



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PKN MATERI KEBEBASAN BERORGANISASI
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DI KELAS V MIN 4 KOTA MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana S-1 Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

SRI WAHYUNI
NIM : 36.15.3.101

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
2019**



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PKN MATERI KEBEBASAN BERORGANISASI
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DI KELAS V MIN 4 KOTA MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

SRI WAHYUNI
NIM : 36.15.3.101

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Zulheddi, MA

Ramadhan Lubis, M.Ag

NIP : 197060303 200901 1 010

NIP : 19720817 200701 1 051

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731 Email:
ftiainsu@gmail.com

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “UPAYA MENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN MATERI KEBEBASAN BERORGANISASI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DI KELAS V MIN 4 KOTA MEDAN” yang disusun oleh SRI WAHYUNI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

16 April 2019 M
10 Sya’ban 1440 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

Ketua

Sekretaris

Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP: 19711208 200710 2 001

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP: 19770808 200801 1 014

Anggota Penguji

1. **Dr. Zulheddi. MA**
NIP: 19760303 200901 1 010

3. **Dr. Salminawati, S.S, MA**
NIP: 19711208 200710 2 001

2. **Hj. Auffah Yumni. Lc. MA**
NIP: 19720623 200710 2 001

4. **Dr. Yusnaili Budianti, M. Ag**
NIP: 19670615 200312 2 001

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M. Pd
NIP. 19601006 199403 1 002

Medan, 12 April 2019

Nomor	: Surat Istimewa	Kepada Yth:
Lamp	: -	Bapak Dekan FITK
Perihal	: Skripsi	UIN-SU Medan

Assalamualaikum Wr.Wb.

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama	: Sri Wahyuni
Nim	: 36.15.3.101
Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi	: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Model pembelajaran <i>Role Playing</i> di Kelas V MIN 4 Kota Medan

Maka Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk di Munaqasahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan.

Demikian kami sampaikan. Atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

Dr. Zulheddi, MA

Ramadhan Lubis, M.Ag

NIP : 197060303 200901 1 010

NIP : 19720817 200701 1 051

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri wahyuni
Nim : 36.15.3.101
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran PKN Materi Kebebasan
Berorganisasi Melalui Model Pembelajaran Role
Playing Di Kelas V MIN 4 Medan Barat.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sebelumnya. Apabila dekemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan ini hasil jiplakan, maka gelar dan izasah yang diberikan universitas batal saya terima.

Medan, April 2019
Yang membuat pernyataan

Sri wahyuni
NIM. 36.15.3.101

Hal : Skripsi Saudari Sri Wahyuni

Kepada Yth

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sumatera Utara Medan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca , meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudari:

Nama : Sri Wahyuni

Nim : 36.15.3.101

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Model pembelajaran *Role Playing* di Kelas V MIN 4 Kota Medan

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat di setujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah Sekripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Zulheddi, MA

Ramadhan Lubis. M,Ag

NIP : 197060303 200901 1 010

NIP : 19720817 200701 1 051

ABSTRAK



Nama : Sri wahyuni
 Nim : 36153101
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Pembimbing I : Dr. Zulheddi, MA
 Pembimbing II : Ramadhan Lubis, M.Ag
 Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Model pembelajaran *Role Playing* di Kelas V MIN 4 Kota Medan

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing* Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan untuk mengetahui keefektifan siswa dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan II siklus dan untuk setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi melalui penerapan model pembelajaran *Role playing* pada mata pelajaran PKn materi Kebebasan Berorganisasi. Penelitian ini dilakukan di MIN 4 Kota Medan kecamatan Medan Barat. Dan Subjek dari penelitian ini adalah siswa/i kelas Vb dengan jumlah 27 orang.

Berdasarkan hasil penelitian dapat di ambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa sebelum tindakan hanya mendapatkan nilai rata – rata sebesar 72,2 atau 25,92% tingkat keberhasilannya. Setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* pada siklus I hasil pelajaran PKn siswa memiliki nilai rata – rata 77,40 atau 59,2% tingkat keberhasilan siswa. Pada siklus II diperoleh nilai rata – rata 85 atau 88,88% tingkat keberhasilan pada siswa. Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dikatakan meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*.

Pembimbing

Dr. Zulheddi, MA

NIP: 197060303 200901 1 010

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang tiada terhingga kepada Allah SWT. Yang senantiasa memberikan limpahan nikmat-Nya kepada peneliti, dan dengan limpahan rahmat-Nya penelitian ini dapat diselesaikan pada waktunya. Shalawat dan salam senantiasa tercurah pada Nabi Muhammad Saw. Yang selalu diharapkan safaatnya di akhirat nanti.

Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana (S-1) dalam Ilmu Tarbiyah pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Dalam penyusun dan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak prof. Dr. H. Saidurrahman, M. Ag selaku Rektor UIN Sumatera Utara yang telah memberikan kesempatan pada penulis melaksanakan studi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak. Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara
3. Ibu Dr. Salminawati, MA, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FITK UIN-SU yang telah membantu bidang mekanisme penyelesaian skripsi.

4. Bapak Dr. Julheddi, MA, selaku pembimbing I skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Bapak Ramadhan Lubis, M.Ag, selaku pembimbing II pada tulisan ini, yang telah banyak memberikan waktu, kesabaran, arahan dan bimbingan kepada penulis.
6. Para dosen-dosen akademik serta seluruh Staf Administrasi FITK dan petugas perpustakaan yang tidak bisa menulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini.
7. Ibu Dra Nuraisyah Rahma, MA, selaku kepala sekolah MIN 4 Kota Medan, ibu Siti Zaitun, S.Pd.I, selaku wali kelas V yang dengan sukanya membantu pelaksanaan riset beserta staf pegawai yang telah banyak memberikan informasi dan kerjasama yang baik sehingga terselesaikannya proposal ini.
8. Teristimewa, tercinta, dan tersayang penulis sampaikan buat ayahanda Zubir dan ibunda Rukimah sebagai rasa hormat saya dan terimakasih yang tak terhingga atas semua pengorbanan, dukungan, do'a yang telah diberikan kepada penulis selama ini sehingga dapat menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Serta untuk abang Ahmad Muhajir dan kakakku tersayang Mastina serta Adikku tersayang Jairul dan Zul Asvi Kursina yang selalu mendukung dan mendo'akan penulis.
9. Terkhusus kepada Abangda Muhammad Fadli yang selalu mendo'akan dan mendukung baik secara moril maupun materil demi terselesainya skripsi ini.
10. Buat sahabat-sahabatku yang teristimewa Surya Syahputri, Suci Ramadhanty, Wahidah Rahmah, Valamma Khairia, kak Siti Rukhaiyah, S.Pd dan adik Wirda Wiranti Ritonga, Nong Khairani Siregar, Nur Diana Nasution, Nila Astuti

Nasution serta Ranti Iramika, Terimakasih atas semangat, motivasi, Do'a dan dukungannya dalam menyelesaikan Studi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Meda.

11. Buat keluarga besar Jurusan PGMI stambuk 2015 yang sudah membantu dan memberikan motivasi kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
12. Seluruh teman-teman seperjuangan yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi pada penulis agar terlaksana skripsi ini dengan baik bahkan semua yang telah ikut membantu penulis dalam menyusun skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.
13. Seluruh pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan, do'a dan motivasinya.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima, penulis tidak dapat membalas kiranya tiada kata lain yang bisa penulis ucapkan dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih banyak.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kejanggalan baik kata-kata maupun susunan kalimatnya, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran pembaca yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis dengan penuh harapan agar kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya, penulis mengucapkan terima kasih.

Medan, 19 April 2019

Penulis

SRI WAHYUNI

NIM. 36.15.3. 101

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II KERANGKA TEORITIS	12
A. Landasan Teoritis.....	12
1. Hakikat Belajar	12
2. Hasil Belajar.....	20
3. Model Pembelajaran.....	22
B. Model Pembelajaran Role Playing.....	23
1. Pengertian Role Playing	23
2. Tujuan Role Playing	26
3. Langkah-langkah Bermain Peran (Role Playing)	27
4. Kelebihan dan kelemahan Role Playing	28

C. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	30
1. Pengertian PKn	30
2. Materi Pembelajaran.....	31
D. Penelitian Relevan.....	39
E. Kerangka Berfikir	44
F. Hipotesis Tindakan	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Pendekatan dan Metode PTK	45
B. Langkah-langkah Penelitian	47
C. Subjek Penelitian	51
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
E. Teknik Pengumpulan data	53
F. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
1. Deskripsi Sekolah.....	58
a. Profil Madrasah	58
b. Visi dan Misi Madrasah.....	58
c. Data Keadaan Guru	59
d. Data Sarana dan Fasilitas Madrasah.....	60
e. Data Siswa MIN 4 Kota Medan	61
B. Deskripsi Hasil penelitian.....	60
1. Hasil Belajar Sebelum Menerapkan Model Role Playing	60

2. Hasil Belajar Setelah Menerapkan Model Role Playing	65
1. Hasil Penelitian Siklus I.....	65
a. Tahap Perencanaan	66
b. Tahap Pelaksanaan.....	66
c. Tahap Pengamatan.....	68
d. Refleksi	71
2. Hasil Penelitian Siklus II	72
a. Tahap Perencanaan	72
b. Tahap Pelaksanaan.....	73
c. Tahap Pengamatan.....	74
d. Refleksi	78
3. Peningkatan Hasil Belajar Setelah Penerapan Model Pembelajaran	79
4. Pembahasan Hasil Penelitian	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Jadwal Penelitian.....	52
Tabel 3.2. Kreteria Tingkat Hasil Belajar Siswa.....	56
Tabel 4.1. Data Keadaan Guru atau Pegawai MIN 4 Kota Medan	59
Tabel 4.2. Data Fasilitas MIN 4 Kota Medan	60
Tabel 4.3. Data Siswa MIN 4 Kota Medan.....	61
Tabel 4.4. Hasil Belajar Pre Test.....	64
Tabel 4.5. Keberhasilan Siswa Secara Klasikal pada Pre Test	65
Tabel 4.6. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Pada Pre Test	65
Tabel 4.7. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus I	69
Tabel 4.8. Hasil Belajar Post Test Siklus I	70
Tabel 4.9. Keberhasilan Siswa Secara Klasikal Pada siklus I.....	71
Tabel 4.10. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Pada siklus I.....	71
Tabel 4.11. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	76
Tabel 4.12. Keberhasilan Siswa Secara Klasikal pada siklus II.....	77
Tabel 4.13. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Pada Siklus II.....	77
Tabel 4.14 Hasil Belajar Siswa Pada test Awal, Siklus I dan Siklus II.....	79

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema alur penelitian	44
Gambar 3.1 Langkah – langkah penelitian	48
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Hasil Belajar	81

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencna Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	88
Lampiran 2 Rencna Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	93
Lampiran 3 Naskah Drama Siklus I.....	98
Lampiran 4 Naskah Drama Siklus II	101
Lampiran 5 Soal Pre Test.....	104
Lampiran 6 Kunci Jawaban.....	108
Lampiran 7 Post Test	109
Lampiran 8 Kunci Jawaban.....	113
Lampiran 9 Alat Penilaian Kemampuan Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (AKPKG I)	114
Lampiran 10 Alat Penilaian Kemampuan Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (AKPKG II)	116
Lampiran 11 Lembar Observai kegiatan siswa I.....	118
Lampiran 12 Alat Penilaian Kemampuan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (AKPKG) I	119
Lampiran 13 Alat Penilaian Kemampuan Membuat Rencana Pelaksanaan Pebelajaran (AKPKG) II	121
Lampiran 14 Lembar Observasi kegiatan Siswa II	123
Lampiran 15 Hasil belajar Pre Test I.....	124
Lampiran 16 Hasil Belajar Post Test Siklus I	125

Lampiran 17 Hasil belajar Post Test Siklus II.....	126
Lampiran 18 Dokumentasi.....	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembangun, dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Karena pendidikan dapat mengembangkan pengetahuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia seperti yang diharapkan. Agar pelaksanaan pendidikan dapat berlangsung sesuai yang diharapkan, maka perlu mendapatkan perhatian yang serius baik oleh pemerintah, masyarakat, orang tua dan guru.

Pendidik adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup.¹Pendidik adalah daya upaya untuk memberi tuntunan pada segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup lahir dan bathin yang setinggi-tingginya.²

¹Abdul Kadir. dkk.2008.*Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana. h. 59.

²Rosdiana A. Bakar. 2009.*Pendidikan Suatu Pengantar*. Bandung: Ciptapustaka Media Perintis. h. 9.

Pendidik adalah bimbingan atau pimpinan oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.³ Pendidikan adalah interaksi manusia antara guru atau pendidik dan murid atau anak didik yang dapat menunjang pengembangan manusia seutuhnya yang berorientasikan pada nilai-nilai dan pelestarian serta pengembangan kebudayaan yang berhubungan dengan usaha-usaha pengembangan manusia tersebut.⁴

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁵

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan adalah bimbingan dan pengalaman belajar yang di dapatkan siswa malalui seorang guru untuk mengembangkan potensi diri yang dimilikinya untuk memperbaiki perkembangan jasmani dan rohani siswa menjadi pribadi yang berkarakter.

Pendidikan terjadi melalui proses pembelajaran yang akan menimbulkan hasil belajar. Hasil belajar memiliki kedudukan yang penting dan tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. hasil belajar siswa baik yang tinggi maupun yang rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menjelaskan bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Pendidikan memiliki tujuan terhadap kemajuan bangsa seperti yang tercantum di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan

³*Ibid. h. 9.*

⁴ Sarbini dan Neneng Lina.2011.*Perencanaan Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia, h. 20.

⁵*Ibid. h. 20.*

nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis memiliki sikap tanggung jawab.

Di dalam pendidikan terjadi proses pembelajaran yang akan menimbulkan hasil belajar. Hasil belajar memiliki kedudukan yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan. Hasil belajar siswa baik yang tinggi maupun yang rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menjelaskan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Idealnya, mencapai hasil pembelajaran yang optimal dibutuhkan seorang guru yang kreatif dan inovatif yang selalu mempunyai keinginan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan penelitian, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi peserta didik pada perguruan tinggi. Moh. Fadhil Al Djamali menyebutkan bahwa pendidik adalah orang yang mengarahkan manusia kepada kehidupan yang baik sehingga terangkat derajat kemanusiaannya sesuai dengan kemampuan dasar yang dimiliki oleh manusia.⁶

⁶ Syafaruddin. Nurgaya Pasha dan Mahariah. 2014. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Hijri Pustaka Utama. h. 54.

Guru yang baik tentunya mempunyai kemampuan atau kompetensi yang benar-benar siap dalam menyampaikan pelajaran didepan kelas sebagaimana yang diharapkan. Dengan kata lain guru yang baik adalah guru yang mampu mengajar dengan baik, keberhasilan belajar siswa akan terlihat dari kemampuan dasar atau kompetensi guru itu. Guru yang efektif adalah guru yang menemukan cara dan selalu berusaha agar anak didiknya terlibat secara tepat dalam suatu mata pelajaran dengan presentasi waktu belajar akademis yang tinggi dan pelajar berjalan tanpa menggunakan teknik yang memaksa, negatif atau hukuman.

Keberhasilan belajar tidak hanya tergantung pada intelegensi anak, akan tetapi tergantung pada banyak hal diantaranya motif-motifnya. Upaya menimbulkan tindakan belajar yang bermotif adalah penting. Siswa harus memberikan perhatian pada bagian-bagian yang esensial dari suatu kejadian intruksional. Bila siswa mampu memperhatikan informasi yang relevan, maka ia telah siap untuk menerima pelajaran.

Siswa dan guru dapat meningkatkan nilai hasil belajar, memperbesar keyakinan diri, mempertahankan sikap positif, dan melanjutkan keberhasilan dengan manfaat keterampilan yang diperoleh. Guru merupakan faktor penting dalam lingkungan belajar dan kehidupan siswa, jadi peranan guru tidak hanya sekedar pemberi ilmu pengetahuan tetapi guru juga adalah rekan belajar, model, pembimbing, fasilitator, dan mengubah kesuksesan siswa mempercepat belajar.

Penggunaan model yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam mengajar dan membantu siswa dalam mengerti dan memahami pembelajaran. Model yang tidak tepat akan memberikan pengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa karena siswa akan merasa jenuh dan bosan terhadap model pembelajaran yang konvensional. Siswa akan merasa enggan untuk ikut berpartisipasi dan antusias dalam

proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu siswa akan menarik dirinya untuk tidak terlibat dalam proses pembelajaran sehingga menurunkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata kuliah dari komponen kurikulum nasional yang wajib pada setiap penyelenggaraan pendidikan tinggi. Landasan hukum dari PKn ialah UU No. 20 Tahun 2013 tentang SISDIKNAS pasal 37 ayat 2 menjelaskan bahwa isi kurikulum setiap jalur, jenis, dan jenjang pendidikan tinggi wajib memuat (a) pendidikan agama (b) pendidikan kewarganegaraan, dan (c) bahasa. Di samping itu landasan hukum setingkat dibawahnya adalah salah satu keputusan Dirjen Dikti No 267/Dikti/2000 tentang Rambu-Rambu Kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) di Perguruan Tinggi.⁷

Tujuan utama PKn adalah sebagai bagian dari upaya pembentuk karakter kepribadian bangsa sesuai dengan nilai-nilai pancasila, yakni terbentuknya generasi-generasi yang religius, humanis, nasionalis, menjunjung tinggi nilai-nilai musyawarah, mufakat (demokratis), dan mengutamakan kepentingan bersama (sosialis). Selain itu, tujuan PKn lainnya adalah sebagai bagian dari pendidikan politik masyarakat madani, masyarakat yang terbuka, kritis dan memahami akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang baik.⁸

Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tentukan oleh guru dalam perencanaan dan pelaksanaan dan menilai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di MIN 4 Kota Medan saat ini masih ditemukan berbagai masalah salah satunya hasil belajar siswa yang rendah.

⁷ Usiono.2017. *Pancasila dan Kewarganegaraan*. Medan : Perdana Publishing. h. 11.

⁸Mardenis. 2017. *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Rangka Pengembangan Kepribadian Bangsa*.Depok : PT Raja grafindo Persada. h. 14.

Rendahnya hasil belajar siswa di sekolah disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: metode yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah), guru tidak menggunakan media sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru, serta guru tidak dapat menguasai kelas dengan baik sehingga proses pembelajaran tidak dapat menguasai kelas dengan baik sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan kondusif. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah daya serap siswa yang sangat bervariasi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran guna menumbuhkan minat belajar siswa sehingga memberikan peningkatan hasil belajar pada siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa yang dijelaskan dalam Jurnal Paradigma Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V di Sekolah Dasar Negeri Inti Sungai Miai 11 pada tanggal 20 Desember 2014, masalah yang dihadapi oleh siswa khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V semester II pada pembelajaran keputusan bersama adalah penguasaan materi dan anak tidak konsentrasi dalam belajar, sehingga dari 31 siswa ada lebih dari 60% siswa yang kurang dari nilai KKM, yaitu KKM yang ditentukan adalah 66. Kondisi seperti ini tentunya tidak diharapkan dalam proses belajar mengajar. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa tersebut karena materinya cukup sulit sehingga kurang menarik minat para siswa yang pada gilirannya hasil belajar siswa kurang memuaskan. Siswa juga tampak kurang atau bahkan tidak aktif sama sekali. Mereka hanya menerima apa yang disampaikan guru dan mencatat keterangan dari guru ketika disuruh oleh guru. Berdasarkan hasil observasi awal maka solusi yang kreatif dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe Role Playing yang divariasikan dengan Student Teams Achievements Divisions (STAD).

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat dan sesuai yang dapat diterapkan di dalam kelas khususnya pada mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi di sekolah dan di masyarakat. Model pembelajaran *Role Playing* adalah model yang melibatkan seluruh siswa untuk aktif dan terlibat dalam pembelajaran sehingga siswa benar-benar dapat mengetahui pengetahuan yang diberikan. Model pembelajaran *Role Playing* khusus dirancang untuk mengembangkan cara belajar peserta didik tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklarasi yang diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah sehingga nantinya siswa memiliki motivasi dalam mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan yang bersifat konseptual dan teoritis. Model pembelajaran *Role Playing* adalah salah satu pengajaran langsung yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik untuk memecahkan tahapan masalah dan mengembangkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran secara selangkah demi selangkah.

Berdasarkan uraian di atas yang menjelaskan masalah-masalah yang terjadi di MIN 4 Kota Medan Kelas V Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), maka penulis menetapkan judul dalam penelitian ini yaitu "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Model Pembelajaran Role Playing Di Kelas V MIN 4 Kota Medan".

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn
2. Siswa hanya menjadi pendengar dan kurang dilibatkan dalam pembelajaran.
3. Metode yang digunakan guru selama proses pembelajaran PKn kurang kreatif dan inovatif karena guru selalu menggunakan metode yang konvensional (ceramah).
4. Menggunakan model dan metode pembelajaran yang monoton/tidak bervariasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi di atas, dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V MIN 4 Kota Medan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa selama pembelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* di kelas V MIN 4 Kota Medan?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi di kelas V MIN 4 Kota Medan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil belajar siswa kelas V MIN 4 Kota Medan pada mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
2. Hasil belajar siswa kelas V MIN 4 Kota Medan setelah pembelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
3. Peningkatan hasil belajar siswa kelas V MIN 4 Kota Medan pada mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

E. Manfaat Penelitian

Bahwa hasil belajar dari penelitian ini akan memberikan manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru dan juga pengelola lembaga penelitian untuk meningkatkan mutu pembelajaran PKn.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, dapat memberikan suasana belajar yang baru dalam diskusi pelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran siswa agar menjadi lebih baik dalam melaksanakan kegiatan belajar, bahwa pentingnya memilih model yang sesuai dengan materi agar dapat meningkatkan hasil belajar.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai masukan atau evaluasi guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan sekolah.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman calon guru dalam menerapkan model pembelajaran role playing yang kelak akan mengajarkan bidang studi PKn

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Landasan Teoritis

1. Hakikat Belajar

a) Pengertian Belajar

Belajar adalah syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam semua hal, baik dalam hal ilmu pengetahuan maupun dalam hal bidang keterampilan atau kecakapan.⁹ Perubahan perilaku yang terjadi karena latihan dan pengalaman disebut dengan belajar. Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan batasan dan makna yang terjadi dalam belajar. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar juga diartikan sebagai usaha untuk membentuk hubungan antara perangsang atau reaksi.¹⁰

⁹ Mardianto. 2017. *Psikologi Pendidikan Landasan Pengembangan Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing. h. 45.

¹⁰*Ibid.* h. 45.

Menurut Anthony Robbins mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara suatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Pandangan Anthony Robbins senada dengan apa yang dikemukakan oleh Jerome Bruner dalam Romberg & kaput bahwa belajar adalah suatu proses aktif di mana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman pengetahuan yang sudah dimilikinya.¹¹

Gagne berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam disposisi (watak) atau kapabilitas (kemampuan) manusia yang berlangsung selama suatu jangka dan tidak sekedar menganggapnya proses pertumbuhan.¹² Sedangkan Evelin dan Nara menyebutkan belajar adalah proses yang kompleks yang dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek tersebut meliputi bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya kemampuan mengingat dan memproduksi, adanya penerapan pengetahuan, menyimpulkan makna, dan menafsirkan serta mengaitkan dengan realitas.¹³

Dari beberapa pengertian diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa belajar adalah suatu upaya dan tindakan yang dilakukan oleh individu untuk memperbaiki keadaan dirinya secara keseluruhan dengan bantuan orang yang memiliki ilmu yang lebih tinggi demi tercapainya perubahan-perubahan positif dalam dirinya.

Islam telah memberikan anjuran untuk belajar atau memberikan anjuran untuk belajar atau menuntut ilmu sejak buaian sampai liang lahat. belajar ditunjukkan dalam wahyu pertama dimana Allah berfirman sebagai berikut:

¹¹ Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. h. 15.

¹² Anisah Basleman dan Syamsu Mappa. 2011. *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. h. 8.

¹³ Mohammad Syarif Sumantri. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada. h. 2.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾
 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.¹⁴

Surah ini adalah surah yang pertama kali turun kepada Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam; turun pada awal-awalnya kenabian ketika Beliau tidak mengetahui apa itu kitab dan apa itu iman, lalu jibril ‘alaihi salam datang kepada Beliau membawa wahyu dan menyuruh Beliau membaca, ia berkata.”Bacalah”

Dengan terpanjatnya Muhammad shallallahu ‘alaihi wa sallam menjawab. “saya tidak dapat membaca. “Beliau lalu direngkuh oleh Malaikat Jibril sehingga merasakan kepayahan, lalu dilepaskan sambil disuruh membacanya sekali lagi. “Bacalah,” Tetapi Muhammad shallallahu ‘alaihi wa sallam masih tetap menjawab. “aku tidak dapat membaca. “Begitulah keadaan berulang sampai tiga kali, dan pada ketiga kalinya Jibril berkata kepadanya, “bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan.

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang diketahuinya.¹⁵

¹⁴ M. Abdul Ghoftar & Abu Ihsan al-Atsari. 2005. *Tafsir Ibnu Katsir*. Jakarta: Pustaka Imam asy-Syafi’i. h. 503-505.

¹⁵ *Ibid.* h. 503-505.

Dalam ayat yang lain di sebutkan pada (QS. Al-mujaddalah:11) sebagai berikut:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ^ط
وَإِذَا قِيلَ اُنشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ^ج
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.¹⁶

Dari ayat diatas bahwasanya terkandung makna bahwasanya Allah mendidik dan mengjarkan hamba-hambanya untuk berbuat baik kepada sesama mereka di dalam majelis. Ayat ini turun berkenaan dengan majlis-majlis dzikir, yaitu jika mereka tidak memberikan peluang kepada meeka untuk duduk dekat Rasulullah Saw, kemudia Allah SWT memerintahkan mereka memberi kelapangna sesama mereka. Imam Ahmad dan Imam asy-Syafi’i meriwayatkan dari Ibnu Umar bahwasanya Rasulullah Saw bersabda “Tidaklah seseorang boleh membangunkan orang lain dari tempat duduknya, lalu ia menemoati tempat duduk itu, tetapi hendaklah kalian melapangkan dan meluaskan”. Sesuai dengan penjelasan ayat tersebut, Allah berjanji akan memberikan kelapangan dan kemudahan bagi hambanya yang membantu sesamanya, seperti yang dijelaskan oleh hadits shahih, “barangsiapa memberikan kemudahan kepada orang yang ada dalam kesulitan, maka Alllah akan memberikan

¹⁶M. Abdul Ghoffar & Abu Ihsan al-Atsari. 2005. *Tafsir Ibnu Katsir*. Jakarta: Pustaka Imam asy-Syafi’i. h. 88-93.

kemudahan di dunia dan akhirat. Dan Allah senantiasa membuat seorang hamba selama hamba itu terus membantu saudaranya. Ayat ini juga menjelaskan kebaikan-kebaikan lainnya, yaitu seperti yang dijelaskan dalam surah Al-Mujadillah ayat 11 “ Dan apabila dikatakan kepadamu berdirilah, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”. Qatadah mengatakan “jika kalian di seru kepada kebaikan, maka hendaklah kalian memenuhinya. Dan janganlah kalian berkeyakinan bahwa jika salah seorang diantara kalian memberi kelapangan kepada saudaranya, baik yang datang ataupun yang pergi, maka akan mengurangi hak-haknya. Bahkan hal itu merupakan ketinggian dan perolehan martabat di sisi Allah AWT. Dan Allah akan memberikan balasan bagi orang yang baik di dunia dan akhirat serta Allah mengetahui orang-orang yang berhak mendapatkan balasan yang baik dan orang yang tidak berhak mendapatkan balasan yang baik.¹⁷

b) Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Belajar adalah sebuah proses kegiatan atau aktivitas yang dilakukan individu untuk aktivitas yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Answer Bey berhasil tidaknya seorang dalam belajar bertanggung jawab pada banyak faktor, antara lain kondisi kesehatan, keadaan intelegensi dan bakat, keadaan, minat, dan motivasi, cara belajar, siswa, keadaan keluarga dan

¹⁷*Ibid.* h. 503-505.

sebagainya. Faktor-faktor yang turut menentukan (mempengaruhi) belajar tersebut dapat dilihat dari dua faktor.

1. Faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dan ini masih dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu:

a. Faktor-faktor non sosial, ini dapat dikatakan juga tidak terbilang banyak jumlahnya seperti keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu pagi, siang, malam, letak tempat, alat-alat yang dipakai untuk belajar dengan kata lain alat-alat pelajaran. Hal tersebut harus diatur sedemikian rupa, diusahakan agar dapat memenuhi syarat menurut pertimbangan didaktis, psikologi dan paedagogis.

b. Faktor-faktor sosial

Faktor ini adalah faktor manusia baik manusianya itu ada (hadir) ataupun tidak hadir. Kehadiran orang lain pada waktu seseorang sedang belajar, banyak sekali mengganggu situasi belajar.

2. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar dan ini dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu:

a. Faktor fisiologis

Faktor ini harus ditinjau, sebab melatar belakangi aktivitas belajar, keadaan jenis jasmani, karena jasmani yang segar dan kurang segar, lelah, tidak lelah akan mempengaruhi situasi belajar.

b. Faktor psikologi

Faktor ini mempunyai andil besar terhadap proses berlangsungnya belajar seseorang, baik potensi, keadaan maupun kemampuan yang

digambarkan secara psikologi pada seorang anak selalu menjadi pertimbangan menentukan hasil belajar.

3. Tipe-tipe Belajar

Dengan memperhatikan aktivitas yang berlangsung dalam belajar serta tahapan-tahapan perkembangan anak, Gagne mengelompokkan belajar atas delapan tipe yakni sebagai berikut:

a. *Signa Learning* (Belajar isyarat tanda)

Tipe belajar ini merupakan tahapan pertemuan adalah proses penguasaan pola-pola tingkah laku yang bersifat *involuntary* (tidak sengaja dan tidak di sadari)

b. *Stimulasi Response Learning*

Tipe belajar ini termasuk *classical conditional* atau belajar dengan *trial and error*. Kondisi yang diperlukan untuk berlangsungnya tipe belajar ini adalah faktor *reinforcement*.

c. *Chaening* (mempertautkan)

Tipe chaening disebut juga belajar membentuk (*chaeing molore*) rangkaian tingkah laku. Proses belajar ini berlangsung dengan menghubungkan gerakan yang satu dengan gerakan yang lain (masuk ke kelas, duduk, ambil buku dan seterusnya).

d. Verbal Associsteori (*Chaeing Verbal*)

Tipe ini memberikan reasi verbal pada stimulasi yang datang (misalnya buku, bahasa yang disenangi, book, makan, catatan nomor telepon)

e. *Discomination Learning* (belajar membedakan)

Dalam tahap ini siswa mengadakan diskriminasi (seleksi dan pemilihan) atas perangsang, serta memilih respon yang sesuai/diantaranya atas tulis yang ada dapat menyebabkan mana prioritas pilihan dan mana pula yang tidak.

f. *Concept Learning* (belajar konsep)

Kemahiran mengadakan diskriminasi akan membantu siswa dalam menemukan persamaan-persamaan serta menemukan karakteristik dari stimulasi yang ada.

g. *Rule Learning* (belajar membuat generalisasi atau hukum-hukum dan disebut juga menghubungkan beberapa konsep). Pada tingkat ini siswa mengadakan kombinasi dari berbagai konsep dengan mengapresiasi logika (induktif, deduktif, analysis, sintesa komperasi, kualitas), sehingga siswa dapat menemukan kesimpulan tertentu berupa dalil, aturan, hukum, prinsip dan sebagainya.

h. *Problem Solving* (pemecahan masalah)

Dengan menggunakan hukum, dalil dan prinsip yang ada merumuskan dan memecahkan masalah-masalah. Proses belajar problem solving berlangsung dalam beberapa tapan yang sistematis.¹⁸

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.¹⁹

¹⁸Mardianto. *Op.cit*, h.48-53.

¹⁹Nurmawati.2016.*Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung : Ciptapustaka Media. h.53.

Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Sedangkan Nawawi dalam K. Brahim mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran yang tertentu. Selanjutnya Bloom menyatakan bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi) afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai) sedangkan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari kemampuan motorik, manipulasi, dan kordinasi neuromuscular)²⁰. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan di ukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.²¹

Berdasarkan pendapat para ahli diatas mengenai hasil belajar, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan ukuran sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan belajar yang telah di dapatkan bersama gurunya melalui proses pembelajaran. Hasil belajar pada diri peserta didik merupakan akibat dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan sehingga pembelajaran tersebut memberikan perubahan terhadap dirinya, baik perubahan secara kognitif, afektif maupun psikomotorik.

3. Model Pembelajaran

²⁰*Ibid.* h.53.

²¹Oemar Hamalik. 2009.*Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara. h.155.

Model pembelajaran adalah gambaran kecil atau miniatur dari sebuah konsep belajar. Model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal yang nyata dan konversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif.²² Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan guru, tanpa suatu model pembelajaran yang jelas, pembelajaran tidak akan efektif, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak akan tercapai dengan baik.

Terkait dengan model pembelajaran. Menurut Joyce model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, dan kurikulum. sedangkan, Joyce juga menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Selanjtnya Soekamto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah: “Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”²³.

Dengan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran adalah suatu rangkaian perencanaan pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk mencapai suatu

²² Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. h.21-22.

²³ Suyadi.2012.*Strategi Pembelajaran Pendidikan Berkarakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Ofiist. h. 14-15.

tujuan serta berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan belajar mengajar.

Pembelajaran bukanlah aktivitas yang dilakukan seseorang ketika ia telah melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang, melainkan lebih dari itu bahwa pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.²⁴

B. Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian *Role Playing*

Role Playing (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial.²⁵ *Role playing* atau bermain peran adalah sejenis mainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *Role Playing*, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan membayangkan peran orang lain.²⁶

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan.

²⁴Miftahul Huda. 2014. *Model-Model Pembelajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. h. 2.

²⁵ Miftahul Huda. *op.cit*, h. 115.

²⁶ Miftahul Huda. 2014. *op.cit*. h. 208-209.

Menurut Tarigan bermain adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya Khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.²⁷

Sedangkan Hamzah Uno menjelaskan bahwa proses bermain peran (*role playing*) ini dapat diberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan mata pelajaran, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam mata pelajaran.

Berdasarkan pengertian yang telah di kemukakan diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah cara pembelajaran yang menggunakan penghayatan serta daya imajinasi siswa dalam pemahaman suatu materi pelajaran dengan cara memerankan suatu tokoh dan berinteraksi sosial yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan bahasa yang sopan, baik dan benar sehingga siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi sesuai dengan peran yang dialaminya. Dan model bermain peran (*role play*) merupakan model pembelajaran modern untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dalam metode konvensional yang dianggap kurang efektif dalam proses pembelajaran, karena metode konvensional bersifat monoton saat pembelajaran berlangsung.

Dalam Al-Qur'an menjelaskan Q.S Al-A'raaf ayat 175 sebagai berikut:

²⁷ Mohammad Syafri Sumantri.2015.*Strategi Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, h. 93-94.

وَأْتَلُّ عَلَيْهِمْ نَبَأَ الَّذِي ءَاتَيْنَاهُ ءَايَاتِنَا فَآذَنَّا فَسَلَخَ مِنْهَا فَاتَّبَعَهُ الشَّيْطَانُ فَكَانَ مِنَ

الْغَاوِينَ ﴿١٧٥﴾

Artinya: “Dan bacakanlah kepada mereka berita orang yang telah Kami berikan kepadanya ayat-ayat Kami (pengetahuan tentang isi Al Kitab), kemudian Dia melepaskan diri dari pada ayat-ayat itu, lalu Dia diikuti oleh syaitan (sampai Dia tergoda), Maka jadilah Dia Termasuk orang-orang yang sesat”.²⁸

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kitabnya yaitu Al-Qur’an bagi yang tidak mengikuti petunjuk-Nya berarti ia telah mengikuti seta. Jika kita kaitkan dengan pdengan pembahasan Model Bermainperan (*role playing*), yaitu salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. Model ini akan mempermudah siswa dalam belajar untuk memahami materi pembelajaran yang telah di berikan oleh guru khususnya ilmu keagamaan, umumnya semua mata pelajaran.

2. Tujuan *Role Playing*

Sama halnya dengan metode-metode pembelajaran dengan teknik yang lain, model *role playing* atau bermain peran, juga memiliki tujuan. Menurut Oemar Hamalik bahwa tujuan dari model *role playing* atau bermain peran sesuai dengan jenis belajar adalah :

- a) Belajar dengan berbuat, siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya; b) belajar melalui peniruan (*imitasi*), para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (*aktor*) dan tingkah laku mereka; c) belajar melalui balikan, para pengamat menanggapi perilaku

²⁸M. Abdul Ghoffar & Abu Ihsan al-Atsari. 2005. *Tafsir Ibnu Katsir*. Jakarta: Pustaka Imam asy-Syafi’i. h. 485.

para pemain/ pemegang peran yang telah ditampilkan; d) belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan.²⁹

Berdasarkan uraian di atas, bahwa tujuan bermain peran (*Role Playing*) adalah strategi pembelajaran agar siswa dengan kebebasan sendiri dapat menggambarkan suatu kejadian. Melalui *Role Playing*, siswa dapat menstimulasi kemampuan untuk memahami perasaan sendiri dan perasaan orang lain.

3. Langkah-langkah Bermain Peran (*Role Playing*)

Menujuk pendapat menurut Hamzah Uno proses bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu :

- (1) Pemenasan, guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. (2) memilih partisipan, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. (3) menyiapkan pengamatan (observasi), guru menunjukan beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran, (4) menata panggung, hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan, (5) memainkan peran (manggung), permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan, (6) diskusi dan evaluasi, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas, dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan , siswa diajak untuk berbagai pengalaman tentang tema permainan peran yang telah di lakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.³⁰

Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan guru, ketika menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan teknik bermain peran (*role playing*). Langkah-langkah tersebut adalah :

²⁹*Ibid.* h. 95.

³⁰*Ibid.* h. 97-98.

- a) Guru menyusun/meyiapkan skenario yang akan di tampilkan; b) guru menunjuk beberap siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hasil sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar; c) guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang; d) guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai; e) guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan; f) masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan; g) setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok; h) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; i) pada langkah terakhir, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama siswa, kesimpulan yang diberikan bersifat umum.³¹

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa ada 9 langkah yang harus dilakukan oleh guru, ketika menerapkan suatu teknik bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Skenario sebagai bagian yang penting dalam bermain peran perlu di susun oleh guru dengan cara sebaik mungkin. Meninjau dari skenario yang harus disusun oleh guru.

Apabila hal-hal diatas dapat dilakukan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka secara otomatis percakapan akan hidup, karena percakapan yang dilakukan oleh anak-anak yang aktif dan kreatif sesuai watak masing-masing. Untuk pembelajaran kostum disesuaikan dengan kondisi anak, sekolah dan tema pelajaran.

4. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing* (bermain peran)

Menurut Roestiyah kelebihan dari *Role Playing* antara lain yaitu:

- 1) memberi kesempatan pada siswa di dalam menghadapi masalah sosial, menempatkan diri pada tempat orang lain; 2) meluaskan pandangan siswa; 3) memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain, beserta masalahnya menempatkan diri sendiri di tempat orang lain; 4) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; 5) sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusia; 6) dan membangkitkan gairah dan semangat optimisme

³¹ Miftahul Huda.2014.*Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar an. h. 209-210.

dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan setia kawan dan sosial yang tinggi.³²

Selanjutnya Shoimin juga menyebutkan beberapa kelebihan dari model *Role*

Playing sabagi berikut:

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, c) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan dan pada waktu melakukan permiana, d) Dapat mengayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, e) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapanagn kerja.

Selain memiliki beberapa kelebihan, *Role Playing* atau bermain peran juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu:

1. Apabila seorang guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka *role playing* tidak akan berhasil.
2. Apabila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan, maka akan mengacaukan berlangsungnya proses pembelajaran karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah bersama-sama.
3. penggunaan waktu yang relatif banyak atau panjang, pengkondisian kelas yang ekstra dalam proses pembelajaran.
4. memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa tetapi tidak semua guru memilikinya, dan tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

³² Mohammad Syarif Sumantri. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. h. 96.

Berdasarkan uraian yang diatas, maka terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan sehingga dalam *role playing* peran guru sangat penting, karena guru memberikan arahan dan penjelasan tentang peran-peran yang akan ditampilkan sesuai dengan tujuan. Guru sebagai pemegang kendali dalam pengkondisian kelas sehingga guru memberikan suasana bermain yang menyenangkan dan tidak menimbulkan praduga yang jelek. Guru mengajak siswa atau penonton memberikan umpan balik, menarik kesimpulan dan kritik-saran yang baik dalam pelaksanaan proses pembelajaran tanpa menggunakan bahasa yang tidak sopan.

C. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

1. Pengertian PKn

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mat kuliah dari komponen kurikulum nasional yang wajib pada setiap penyelenggaraan pendidikan tinggi. Landasan hukum dari PKn ialah UU No. 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 2 disebutkan bahwa isi kurikulum setiap jalur, jenis dan jenjang pendidikan tinggi wajib memuat (a) Pendidikan Agama, (b) Pendidikan Kewarganegaraan, dan (c) bahasa.³³

Zamroni menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanam kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Sedangkan Soedjiarto menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai pendidikan politik yang bertujuan untuk membantu

³³Usiono. 2017. *Pancasila dan Kewarganegaraan*. Medan: Perdana Publishing. h. 11.

peserta didik untuk menjadi warga negara yang secara politik dewasa dan ikut serta membangun sistem politik yang demokratis.³⁴

Tujuan utama PKn ialah sebagai bagian dari upaya pembentuk karakter (kepribadian) bangsa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, yakni terbentuknya generasi-generasi yang religius, humanis, nasionalis, menjunjung tinggi nilai-nilai musyawarah mufakat (demokrasi) dan mengutamakan kepentingan bersama (sosialis). Selain itu, tujuan PKn lainnya adalah sebagai bagian dari pendidikan politik musyawarah, yakni terbentuknya masyarakat madani, masyarakat yang terbuka, kritis dan memahami akan hak kewajibannya sebagai warga negara yang baik.

2. Materi Pembelajaran

a. Kebebasan Beorganisasi

1) Pengertian Organisasi

Organisasi adalah kumpulan atau himpunan orang yang mempunyai tujuan dan kepentingan bersama, mempunyai pengurus, mempunyai peraturan, dan program kerja yang jelas. Jadi, adanya suatu organisasi ditandai adanya anggota, tujuan, dan kepentingan bersama, pengurus, program kerja, dan peraturan.

Tujuan organisasi ditetapkan bersama oleh para anggota dengan cara musyawarah. Setiap organisasi yang dibentuk mempunyai tujuan yang berbeda sesuai keinginan dan kemauan anggotanya. Setiap anggota dalam organisasi mempunyai hak dan kewajiban tertentu sesuai dengan peraturan yang ditentukan.

Setiap anggota organisasi harus melaksanakan hak dan kewajibannya dengan

³⁴*Ibid.* h. 20.

baik agar tujuan organisasi dapat tercapai dengan baik, setiap anggota harus saling bekerja sama dan menyelesaikan masalah bersama dengan cara musyawarah.

Di dalam organisasi dibutuhkan orang-orang yang memiliki kemampuan dan orang-orang yang bertanggung jawab sebagai pengurus organisasi. Pengurus organisasi adalah sekelompok orang yang bertugas dan mengatur program kegiatan organisasi. Pengurus organisasi dibentuk dari para anggota dengan cara pemilihan atau dengan cara musyawarah. Susunan pengurus organisasi pada umumnya terdiri dari seorang ketua, wakil ketua, sekretaris, dan bendahara. Bila diperlukan, dalam pengurus organisasi dapat dibentuk seksi-seksi yang masing-masing bertugas menangani dan melaksanakan kegiatan tertentu.

Pengalaman berorganisasi sangat penting dan bermanfaat dalam mengembangkan potensi diri. Melalui kegiatan dalam berorganisasi kamu dapat mengembangkan bakat dan minat yang kamu miliki.

Pembentukan organisasi memiliki suatu tujuan ingin dicapai. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dibutuhkan program kerja organisasi dan peraturan di dalam organisasi. Program kerja adalah rencana kegiatan yang harus dilaksanakan agar tujuan organisasi dapat dengan baik. Program kerja disusun bersama oleh para anggota dengan cara musyawarah.

Peraturan dalam organisasi sangat penting dalam melaksanakan program kerja. Peraturan organisasi adalah aturan yang dibuat untuk dijadikan pedoman dalam melaksanakan program kerja atau kegiatan organisasi. Peraturan organisasi dibuat bertujuan agar tugas-tugas organisasi berjalan dengan baik dan lancar. Pelanggaran terhadap aturan-aturan (peraturan) akan berdampak buruk terhadap

program kerja yang dilakukan sehingga akan menghambat dalam pencapaian tujuan organisasi.

2) Organisasi di Lingkungan Sekolah

Organisasi di lingkungan adalah organisasi yang diikuti oleh para siswa di dalam sekolah dan yang diikuti oleh guru-guru yang ada di sekolah. Organisasi sekolah merupakan organisasi yang terjadi di sekitar sekolah. Bentuk-bentuk organisasi yang ada di lingkungan sekolah antara lain adalah organisasi kelas, pramuka, unit kesehatan masyarakat (UKS), koperasi kelas, dan lainnya.

a. Organisasi Kelas

Organisasi kelas adalah organisasi yang dibentuk di setiap kelas yang ada di sekolah. Organisasi kelas dibentuk untuk memudahkan para siswa dalam satu kelas untuk melaksanakan tugas-tugas kelas secara bersama-sama. Setiap organisasi kelas mempunyai pengurus kelas yang terdiri dari ketua kelas, wakil ketua kelas, sekretaris, dan bendahara ditambah seksi-seksi tertentu sesuai dengan kebutuhan seperti seksi kebersihan, ketertiban, dan kesehatan.

b. Pramuka

Pramuka adalah organisasi sekolah yang dibentuk untuk melaksanakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Pramuka merupakan kepanjangan dari Praja Muda Karana. Pengelompokan gugus depan pramuka di sekolah dapat dipilih menjadi lima kelompok, yaitu:

- 1) Pramuka siaga untuk siswa usia 7-10 tahun
- 2) Pramuka penggalang untuk siswa usia 11-15 tahun
- 3) Pramuka penegak untuk siswa usia 15-20 tahun

4) Pramuka pendega untuk siswa usia 21-25 tahun

5) Pramuka pembina untuk orang dewasa.

Setiap gudep pramuka dibimbing oleh Majelis Pembimbing Gugus Depan (Mabigus) dan dibina oleh seorang Guru Pembina Gugus Depan. Sebutan untuk pembina pramuka siaga tergantung jenis kelaminnya. Pembina siaga putra dipanggil dengan yanda (Ayahanda), dan pembina siaga putri dipanggil bunda (Ibunda). Untuk pramuka penggalang dan penegak, pembinanya dipanggil dengan kakak.

Ada banyak kegiatan yang dilakukan oleh setiap Gugus Depan Pramuka di masing-masing sekolah. Ada kegiatan perkemahan, penjalajahan, bakti sosial, dan sebagainya.

c. Usaha Kesehatan Sekolah

Masalah kesehatan merupakan masalah yang cukup penting di sekolah. Sering terjadi siswa yang sering jatuh saat bermain main di halaman dan lainnya. Oleh sebab itu di sekolah perlu di bentuk usaha kesehatan masyarakat (UKS). Siswa dilatih untuk melakukan kegiatan-kegiatan praktis yang berkaitan dengan kesehatan. Usaha kesehatan sekolah pada umumnya dibina oleh seorang guru yang telah berpengalaman dan pernah mengikuti pelatihan khusus di bidang kesehatan.

d. Koperasi Sekolah

Koperasi sekolah pada umumnya beranggotakan para siswa, guru, dan karyawan di sekolah yang bersangkutan. Koperasi sekolah dibentuk dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan para warga sekolah (siswa, guru, dan karyawan). Koperasi sekolah biasanya menyediakan beberapa

kebutuhan sekolah seperti buku, pensil, pakaian seragam, kebutuhan pramuka, dan sebagainya. Pengurus koperasi sekolah terdiri dari para guru dan siswa. Kehadiran koperasi sekolah bermanfaat memberi kemudahan dan keterampilan bagi warga sekolah. Harga peralatan sekolah di koperasi sekolah umumnya lebih murah dibandingkan harga di luar sekolah. Keuntungan yang diperoleh oleh koperasi juga akan dikembalikan lagi untuk kepentingan sekolah.

e. Komite Sekolah

Selain organisasi sekolah yang beranggotakan siswa dan guru, ada juga organisasi sekolah yang beranggotakan orang tua siswa dan warga masyarakat sekitar sekolah. Organisasi itu disebut komite sekolah. Komite sekolah dibentuk dengan tujuan membantu sekolah meningkatkan mutu pendidikan. Komite sekolah terlibat dalam perencanaan dan pengembangan program peningkatan mutu sekolah. Program dan kegiatan sekolah merupakan hasil kesepakatan bersama antara kepala sekolah, para guru, orang tua siswa, dan warga masyarakat sekitar sekolah.

3) Organisasi di Lingkungan Masyarakat

Di lingkungan masyarakat banyak terdapat organisasi. Organisasi di lingkungan masyarakat dibentuk dan di jalankan oleh warga masyarakat setempat. Bentuk organisasi di lingkungan masyarakat seperti: Rukun tetangga

(RT), Ruku warga (RW), organisasi Wanita, Organisasi Pemuda, Organisasi Keagamaan, Organisasi Desa/Kelurahan.³⁵

a. Rukun Tetangga (RT) dan Rukun Warga (RW)

Rukun tetangga adalah organisasi di lingkungan masyarakat yang dibentuk berdasarkan kedekatan tempat tinggal yang saling bertetangga. Tujuannya untuk membina kerukunan hidup antara tetangga. Setiap RT mempunyai pengurus yang terdiri dari ketua, wakil ketua, sekretaris, bendahara, dan seksi-seksi lainnya. Setiap RT mempunyai tugas atau program kerja seperti program kebersihan lingkungan, pemeliharaan jalan dan selokan, peringatan hari kemerdekaan RI, dan tugas-tugas membantu kelancaran administrasi kependudukan, seperti kepengurusan Kartu Keluarga dan Kartu Tanda Penduduk. Beberapa Rukun Warga (RW). Satu RW biasanya terdiri dari empat sampai lima RT atau lebih. Rukun Warga (RW) bertujuan untuk membina dan mengembangkan kerja sama antar RT.

b. Organisasi Wanita

Di lingkungan masyarakat juga terdapat organisasi wanita. Ibu-ibu yang ada di satu lingkungan RT biasanya membentuk organisasi yang disebut dengan Program Kesejahteraan Keluarga (PKK). PKK bertujuan untuk membina kesejahteraan keluarga dari masing-masing rumah tangga. Program kerja ibu-ibu PKK biasanya berupa penyuluhan dan pembinaan kehidupan berkeluarga. Untuk melakukan program tersebut, setiap PKK RT dibentuk beberapa kelompok Dasa Wasma. Setiap kelompok Dasa

³⁵Suparlan Al-Hakim dkk. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan..* Jakarta: Pusat Pembinaan Departemen Pendidikan Nasional. h. 38-54.

Wisma. Beranggotakan sekitar 10 keluarga. Untuk melaksanakan program kerjanya setiap kelompok PKK dan Dasa Wisma mengadakan pertemuan setiap bulan sekali. Salah satu kegiatan yang biasanya dilakukan oleh PKK dan Dasa Wisma adalah menyelenggarakan Pos Pelayanan Kesehatan Terpadu.

c. Organisasi Pemuda

Para pemuda dan remaja yang ada di lingkungan masyarakat biasanya juga membentuk organisasi, baik yang bersifat umum maupun keagamaan. Organisasi kepemudaan yang bersifat umum antara lain adalah Karang Taruna. Karang Taruna beranggotakan seluruh anggota pemuda remaja yang ada di lingkungan masyarakat desa atau kelurahan. Organisasi kerang taruna bertujuan membina dan mengembangkan bakat dan minat para pemuda dan remaja. Program kegiatan Karang taruna biasanya meliputi kegiatan di bidang olahraga, kesenian, keterampilan, keagamaan, wirausaha, dan sebagainya. Para pemuda dan remaja yang tergabung dalam kegiatan keagamaan biasanya membentuk organisasi keagamaan remaja. Misalnya, remaja masjid, pemuda gereja, pemuda hindu, dan sebagainya. Hasil latihan dan pembinaan para pemuda dan remaja ini biasanya akan ditampilkan pada acara-acara peringatan hari ulang tahun kemerdekaan RI atau peringatan hari-hari besar keagamaan.

d. Organisasi Desa/Kelurahan

Pada tingkat desa/kelurahan di seluruh Indonesia juga terdapat organisasi desa/kelurahan. Misalnya Badan Perwakilan Desa (BPD), Dewan

Kelurahan, dan Lembaga Pemberdayaan Masyarakat Desa atau Kelurahan. Badan Perwakilan Desa (BPD) adalah organisasi masyarakat desa yang anggotanya dipilih melalui pemilihan secara demokratis. Tugas utamanya adalah membantu dan mengawasi pelaksanaan pemerinthana desa. Sedangkan Lembaga Pemberdayaan Masyarakat Desa/Kelurahan (LPMD/K) adalah organisasi masyarakat yang bertujuan untuk membantu pemerintahan desa/kelurahan untuk merencanakan dan mengelola pelaksanaan pembangunan, karena itu, pengurus LPMD/K biasanyaterdiri dari para toko masyarakat, tokoh agama, guru, dan orang-orang yang dipandang mempunyai kepedulian terhadap pembangunan desa/kelurahan.

D. Penelitian Relevan

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing yang telah dilakukan oleh penelitian lain:

1. Ilham Sukri (2017) dari Fakultas Tabiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, dengan judul penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fikih Menggunakan Metode Role Playing Materi Nikah di Kelas XIMAL UIN Medan. Hasil dari penelitian tersebut adanya hubungan kompetensi pribadi guru terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Tri Haryanto (2014) dari pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam negeri Sunan Kalijaga dengan Judul “ Penggunaan metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil belajar PKn Siswa Kelas V Pada MI Maarif Mantingan magelang Tahun Pelajaran

2013/2014". Penelitian ini mempunyai ketrkaitan yang sama (1) Penggunaan metode Bermain Peran pada mata pelajaran PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan tahun 2013/2014. Dengan menggunakan tujuan, tahapan-tahap sertalangkah-langkah metode bermain peran (role playing) yang telah dilakukan dan dilaksanakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan metode bermain peran guru menjadi tahu sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dan Penggunaan metode bermain peran (role playing) yang dilakukan meliputi hal-hal yang membuat siswa aktif telah dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai hasil belajar siswa dari setiap siklusnya. (2) Penggunaan metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan tahun 2013/2014 terbukti dengan hasil nilai berikut ini a. Nilai rata-rata belajar PKn siswa kelas V pada siklus I sebesar 69 pada siklus II sebesar 81 sehingga terdapat kenaikan rata-rata dari siklus I ke siklus II. b. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I menunjukkan angka sebesar 62,5% (10 siswa tuntas dalam belajarnya dan 6 siswa belum tuntas 104 dari seluruh siswa yang berjumlah 16), pada siklus II sebesar 100% (16 siswa tuntas dalam belajarnya dari seluruh siswa yang berjumlah 16) dengan demikian pada siklus II siswa dinyatakan tuntas belajar dan terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan dari data di atas maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut: penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V pada MI Maarif Mantingan tahun pelajaran 2013/2014.

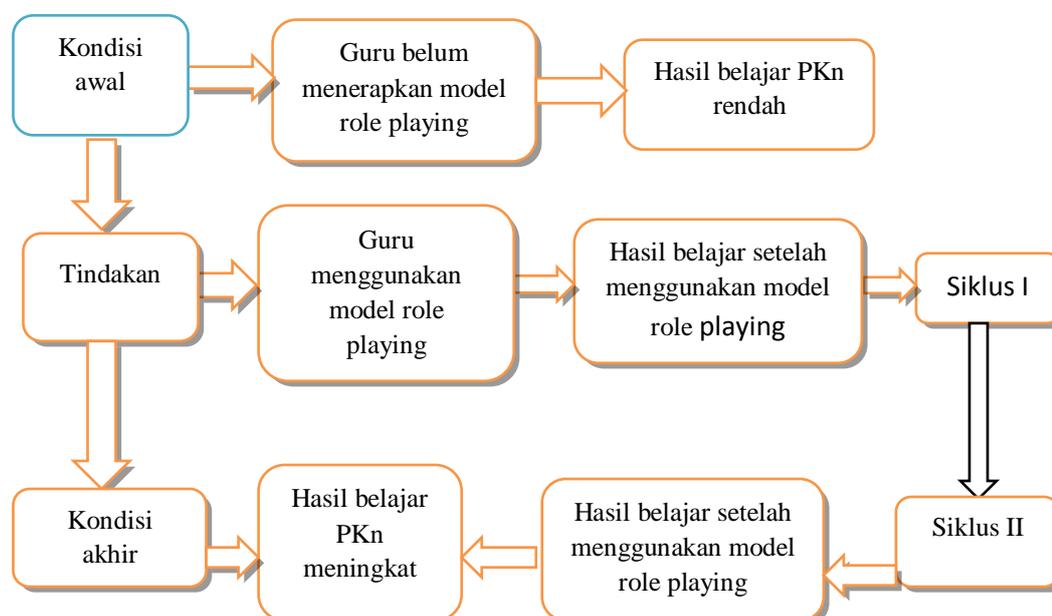
3. Ririn Indrayanti (2015) dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan Judul “ Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang”. Penelitian ini menunjukkan. (1) Keterampilan guru pada penerapan model Role Playing berbantuan media boneka tangan meningkat. Siklus I mendapatkan skor 22 dengan kriteria baik, meningkat pada siklus II mendapatkan perolehan skor 30 dengan kriteria baik, dan pada siklus III mendapat perolehan skor 33 dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian keterampilan guru telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu mencapai minimal skor 27,5 dengan kriteria baik. (2) Aktivitas siswa pada penerapan model Role Playing berbantuan media boneka tangan meningkat. Peningkatan aktivitas siswa sebesar Siklus I mendapatkan skor 18,8 dengan kriteria baik, meningkat pada siklus II mendapatkan perolehan skor 29,5 dengan kriteria sangat baik, dan pada siklus III mendapat perolehan skor 33. Dengan demikian aktivitas siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu mencapai minimal skor 27,5 dengan kriteria baik. (3) Hasil belajar siswa melalui penerapan model Role Playing berbantuan media boneka tangan meningkat. Ketuntasan siswa meningkat dari 52,5% pada akhir siklus I menjadi 67,5% pada siklus II dan pada akhir siklus III mencapai 86,5%. Data tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 75%.
4. Ani Nurhanipah (2013) dari Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah

Jakarta dengan judul “ Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al-Falah Jakarta Timur”. Judul ini memiliki keterkaitan yang sama yaitu dengan Metode Role Playing merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang didapatkan, yaitu peningkatan nilai N-Gain yaitu sebesar 0,46 atau 46 %, maka dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajarsiswa, ketertarikan siswa dalam belajar IPS, meningkatkan efektivitas belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa bersemangat dalam belajar.

5. Iswandi (2012) dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universita Tanjung Pura Pontianak dengan judul “Peningkatan Akitivitas dan Hasil Belajar Pembelajaran PKn Dengan Bermain Peran Kelas IV SDN 09” Judul ini memiliki keterkaitan yang sama yaitu dengan Metode Role Playing merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn. Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang didapatkan, berdasarkan kemampuan guru merencanakan pembelajaran siklus I 59% (rata-rata 2,52), siklus II 93% (rata-rata 3,67) peningkatan 43%. Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran siklus I 64% (rata-rata 2,87) siklus II 91 % (rata-rata 3,88) peningkatan 27%. Aktivitas belajar siswa siklus I 64% (rata-rata 5,24%), siklus II 90% (rata-rata 7,16) peningkatan 24% hasil belajar siswa siklus I nilai rata-rata 69,64 siklus II 76,43. Berarti metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pembelajaran PKn di kelas IV SDN 09 Sungai Sinjun.

E. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 skema alur penelitian



F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berfikir di atas hipotesis dari penelitian ini adalah: “Bahwa Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN Medan Barat”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode PTK

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sebab dengan pendekatan kualitatif peneliti dapat menguraikan data yang diperoleh. Yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasikan pada gejala-gejala yang bersifat alamiah karena orientasinya demikian, maka sifat naturalistik dan bersifat mendasar atau bersifat kealamiahannya serta tidak bisa dilakukan di laboratorium melainkan harus terjun ke lapangan.

Jadi yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan penelitian dengan deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang perilaku yang dapat diamati sehingga menemukannya kebenaran yang dapat diterima oleh akal sehat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dan kolaborasi dengan menggunakan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta profesionalitas guru secara berkelanjutan.³⁶

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sudah di kenal lama dalam dunia pendidikan. Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Reserach* (CAR). PTK adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas yang terjadi di dalam kelas.³⁷

Penelitian Tindakan Kelas suatu bentuk penelitian refleksi dan kolektif yang dilakukan oleh peserta dalam situasi untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka.³⁸

Penelitian Tindakan Kelas merupakan tiga buah kata yang di jelaskan sebagai berikut :

1. Penelitian: menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara atau metodologi tertentu untuk memperoleh data dan informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan: menunjukkan pada suatu gerak kekuatan dengan sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam hal ini, gerak kegiatan adalah adanya siklus yang terjadi secara berulang untuk siswa yang dikenai suatu tindakan.

³⁶Erpon Ningrum. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Penerbit Ombak. h.23.

³⁷Salim dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing. h. 19.

³⁸Wina Sanjaya. 2013.*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana. h. 56.

3. Kelas: dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi mempunyai makna yang lain. Seperti sudah lama dikenal sejak jamannya, pendidikan yang dimaksud dengan kelas dalam konsep pendidikan dan pengajaran dalam sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama, belajar hal yang sama dari pendidik yang sama pula.

Jadi dari pengertian di atas PTK adalah sebuah kegiatan yang bersifat ilmiah yang dilakukan oleh guru dalam kelas tersebut yang dimulai dengan merancang hingga prosesnya.

Hasil PTK dapat digunakan untuk memperbaiki mutu proses belajar mengajar (PBM) sesuai dengan kondisi dan karakteristik sekolah, siswa dan guru. Melalui PTK guru dapat mengembangkan model-model belajar mengajar yang bervariasi, pengelolaan kelas kondusif, serta penggunaan media dan sumber belajar yang tepat dan memadai.³⁹

PTK di laksanakan dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Di sini guru dituntut untuk lebih profesional dalam melakukan tugas pokoknya dan harus mampu meningkatkan kemampuan siswa secara maksimal.

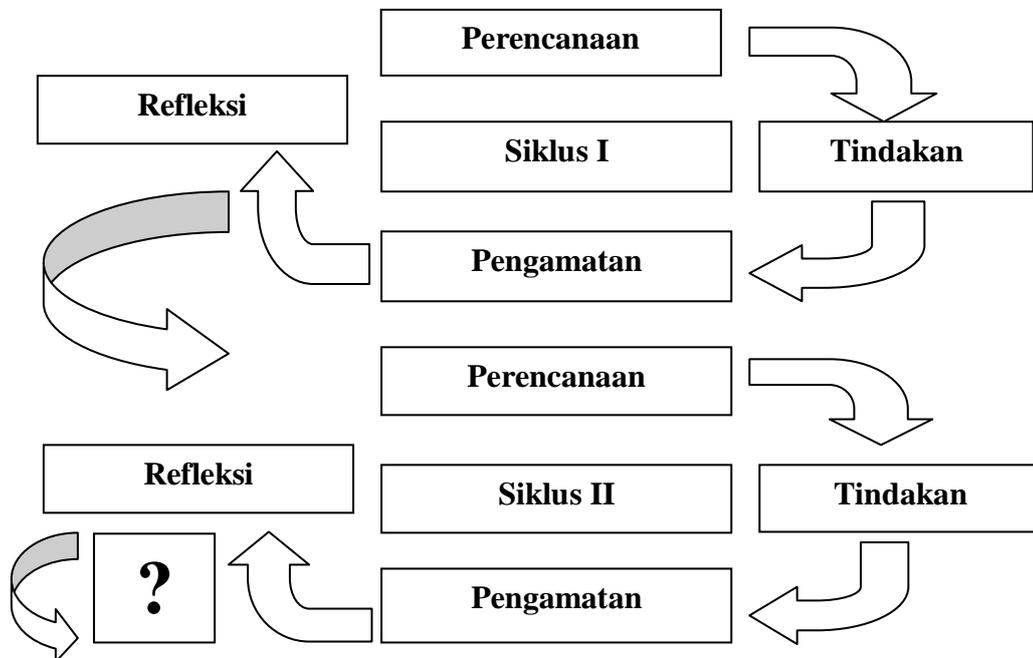
B. Langkah-langkah Penelitian

penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah desain yang menggunakan model Kemmis dan Taggart. Model penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu : 1. Perencanaan (*Planning*), 2. Tindakan, 3. pengamatan (*Observation*) dan 4. Refleksi (*reflection*) / Evaluasi. Untuk lebih jelasnya berikut ini akan dikemukakan penelitian

³⁹Samsu Sumadayo.2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu. h. 47.

tindakan kelas model Kemmis dan Mag. Targat yang dikemukakan secara skematis seperti terlihat pada skema di bawah ini.⁴⁰

Gambar 3.1 langkah – langkah penelitian



Siklus I

1. Tahap Perencanaan

⁴⁰*Ibid* h. 40-4.

Siklus pertama dalam PTK ini dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Maka dapat dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Menentukan materi yang akan diajarkan sesuai silabus dan kurikulum yaitu materi tentang Kebebasan Berorganisasi.
- 2) Merencanakan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi pembelajaran dengan model pembelajaran Role Playing.
- 3) Menyiapkan bahan dan alat-alat ataupun media yang digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
- 5) Menyusun alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian diterapkan.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilakukan dalam tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran "*Role Playing*" pada materi Kebebasan Berorganisasi yang sesuai dengan rencana pembelajaran (RPP).

3. Pengamatan (observasi)

Melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan secara langsung dan proses pembelajaran secara umum dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dan dibantu dengan mitra kolaborasi (guru kelas/bidang studi)

Penelitian dibantu mitra kolaborasi (guru kelas) memberikan tes hasil belajar IPA pada materi energi kepada masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan tindakan.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data observasi di dalam kelas tentang aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa. Refleksi ini dilakukan oleh peneliti untuk mencari perbaikan-perbaikan tindakan selanjutnya. Refleksi ini dilakukan untuk menganalisis dan memberikan makna terhadap data yang diperoleh, memperjelas data yang diperoleh dan mengambil kesimpulan dari tindakan yang telah dilakukan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk perencanaan pada siklus berikutnya.

Siklus II

1. Tahap perencanaan

Dari hasil evaluasi dan analisis yang telah dilakukan pada tindakan pertama dengan menemukan permasalahan yang muncul pada siklus I yang selanjutnya diperbaiki pada siklus II dengan kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan yang sama yaitu :

- 1) Menentukan materi yang akan diajarkan sesuai silabus dan kurikulum, yaitu materi tentang Kebebasan Berorganisasi.
- 2) Merencanakan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing*.
- 3) Menyiapkan bahan dan alat-alat ataupun model yang digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi guna mengamati keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

- 5) Menyusun alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian diterapkan.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilakukan dalam tahap ini melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Metode “*Role Playing*” pada materi Kebebasan Berorganisasi yang sesuai dengan perencanaan yang telah disusun.

3. Tahap Pengamatan

Melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan secara langsung dan proses pembelajaran secara umum dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dan dibantu dengan mitra kolaborasi (guru kelas/bidang studi)

Penelitian dibantu mitra kolaborasi (guru kelas) memberikan tes hasil belajar PKn pada materi kebebasan berorganisasi kepada masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan tindakan.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dilakukan pada setiap akhir pertemuan selama siklus II tahap ini mengamati secara rinci segala sesuatu yang terjadi dalam pembelajaran siklus II, sehingga penelitian menemukan hasil pembelajaran yang diinginkan.

C. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini dilakukan di MIN 4 Kota Medan. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa/siswi kelas V dengan jumlah 27 peserta didik yaitu laki-laki terdiri dari 15 siswa dan perempuan ada 12 siswi.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 4 Kota Medan Desa Sei Agul Kecamatan Medan Barat Kabupaten Kota Medan Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Februari – Maret 2019 di lakukan di semester II T.A 2018/2019.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Rencana Kegiatan	Waktu (Miggu)						
1	<u>Kondisi Awal</u> Observasi awal							
2	<u>Persiapan</u> Menyusun konsep pelaksanaan pembelajaran							
	Menyepakati jadwal dan tugas							
	Menyusu instrumen; 1. Lembar wawancara 2. Lembar observasi 3. Lembar hasil belajar							
5	<u>Pelaksanaan</u> Mempersiapkan bahan pembelajaran							
	Melakukan tindakan siklus I							
	Melakukan refleksi tindakan siklus I							
	Melakukan tindakan siklus II							
	Melakukan refleksi tindakan siklus II							
4	<u>Pembuatan laporan</u> Menyusun konsep							

	laporan penelitian							
	Menyelesaikan laporan							

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini terdiri dari.

1. Tes

Tes dapat berupa serentetan pertanyaan atau, atau lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian.

Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa mulai dari kondisi awal ke siklus I sehingga ke siklus II. Tes ini akan digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

Ada dua macam tes yang diberikan kepada siswa yaitu :

- a. *Pre test*, dibagikan sebelum melaksanakan tindakan atau setelah mempelajari materi dengan menggunakan *Role Playing*.
- b. *Post test*, dibagikan setelah siswa diberikan tindakan atau setelah mempelajari materi dengan menggunakan *Role Playing*.

6. Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pengajaran yang dilakukan dari awal tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan dengan rencana yang telah disusun dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

7. Wawancara

Secara umum yang dimaksud dengan wawancara adalah cara penghimpunan bahan-bahan keterangan yang akan dilakukan dengan melakukan jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka (face to face), dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan. Pada penelitian ini wawancara ditunjukkan kepada guru kelas dan siswa bertujuan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa pada materi pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

8. Studi Dekumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah RPP, daftar nilai siswa, serta foto saat proses belajar mengajar.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam tahap ini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu:

1. Reduksi Data

Menurut Miles dan Huberman menjelaskan bahwa reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung.⁴¹

Kegiatan reduksi data ini bertujuan untuk melihat kesalahan jawaban siswa dalam menyelesaikan soal dan tindakan apa yang dilakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

2. Penyajian Data

⁴¹ Salim.2018.*Metodologi Penelitian Kualitatif*,Bandung : Ciptapustaka Media, h. 148

Penyajian data adalah kegiatan analisis berupa paparan data sebagai kumpulan yang terorganisasi dan terkatagorikan sehingga memungkinkan adanya kesimpulan. Data yang dianalisis untuk mendeskripsikan ketuntasan belajar siswa yaitu data yang diperoleh dari nilai akhir dari setiap siklus.

a. Ketuntasan Belajar

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

Kriteria ketuntasan belajar.

$N > 85$ Tuntas

$N < 80$ Belum Tuntas

1. Rumus rata-rata

Analisis dan dilakukan dengan menggunakan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Presentase hasil tes

F = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah keseluruhan siswa.

Kreteria :

$0\% \leq P < 80\%$ siswa belum tuntas dalam belajar

$85\% \leq P \leq 100\%$ siswa sudah tuntas dalam belajar

Secara individu siswa dikatakan telah tuntas belajar apabila $PPH \geq 85\%$.

Tabel 3.2 Kreteria Tingkat Hasil Belajar Siswa

Presentase Penilaian Hasil Belajar	Tingkat hasil Belajar
90% - 100%	Sangat Tinggi
80 % - 89 %	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat Rendah

Kreteria tingkat hasil belajar siswa akan dipenuhi jika presentase penilain hasil belajar minimal termasuk kategori tinggi. Dan penentuan ketuntasan belajar secara klasikal, maka rumus yang digunakan.

$$T = \frac{D}{N} \times 100\%$$

Dimana:

T = Persentase ketuntasan klasikal

D = Jumlah nilai

N = Subjek penelitian

Berdasarkan kreteria ketuntasan belajar, jika di dalam kelas 85% siswa dari jumlah keseluruhan telah mencapai daya serap $\geq 85\%$ atau nilai lebih atau sama

dengan 85, maka ketuntasan secara keseluruhan telah terpenuhi dan pembelajaran yang dilakukan guru sudah dikatakan berhasil.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

i. Hasil penelitian

1. Deskripsi Sekolah

a. Profil Madrasah

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 4 Kota Medan yang berlokasi di Jl. Karya Setuju Desa Sei Agul Kec. Medan Barat Kab. Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Madrasah ini dikepalai oleh Dra. Nuraisyah Rahma, MA.

b. VISI dan MISI Madrasah

Visi

Terbentuknya peserta didik yang beriman, berilmu dan beramal saleh. Serta memiliki daya saing dalam bidang ipteks, olahraga dan berwawasan.

Misi

1. Menumbuh kembangkan sikap dan amaliah keagamaan Islam
2. Menumbuhkan dan meningkatkan minat baca dan tulis
3. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
4. Meningkatkan sarana prasarana untuk meningkatkan pencapaian prestasi akademik dan non akademik
5. Memberdayakan lingkungan madrasah sebagai sumber belajar
6. Membangun citra madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat
7. Menciptakan lingkungan madrasah yang aman, sehat, bersih dan indah

c. Data Keadaan Guru

Tabel 4.1 Data keadaan guru atau pegawai MIN 4 Kota Medan

NO	Nama	Jabatan
1	Dra.Nuraisyah Rahma, MA	Kepala Madrasah
2	Dra. Bidasari Daulay	Guru Kelas
3	Mariani Sibayang, S.Pd	Guru Kelas
4	Yasmin Herawati Zega	Guru Kelas
5	Meily Siska, M. Pd	Guru Kelas
6	M. Fahrezi, MA	Guru Kelas
7	Namora Srg, S.Ag	Guru Kelas
8	Yahya Nst. S. Pd.I	Guru Kelas
9	Dra. Nurul Suryani, M.Pd	Guru Kelas
10	Siti Zaitun, S.Pd.I	Guru Kelas
11	Drs. Satria Sakti Nst	Guru Kelas
12	Efan Suhendi,S.Pd.I	Guru Kelas
13	Zubaidah, S.Pd	Guru Kelas
14	Vidri Dwi Ariani,S.Pd	Guru Kelas

15	Erita Eriani, S.Pd.I	Guru Kelas
16	Dra. Ummul Chair	Guru Kelas
17	Mulyono, S.Pd	Guru Kelas
18	Nenny Rahmawarny Hrp, S.Ag	Guru Kelas
19	Rohaya, S.Pd.I	Guru Kelas
20	Ismail Nasutin, S.Ag	Guru Kelas
21	Ali Mukti Hsb, S.Pd.I	Guru Kelas
22	Sutan Tua, S.Pd.I	Guru Kelas
23	Aswaruddin, M.Pd	Guru Kelas
24	Samsiah, S.Pd.I	Guru Kelas
25	Nurlaili Jamil, S.Pd.I	Guru Kelas
26	Tri Marlin L, S.Pd.I	Bid Studi Fiqih
27	Eva Sepriani Srg. S.Pd.I	Bid Studi Agama
28	Januari R.E, S.Sos	Bid Studi Agama
29	Iradatul Kasanah Rt. S.Pd	Bid Studi Agama
30	Chairil Anwar, S.Pd	Guru Penjas
31	Dian Yudha, S.Pd	Guru Penjas
32	Ismail	Guru Penjas

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah keseluruhan guru dan pegawai MIN 4 kota Medan sudah cukup baik untuk menjalankan tugas dan fungsinya dalam rangka mencapai tujuan MIN 4 Kota Medan yang telah ditetapkan.

d. Data Sarana dan Fasilitas MIN 4 Kota Medan

Tabel 4.2 Data Fasilitas MIN 4 Kota Medan

No.	Sarana	Jumlah	Keterangan
1	Ruang kepala sekolah	1	Baik
2	Ruang Tata Usaha/Bendahara	1	Baik
3	Ruang Belajar	11	Baik
4	Ruang perpustakaan	1	Baik
5	Ruang UKS	1	Baik
6	Ruang Praktek Komputer	1	Baik
7	Kamar Mandi	4	Baik
8	Gudang	1	Belum Memadai

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa sarana dan fasilitas MIN 4 Kota Medan dapat dikategorikan cukup baik dalam pengembangan potensi dan kemampuan yang ada di dalam diri siswa.

e. Data Siswa MIN 4 Kota Medan

Tabel 4.3 Data Siswa MIN 4 Kota Medan

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1	Kelas I	79	46	125
2	Kelas II	43	36	79
3	Kelas III	46	48	94
4	Kelas IV	34	42	76
5	Kelas V	45	41	86
6	Kelas VI	41	33	74
	JUMLAH	288	248	534

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa pada tahun pelajaran 2018/2019 terdapat 534 siswa MIN 4 Kota Medan, yang terdiri dari 125 siswa kelas I, 79 siswa kelas II, 94 siswa kelas III, 76 siswa kelas IV, 86 siswa kelas V, 74 siswa kelas VI.

ii. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Hasil belajar sebelum menggunakan Model Pembelajaran Role Playing

Langkah awal sebelum melaksanakan penelitian adalah bertemu dengan pihak sekolah MIN 4 Kota Medan yaitu Ibu kepala sekolah, sesampainya di sekolah penelitian tidak langsung berjumpa dengan kepala sekolah setelah menunggu. Peneliti menyampaikan maksud untuk kedatangan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari pertemuan tersebut peneliti disambut baik dan disetujui untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Kemudian peneliti mengadakan pertemuan dengan wali kelas VB MIN 4 Kota Medan untuk meminta izin melakukan penelitian di kelas tersebut pada mata pelajaran PKn. Guru menerima dengan baik maksud peneliti. Peneliti juga menyampaikan bahwa peneliti bertindak sebagai guru dan guru sebagai observer.

Sebelum melakukan tindakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran PKn dan observasi terhadap proses pembelajaran PKN di kelas VB MIN 4 Kota Medan. Terdapat beberapa pertanyaan yang peneliti ajukan terkait dengan penggunaan model pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam hambatan-hambatan yang dihadapi guru ketika mengajarkan PKn kepada peserta didik.

Observasi juga dilakukan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan awal siswa belum baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Menontonnya guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab membuat sebagian siswa masih tergolong rendah, banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, ada yang asyik berbicara dengan teman sebangkunya. Sehingga tidak memperhatikan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Dari Pre test yang sudah dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar

siswa pada mata pelajaran PKn masih tergolong rendah dan mayoritas siswa mendapat nilai yang berada di bawah nilai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 85.

Berdasarkan pre test yang diberikan peneliti kepada siswa kelas VB MIN 4 Kota Medan yang berjumlah 27 orang, maka dapat diketahui hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada data terlampir pada halaman: 63.

Pada hasil kegiatan Pre Test yang dilakukan ditemukan hanya 7 orang siswa yang dinyatakan “Tuntas” atau 25,92%, sedangkan 20 orang dinyatakan masih “Tidak Tuntas” atau 74%. Pada Pret Test ini, diperoleh hasil rata – rata 72,2. Hasil ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, terbukti tingkat ketuntasan yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Berikut ini tabel pratindakan (pre-test) untuk melihat ketuntasan belajar PKn siswa kelas Vb MIN 4 Kota Medan.

Presentase ketuntasan belajar siswa :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100 \% \\
 &= \frac{7}{27} \times 100 \\
 &= 25,92\%.
 \end{aligned}$$

Tabel 4.4 Hasil Belajar Pre Test

No	Nama Siswa	Pre Test	Keterangan
1	Apip Maulana	70	Tidak Tuntas
2	Al Raja Amir Akbar Nasution	55	Tidak Tuntas
3	Alika Azzahra Humanari	85	Tuntas
4	Fery Irawan	65	Tidak Tuntas
5	Febriansyah	75	Tidak Tuntas
6	Fadhilah Asraf	70	Tidak Tuntas
7	Humairah Rahma	85	Tuntas
8	Hamzah Agung Nasution	55	Tidak Tuntas
9	Intan Mutia	60	Tidak Tuntas
10	Laina Tussipa Nasution	50	Tidak Tuntas
11	M. Rafa Baihaki	85	Tuntas
12	M. Khadapi	60	Tidak Tuntas
13	M. Iqbal	75	Tidak Tuntas
14	M. Fadhil Nasution	60	Tidak Tuntas
15	M. Sauki	70	Tidak Tuntas
16	Musa Tri Ipandi	65	Tidak Tuntas
17	Naca Syuhada Dipo	65	Tidak Tuntas
18	Nanda	75	Tidak Tuntas
19	Nur Afanni Ramadhani	85	Tuntas
20	Nur Anjani Jannah	85	Tuntas
21	Nur Afinni Ramadhani	85	Tuntas
22	Rafli	65	Tidak Tuntas
23	Siti Raisah Asyifa	75	Tidak Tuntas
24	Syahnaz Inaya	65	Tidak Tuntas
25	Wintia Humairah	85	Tuntas
26	Zahra Tussahro Lubis	70	Tidak Tuntas

27	Zoula Aulia Thania	80	Tidak Tuntas
Jumlah		1920	
Rata-rata		71,1	
Presentasi		25,92%	
Ketuntasan klasikal		25,92%	

Dari hasil pre test di atas, dapat dilihat bahwa keberhasilan siswa secara klasikal dikatakan masih rendah dan belum tercapai yaitu : 25,92 % dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Keberhasilan Siswa Secara Klasikal pada Pre Test

Skor	Jumlah Siswa	Keterangan
85 – 100	7	Tuntas
0 – 80	20	Tidak Tuntas

Sesuai dengan tabel di atas, maka dapat dirincikan kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada pre test.

Tabel 4.6 Kriteria tingkat Keberhasilan Belajar siswa Pada Pre Test

Kriteria hasil belajar	Jumlah siswa	Kategori
90 – 100	0	Sangat Memuaskan
80 – 89	8	Memuaskan
70 – 79	8	Tercapai
60 – 69	8	Kurang Tercapai
0 – 59	3	Rendah

Berdasarkan hasil diatas, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan melanjutkan pada tes siklus I dengan menggunakan Model Pembelajaran Role Playing pada materi Kebebasan Berorganisasi yang dalam pelaksanaannya peneliti sebagai guru dan guru sebagai Observer.

2. Hasil belajar siswa setelah diterapkan Model pembelajaran Role Playing

Deskripsi pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari siklus I dan siklus II.

1) Hasil penelitian Siklus I

Pada siklus I tindakan yang dilakukan terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, aktivitas mengajar pendidik, aktivitas belajar peserta didik, hasil belajar dan refleksi yang dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Februari 2019 di kelas Vb MIN 4 Kota Medan.

a. Perencanaan Tindakan

pada tahap ini penulis membuat alternative pemecahan masalah untuk menguasai kesulitan dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Role playing pada materi kebebasan berorganisasi.

Perencanaan yang peneliti lakukan adalah.

1. Guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dapat di lihat pada lampiran 1 pada halaman 88.
2. Guru Mempersiapkan media dan naskah drama dapat di lihat pada lampiran 3 halaman 98.
3. Mempersiapkan soal yang ingin dibagikan kepada siswa dapat di lihat pada lampiran 5 halaman 104.

4. Guru mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru dapat dilihat pada lampiran 9-11 halaman 114-118.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

1. Pendahuluan

- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dan KKM yang harus dicapai dari materi yang akan di pelajari.
- Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa “siapa yang pernah mengikuti organisasi baik di sekolah maupun di masyarakat? Menurut kalian organisasi apa saja yang ada di lingkungan sekolah dan masyarakat? Untuk mengetahui lebih lanjut mari kita pelajari bersama-sama.

2. Kegiatan Inti

- Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 6-7 orang
- Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan dan guru menunjuk beberapa kelompok sebelum pelaksanaan belajar berlangsung.
- Guru memanggil kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah di persiapkan.
- Masing-masing siswa berada di kelompok sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja yang sudah disiapkan oleh guru.
- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.

- Melakukan pengamatan atau observasi.

3. Penutup

- Guru memberikan motivasi agar siswa selalu belajar dengan baik di dalam kelas maupun di rumah sembari membagikan posttest.
- Guru bersama peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

c. Tahap Pengamatan

Pada siklus I ini peneliti bertindak sebagai guru. Oleh karena itu, peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran PKn untuk mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil observasi aktivitas guru berdasarkan hasil observasi yang diperoleh bahwa pendidik dapat menarik minat belajar peserta didik, menciptakan lingkungan belajar peserta yang kondusif, menyediakan fasilitas belajar yang sesuai, memantau kesiapan belajar peserta didik pada saat KBM akan berlangsung, memberikan dorongan yang positif bagi peserta didik, menyampaikan materi yang akan dipelajari, menyajikan media beserta naskah drama yang sesuai dengan bahan ajar yang akan disampaikan, memberikan tugas sesuai indikator, membantu peserta didik yang kurang memahami materi, memberikan motivasi terhadap peserta didik dan memberikan nilai yang sesuai terhadap peserta didik.

Maka dari keseluruhan aspek yang diperhatikan pada saat observasi dan dapat diklasifikasikan kualitas mengajar pendidik terdapat pada kategori baik. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang diamati oleh guru kelas Vb pada mata pelajaran PKn MIN 4 Kota Medan.

Kemudian hasil observasi siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.7**Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus I**

Subjek yang dipantau : Siswa /i

Tempat / pemantauan : MIN 4 Kota Medan

Pemantau dilakukan : Ketika PBM Berlansung

Pelaku pemantauan : Pengawas

No	Kegiatan	Skor
1	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	4
2	Keberanian siswa dalam bertanya kepada guru	4
3	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru	3
4	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan siswa	3
5	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan guru	4
6	Motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran	3
7	Penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru	4
Jumlah		25

Rata-rata Hasil Observasi siswa Siklus I	3.57
Hasil akhir	89,3
Kriteria	Baik

Berdasarkan tabel di atas, rata – rata untuk semua aspek bernilai 3,57 dengan kriteria baik sehingga dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan Model Role Playing dalam penelitian ini berjalan dengan efektif.

Di akhir pembelajaran siklus I, siswa diberikan Post test yang bertujuan untuk melihat hasil dari tindakan yang diberikan. Adapun data hasil belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8 Hasil belajar Post Test Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Keterangan
1	Apip Maulana	75	Tidak Tuntas
2	Al Raja Amir Akbar Nasution	55	Tidak Tuntas
3	Alika Azzahra Humanari	85	Tuntas
4	Fery Irawan	75	Tidak Tuntas
5	Febriansyah	85	Tuntas
6	Fadhilah Asraf	85	Tuntas
7	Humairah Rahma	85	Tuntas
8	Hamzah Agung Nasution	70	Tidak Tuntas
9	Intan Mutia	85	Tuntas
10	Laina Tussipa Nasution	60	Tidak Tuntas
11	M. Rafa Baihaki	85	Tuntas
12	M. Khadapi	70	Tidak Tuntas
13	M. Iqbal	85	Tuntas
14	M. Fadhil Nasution	85	Tuntas
15	M. Sauki	85	Tuntas
16	Musa Tri Ipandi	70	Tidak Tuntas
17	Naca Syuhada Dipo	70	Tidak Tuntas
18	Nanda	85	Tuntas
19	Nur Afanni Ramadhani	85	Tuntas
20	Nur Anjani Jannah	85	Tuntas
21	Nur Afinni Ramadhani	85	Tuntas
22	Rafli	70	Tidak Tuntas
23	Siti Raisah Asyifa	85	Tuntas

24	Syahnaz Inaya	65	Tidak Tuntas
25	Wintia Humairah	85	Tuntas
26	Zahra Tussahro Lubis	65	Tidak Tuntas
27	Zoula Aulia Thania	85	Tuntas
Jumlah		2040	
Rata-rata		75,55	
Presentasi		59,2%	
Ketuntasan klasikal		59,2%	

Berdasarkan post test I yang dilakukan, dapat dilihat 16 orang siswa atau 59,2% siswa yang “Tuntas”, sedangkan 11 orang siswa atau 40,7% siswa yang “Tidak Tuntas”. Pada siklus I ini, diperoleh nilai rata – rata siswa sebesar 77,40. Secara rinci, hasil belajar siswa secara klasikal pada tes siklus I ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.9 Keberhasilan siswa secara klasikal pada siklus I

Skor	Jumlah Siswa	Keterangan
85 – 100	16	Tuntas
0 – 80	11	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel diatas maka kriteria keberhasilan belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.10 Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada siklus I

Kriteria hasil belajar	Jumlah siswa	Kategori
90 – 100	0	Sangat memuaskan
80 – 89	16	Memuaskan
70 – 79	7	Tercapai
60 – 69	3	Kurang tercapai
0 – 59	1	Rendah

Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil siswa belum sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan kembali perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada proses belajar mengajar, maka dilanjutkan dengan siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran PKn materi Kebebasan Berorganisasi belum tercapai sesuai KKM yaitu 85. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes diberikan kepada siswa. Kemudian setelah dikoreksi ternyata masih ada yang belum memahami materi dengan baik.

Dari hasil pre test atau sebelum digunakannya model Role Playing pada materi kebebasan berorganisasi, hasil yang diperoleh siswa sebanyak 7 siswa (25,92%) yang termasuk kategori tuntas. Sedangkan pada siklus I, dapat diketahui bahwa yang mengalami ketuntasan belajar yaitu 16 siswa (59,2%), maka dapat dikatakan terjadi peningkatan 2,28%. Walaupun demikian, ini membuktikan bahwa ketuntasan klasikal dari hasil belajar siswa belum tercapai, sehingga peneliti merasa perlu diadakannya perbaikan dengan melanjutkan ke siklus II.

2) Hasil Penelitian Siklus II

Tindakan siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I yang didasarkan pada refleksi peneliti terhadap pelaksanaan dengan menggunakan model Role Playing. Kegiatan ini dilakukan pada hari Kamis tanggal 28 Februari 2019.

Tindakan yang dilakukan pada siklus II ini juga berbeda dengan siklus I yaitu rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

a. Rencana Tindakan

Pada siklus II, upaya yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan dan meningkatkan kemampuan belajar pada materi kebebasan berorganisasi dengan menggunakan model Role Playing. Peneliti menyusun rencana agar seluruh peserta didik secara aktif ikut serta dalam pembelajaran.

Perencanaan yang peneliti lakukan adalah :

1. Guru merancang rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 93.
2. Guru mempersiapkan media dan naskah drama dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 101.
3. Guru mempersiapkan soal yang ingin dibagikan kepada siswa dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 109.
4. Guru mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru dapat dilihat pada lampiran 12- 14 halaman 119-123.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

1. Pendahuluan
 - Guru memberikan motivasi kepada peserta didik
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dan KKM yang harus dicapai dari materi yang akan di pelajari.
 - Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa “siapa yang pernah mengikuti organisasi baik di sekolah maupun di masyarakat? Menurut kalian organisasi apa saja yang ada di lingkungan sekolah dan masyarakat? Untuk mengetahui lebih lanjut mari kita pelajari bersama-sama.
2. Kegiatan Inti

- Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 6-7 orang
- Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan dan guru menunjuk beberapa kelompok sebelum pelaksanaan belajar berlangsung.
- Guru memanggil kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah di persiapkan.
- Masing-masing siswa berada di kelompok sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja yang sudah disiapkan oleh guru.
- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.
- Melakukan pengamatan atau observasi.

4. Penutup

- Guru memberikan motivasi agar siswa selalu belajar dengan baik di dalam kelas maupun dirumah sembari membagikan *postest*.
- Guru bersama peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
- Guru menutup kegiatan belajar dengan mengucapkan salam

c. Tahap Pengamatan

Pada siklus II ini peneliti melaksanakan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Role Playing. Objek yang diobservasi sama dengan siklus I, yaitu sikap peserta didik, hasil belajar peserta didik dan keterampilan pendidik

dan keterampilan pendidik ketika proses KBM berlangsung dengan menggunakan Model Role Playing di kelas Vb MIN 4 Kota Medan.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, pendidik telah mampu membangun suasana belajar yang menarik perhatian peserta didik dengan menggunakan model Role Playing. Pada siklus II pendidik juga memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih meningkatkan pembelajaran, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tanya jawab agar membangkitkan daya nalar peserta didik saat proses pembelajaran.

Pada penyajian ini peneliti melakukan kegiatan apresiasi, menunjukkan penguasaan materi pembelajaran, menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hierarki belajar dan karakteristik siswa, peneliti juga melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa. Kemudian melaksanakan pembelajaran secara runtut. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan peneliti menggunakan media secara efektif dan efisien. Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa dan melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan). Memberi kesempatan peserta didik untuk mengerjakan soal, menyajikan materi dengan sumber yang relevan, memberikan tugas sesuai indikator, menggunakan model role playing, membantu peserta didik yang kurang mengerti, dan pendidik memberikan motivasi dan nilai yang sesuai terhadap peserta didik.

Dari keseluruhan aspek yang diobservasi setelah diklasifikasikan kualitas mengajar pendidik pada kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas Vb MIN 4 Kota Medan.

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.11**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

Subjek yang dipantau : Siswa /i

Tempat / pemantauan : MIN 4 Kota Medan

Pemantau dilakukan : Ketikan PBM Berlangsung

Pelaku pemantauan : Pengawas

No	Kegiatan	Skor
1	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	4
2	Keberanian siswa dalam bertanya kepada guru	4
3	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru	3
4	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan siswa	3
5	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan guru	4

6	Mtivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran	4
7	Penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru	4
	Jumlah	26
	Rata – rata observasi siswa siklus II	3.71
	Hasil akhir	92,8
	Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, rata – rata utuk aspek untuk semua aspek bernilai 3,71 dengan kriteria sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan Model Role Playing dalam penelitian ini berjalan dengan efektif.

Di akhir pelaksanaan siklus I, siswa diberikan Post test II yang bertujuan untuk melihat hasil dari tindakan yang diberikan. Adapaun data hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat pada data terlampir.

Berdasarkan post test II yang dilakukan, dapat dilihat bahwa 24 orang siswa atau 88,88% siswa yang “Tuntas”, sedangkan 3 orang siswa atau 11% siswa yang “Tidak Tuntas”. Pada siklus II ini, diperoleh nilai rata – rata siswa sebesar 85,18 Secara rinci, hasil belajar siswa secara klasikal pada tes siklus II ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.12 Keberhasilan siswa secara klasikal pada siklus II

Skor	Jumlah siswa	Keterangan
85 – 100	24	Tuntas
0 – 80	3	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel diatas maka kriteria keberhasilan belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. 13 Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada siklus II

Kriteria hasil belajar	Jumlah siswa	Kategori
90 – 100	6	Sangat memuaskan
80 – 89	20	Memuaskan
70 – 79	0	Tercapai
60 – 69	1	Kurang tercapai
0 – 59	0	Rendah

Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sudah tercapai kriteria ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik. Hal ini didasarkan pada terlihat semakin membaiknya kegiatan belajar mengajar berdasarkan pengamatan observer. Selain itu, siswa juga mulai serius memperhatikan pelajaran yang diberikan dan siswa juga sudah berani memainkan peran dan berani dalam bertanya jawab dengan guru.

Hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa dalam materi kebebasan berorganisasi yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing sudah baik. Hal ini dapat dilihat adanya peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 85 . Pada post test I jumlah siswa tidak tuntas 11 siswa (40,7%) dan tuntas sebanyak 16 (59,2%). Sedangkan pada tes hasil belajar post test II jumlah yang tuntas sebanyak 24 (88,88%) dan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa (11%). Rata – rata hasil belajar siswa pada siklus I berjumlah 75,55 dan pada siklus II 85.

Dapat disimpulkan bahwa persentase tingkat ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan.

3. Peningkatan Hasil Belajar Setelah Penerapan Model Pembelajaran

Tabel 4.14 Hasil Belajar siswa pada Test Awal, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama siswa	Nilai Tes Awal	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Keterangan
1	Apip Maulana	70	75	85	Meningkat
2	Al Raja Amir Akbar Nasution	55	55	75	Meningkat
3	Alika Azzahra Humairani	85	85	90	Meningkat
4	Fery Irawan	65	75	85	Meningkat
5	Febriansyah	75	85	85	Meingkat
6	Fadilah Asraf	70	85	80	Meningkat
7	Humairah Rahma	85	85	85	Stabil
8	Hamzah Agung Nasution	55	70	85	Meningkat
9	Intan Mutia	60	85	85	Meningkat
10	Laina Tussipa Nasution	50	60	85	Meningkat
11	M. Rafa Baihaki	85	85	85	Meningkat
12	M. Khadapi	60	70	85	Meningkat
13	M. Iqbal	75	85	85	Meningkat
14	M. Fadil Nasution	60	85	85	Meningkat
15	M. Sauki	70	85	85	Meningkat
16	Musa Tri Ipandi	65	70	85	Meningkat

17	Naca Syuhada Adipo	65	70	85	Meningkat
18	Nanda	75	85	80	Menignkat
19	Nur Afanni Ramadhani	85	85	90	Meningkat
20	Nur Anjjani Jannah	85	85	95	Meningkat
21	Nur Afinni Ramadhani	85	85	85	Stabil
22	Rafli	65	70	85	Meningkat
23	Siti Raisah Asyifa	75	85	90	Meningkat
24	Syahnas Inaya	65	65	85	Meningkat
25	Wintia Humairah	85	85	95	Meningkat
26	Zahra tussahro Lubis	70	65	70	Meningkat
27	Zoula Aulia Thania	80	85	85	Meningkat
	Jumlah	1920	2040	2300	Meningkat
	Rata – rata	71,1	75,55	85,18	Meningkat

Berdasarkan tabel diatas dapat di lihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sari sebelu penggunaan mdel pembelajaran Role Playing sampai setelah penggunaan model pembelajaran Role Playing di siklus II pada mata pelajaran PKn materi kebebasan Berorganisasi di kelas Vb MIN 4 Kota Medan.

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Penggunaan model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi. Hal ini terbukti dengan adanya hasil peningkatan belajar siswa kelas Vb MIN 4 Kota Medan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada *pre test* yang telah dilaksanakan terdapat 7 orang siswa atau 25,95% yang dikategorikan tuntas, sedangkan 20 orang siswa 74% lainnya dikategorikan tindak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memahami dan mengerti tentang materi tersebut.

Selama proses penelitian, peneliti melihat masih ada kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan, dan peneliti juga melihat kurangnya partisipasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung khususnya saat kerja kelompok berlangsung. Namun dari hasil tes siklus I, dapat dilihat bahwa 11 siswa atau 40,7% siswa yang

termasuk dalam kategori tuntas dan 16 orang siswa atau 59,2% termasuk dalam kategori tidak tuntas.

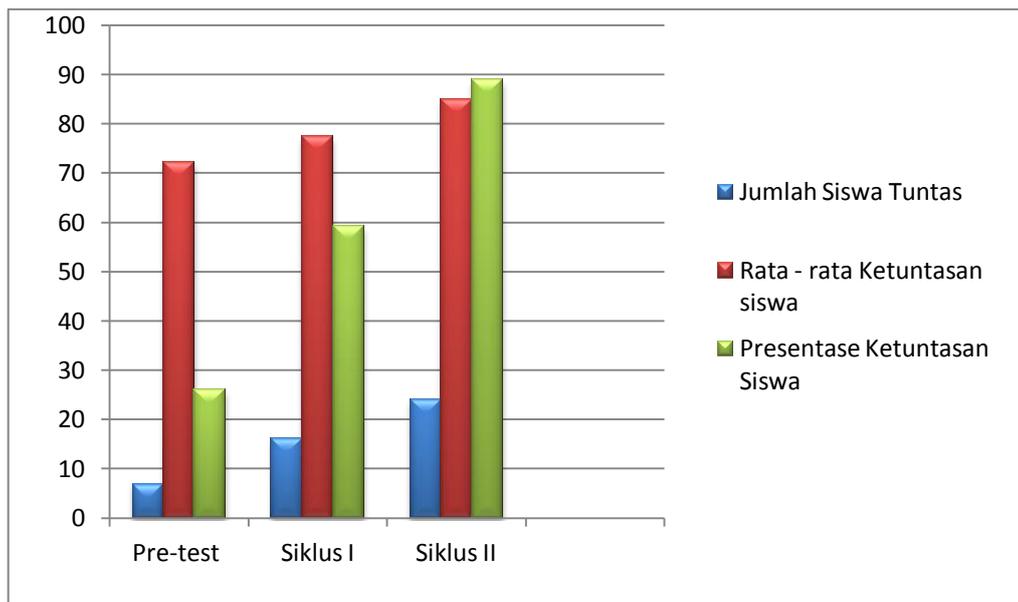
Setelah siklus I berlangsung maka peneliti melanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Dari hasil test siklus II dapat dilihat 24 siswa atau 88,88% yang termasuk kedalam kategori tuntas dan 3 orang siswa atau 11% dikategorikan dalam kategori tidak tuntas.

Berdasarkan penjelasan dan rincian yang telah dibahas secara luas pada bagian hasil penelitian sebelumnya bahwasanya hasil belajar siswa kelas Vb MIN 4 Kota Medan mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat pada persentase yang telah dijelaskan sebelumnya.

Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwasanya pembelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi menggunakan model pembelajaran Role Playing di MIN 4 Kota Medan mengalami peningkatan.

Lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata – rata saat tes awal, hasil belajar siklus I dan siklus II. Seperti tergambar pada diagram di bawah ini :

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mulai dari Pre-Test, Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Hasil Belajar Siklus II.



Gambar 4.1

Diagram Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan paparan diatas terlihat bahwa dari 27 orang siswa terdapat 4 orang siswa yang tidak tuntas belajar.

Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa pelaksanaan menggunakan model pembelajaran Role Playing materi kebebasan berorganisasi pada penelitian ini berjalan dengan baik, ini dibuktikan dengan porelahan pada aktivitas siswa siklus I dengan rata – rata 3,57 dari 7 aspek penilaian kegiatan, sedangkan pada aktivitas siswa siklus II dengan rata – rata 3,71.

Dengan demikian, perancangan dan penerapan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan memiliki dampak pada peningkatan hasil belajar siswa yang diharapkan dan akan memberi dampak bagi guru bidang studi khususnya dan guru-guru lain pada umumnya dalam merancang dan menerapkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Suatu model memang tidak dirancang untuk semua jenis materi ajar, maka kecakapan guru dalam memilih model yang sesuai diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan maka dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar peserta didik kelas Vb Min 4 Kota Medan materi kebebasan berorganisasi dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran Role Playing. Dengan demikian didapat kesimpulan dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasil penelitian yang telah dijelaskan bahwasanya proses pembelajaran PKn sebelum diterapkan model pembelajaran model Role Playing yaitu memiliki tingkat presentase yang rendah. Nilai yang diperoleh hanya 22,92% yang mendapatkan nilai tuntas dengan jumlah siswa 7 siswa dari 27 siswa.
2. Hasil penelitian yang selanjutnya, proses pembelajaran PKn selama diterapkannya model pembelajaran Role Playing pada materi kebebasan berorganisasi di MIN 4 Kota Medan ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus I, hasil belajar mengalami peningkatan dengan angka persentase sebanyak 59,2% dengan jumlah siswa yang tuntas 16 siswa. Sedangkan pada siklus II, hasil belajar 88,88% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 24 dari 27 siswa di kelas Vb MIN 4 Kota Medan. Dari data tersebut, hasil yang dipaparkan bahwa penelitian yang dilakukan menggunakan model pembelajaran Role Playing ini berhasil dilakukan dengan nilai yang memuaskan dan melewati nilai KKM yaitu 85.
3. Dari hasil belajar siswa yang diperoleh selama penelitian berlangsung, maka diketahui bahwa nilai yang diperoleh siswa meningkat secara signifikan dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dalam hasil belajar pada mata pelajaran PKn mencapai kategori baik sesuai dengan data persentase observasi siswa yang telah dibahas sebelumnya. Ketuntasan siswa sebelum perlakuan mencapai (25,92%), sedangkan di siklus I setelah perlakuan ketuntasan siswa mencapai (59,2%), dan pada siklus II ketuntasan siswa meningkat mencapai (88,88%).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian diatas, maka peneliti akan memberika beberapa saran agar dapat dilihat dan memperbaiki kualitas belajar siswa, yaitu :

1. Bagi guru, agar mencoba menerapkan model pembelajaran Role Playing (bermain peran) ini dalam pembelajaran yang sesuai dengan yang diajarkan dan lebih memperhatikan kegiatan belajar siswa agar hasil belajar siswa selalu meningkat, karena realita yang terjadi sekarang masih banyak siswa yang kurang memahami pelajaran di sekolah.
2. Bagi siswa, agar lebih semangat dalam belajar dan mampu lebih meningkatkan gairah belajar mereka. Karena di dalam model pembelajaran ini siswa diminta untuk berkelompok dan berlomba. Sehingga melatih rasa kompetitif mereka dalam belajar. Suasana menyenangkan yang paling tercipta di dalam kelas.
3. Sebagai bahan kajian atau referensi serta menambah wawasan bagi peneliti yang akan melakukan kajian yang berhubungan dengan model penerapan model pembelajaran Role Playing.

DAFTAR PUSTAKA

Kadir, Abdul dkk. 2008.*Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana

A. Bakar,Rosdian. 2009.*Pendidikan Suatu Pengantar*.Bandung: Ciptapustaka Media Perintis

Sabrina, Neneng Lina. 2011.*perencanaan Pendidikan*.Bandung: CV Pustaka Setia

Syafaruddin, Nurgaya Pasha, Mahariah. 2014.*Ilmu Pendidikan Islam*.Jakarta: Hijri Pustaka
Utama

Usiono.2017.*Pancasila dan Kewarganegaraan*.Medan: Perdana Publishing

- Mardenis.2014.*Pendidikan Kewarganegaraan dalam Rangka Pengemabangan Kepribadian Bangsa*.Depok: PT Raja Grapindo Persada
- Mardianto.2017.*Psikologi Pendidikan Landasan Pengembangan Strategi Pembelajaran*.Medan: Perdana Publishing
- Trianto.2011.*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*.Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Basleman Anisah, Syamsu Mappa. 2011.*Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Abdul M. Ghoffar, & Abu Ihsan al-Atsari. 2015. *Tafsir Ibnu Katsir*.Jakarta: Pustaka Imam asy-Syafi'i.
- Mohammad Syarif Sumantri.2016.*Strategi Pembelajaran*.Depok: PT Raja Grapindo Persada
- Nurmawati.2016. *Evaluasi Pendidikan Islam*.Bandung: Ciptapustaka Media
- Hamalik Oemar.2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Suparlan Al-Hakim dkk. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan*.Jakarta: Pusat Pembukuan Daparteman Pendidikan Nasional
- Huda Miftahul.2014.*Model-model Pembelajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Salim dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing
- Sanjaya Wina. 2013. *Peneliti Tindakan Kelas*.Jakarta: Kencana

Sumadayo Samsu.2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Ningrum Erpon. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Penerbit Ombak

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I

Satuan Pendidikan : MIN 4 KOTA MEDAN
Mata Pelajaran : PKn
Kelas / Semester : V / II
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk

ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)

3.2 Menyebutkan contoh-contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

3.3 Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah

Indikator :

3.2.1 Menyebutkan contoh organisasi di sekolah

3.2.2 Menyebutkan contoh organisasi di masyarakat

3.2.3 Menjelaskan pentingnya berorganisasi

3.2.4 Menyebutkan pengurus organisasi

3.2.5 Membuat struktur organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

3.2.6 Mematuhi tugas-tugas pengurus organisasi

3.3.1 Mendemonstrasikan kegiatan pemilihan pengurus kelas

3.3.2 Menyebutkan manfaat berorganisasi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menyebutkan contoh organisasi di sekolah
2. Siswa dapat menyebutkan contoh organisasi di masyarakat
3. Siswa dapat menjelaskan pentingnya berorganisasi
4. Siswa dapat menyebutkan pengurus organisasi
5. Siswa dapat menyebutkan struktur organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat
6. Siswa dapat menjelaskan tugas-tugas pengurus organisasi
7. Siswa dapat mensimulasikan kegiatan pemilihan pengurus kelas
8. Siswa dapat menyebutkan manfaat berorganisasi

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Religius
Nasionalis
Mandiri

Gotong Royong
Integritas

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Kebebasan Berorganisasi

E. PENDEKATAN, MODEL, & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintific*
- Model : *Role Playing (Bermain peran)*
- Metode : Ceramah, tanya jawab, dan penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. 2. Memeriksa kehadiran peserta didik 3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. 4. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik agar memahami materi kebebasan Berorganisasi. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dan KKM yang harus dicapai dari materi yang akan di pelajari. 6. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa “siapa yang pernah mengikuti organisasi baik di sekolah maupun di masyarakat? Menurut kalian organisasi apa saja yang ada di lingkungan sekolah dan masyarakat? Untuk mengetahui lebih lanjut mari kita pelajari bersama-sama. 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 6-7 orang 2. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan dan guru menunjuk beberapa kelompok sebelum pelaksanaan belajar berlangsung. 	40 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memanggil kelompok yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah di persiapkan 4. Masing-masing siswa berada di kelompok sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan 5. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja yang sudah disiapkan oleh guru 6. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan 7. Memberikan umpan balik yang telah dipelajari 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. 2. Guru memberikan motivasi agar siswa selalu belajar dengan baik di dalam kelas maupun dirumah sembari membagikan postest 3. guru menutup belajar dengan mengucapkan salam 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber Belajar

- Buku Paket Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kelas V.

2. Media Belajar

- Lembar Kerja siswa
- Lembar evaluasi

H. PENILAIAN

1. Tehnik penilaian

Jumlah jawaban benar x 100

20

2. Bentuk instrumen

Tehnik : tertulis

Soal : pilihan ganda

Soal intrumen : terlampir

Skor Penilaian

Nilai = $\frac{\text{Skor yang dicapai} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$

Bobot skor nilai = 5 (setiap 1 soal jawaban yang benar)

Medan 14 Februari 2019

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas Vb

Dra. Nuraisyah Rahma, MA
NIP : 197111091991022001

Siti Zaitun, S.Pd.I

Mahasiswa

Sri Wahyuni
Nim : 36.15.3.101

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II

Satuan Pendidikan	:MIN 4 KOTA MEDAN
Mata Pelajaran	: PKn
Kelas / Semester	:V / II
Alokasi Waktu	:2 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk

ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)

3.2 Menyebutkan contoh-contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

3.3 Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah

Indikator :

3.2.1 Menyebutkan contoh organisasi di sekolah

3.2.2 Menyebutkan contoh organisasi di masyarakat

3.2.3 Menjelaskan pentingnya berorganisasi

3.2.4 Menyebutkan pengurus organisasi

3.2.5 Membuat struktur organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

3.2.6 Mematuhi tugas-tugas pengurus organisasi

3.3.1 Mendemonstrasikan kegiatan pemilihan pengurus kelas

3.3.2 Menyebutkan manfaat berorganisasi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menyebutkan contoh organisasi di sekolah
2. Siswa dapat menyebutkan contoh organisasi di masyarakat
3. Siswa dapat menjelaskan pentingnya berorganisasi
4. Siswa dapat menyebutkan pengurus organisasi
5. Siswa dapat menyebutkan struktur organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat
6. Siswa dapat menjelaskan tugas-tugas pengurus organisasi
7. Siswa dapat mensimulasikan kegiatan pemilihan pengurus kelas
8. Siswa dapat menyebutkan manfaat berorganisasi

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Religius
 Nasionalis
 Mandiri
 Gotong Royong
 Integritas

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Kebebasan Berorganisasi

E. PENDEKATAN, MODEL, & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintific*
- Model : *Role Playing (Bermain peran)*
- Metode : Ceramah, tanya jawab, dan penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. 2. Memeriksa kehadiran peserta didik 3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. 4. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada peserta didik agar memahami materi kebebasan Berorganisasi. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dan KKM yang harus dicapai dari materi yang akan di pelajari. 6. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa “siapa yang pernah mengikuti organisasi baik di sekolah maupun di masyarakat? Menurut kalian organisasi apa saja yang ada di lingkungan sekolah dan masyarakat? Untuk mengetahui lebih lanjut mari kita pelajari bersama-sama. 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 6-7 orang 2. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan dan guru menunjuk beberapa kelompok sebelum pelaksanaan belajar berlangsung. 3. Guru memanggil kelompok yang sudah ditujuk untuk melakonkan skenario yang sudah di persiapkan 4. Masing-masing siswa berada di kelompok sambil 	40 menit

	<p>mengamati skenario yang sedang diperagakan</p> <p>5. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja yang sudah disiapkan oleh guru</p> <p>6. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan</p> <p>7. Guru memberikan umpan balik</p>	
Penutup	<p>1. Guru bersama peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.</p> <p>2. Guru memberikan motivasi agar siswa selalu belajar baik di dalam kelas maupun dirumah sembari membagikan post tes</p> <p>3. guru menutup belajar dengan mengucapkan salam</p>	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber Belajar

- Buku Paket Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kelas V.

2. Media Belajar

- Lembar Kerja siswa
- Lembar evaluasi

H. PENILAIAN

1. Tehnik penilaian

Jumlah jawaban benar x 100

20

2. Bentuk instrumen

Tehnik : tertulis

Soal : pilihan ganda

Soal intrumen : terlampir

a. Rubrik Kebiasaan Berorganisasi

Aspek	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	3	2	1
Mendeskripsikan pengertian organisasi	Mendeskripsikan pengertian organisasi dengan	Mendeskripsikan pengertian organisasi dengan	Tidak dapat mendeskripsikan pengertian

4												
5												

Skor Penilaian

Nilai = $\frac{\text{Skor yang dicapai} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$

Bobot skor nilai = 5 (setiap 1 soal jawaban yang benar)

Medan 28 Februari 2019

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas Vb

Dra. Nuraisyah Rahma, MA
NIP : 197111091991022001

Siti Zaitun, S.Pd.I

Mahasiswa

Sri Wahyuni
Nim : 36.15.3.101

Lampiran 3

Organisasi sekolah

UKS (Usaha Kesehatan Sekolah)

PEMBERIAN VITAMIN KEPADA ANAK DI SEKITAR SEKOLAH

Ketua

:

Pelayanan UKS :
Administrasi :
Bidang Kesehatan Lingk. :
Dokter Kecil :

Ketua : “selamat siang teman-teman...terimakasih telah meluangkan waktunya untuk menghadiri rapat ini. Baiklah, pada rapat ini kita akan membahas lebih lanjut mengenai kegiatan kita pada semester ini yaitu pemberian vitamin kepada anak di sekitar sekolah ini, dan sudah kita bicarakan pada rapat sebelumnya. Langsung saja, dari teman-teman ada yang akan berpendapat?”

Bidang Kesehatan Lingk : “terimakasih atas waktunya...eemmm...begini saya mau tanya anak usia berapa yang bisa mendapatkan vitamin?”

Ketua : “seperti kesepakatan bersama dalam rapat kemarin, bahwa yang berhak mendapatkan vitamin yaitu anak berusia 6 sampai 12 tahun”

Administrasi :”lalu bagaimana dengan jumlah anak yang berusia sekitar itu,,apakah sudah dilakukan pendataan? Karena menurut saya mengetahui jumlah yang akan menerima vitamin itu juga penting, soalnya nanti berkaitan dengan budget yang akan kita ajukan dalam proposalnya”.

Pelayanan UKS :”kalau masalah itu besok siang saya baru akan melakukan pendataan”.

Donter kecil (1) :”sekedar nambahinsaja, bagaimana kalo selain melakukan pendataan, kita juga minta data kepada ketua RT ini? Saya yakin data yang akan kita peroleh itu akan jauh lebih valid dibandingkan dengan melakukan pendataan saja”.

Ketua :”betul sekali apa yang dibilang khadapi,,saya lebih setuju itu”. Mungkin ada usul dari teman-teman?” (*berhenti sejenak*) “baiklah...kalau tidak ada usul lain kita lanjutkan untuk membahas yang lainnya. Silakan...”

Dokter kecil (2) : saya mau tanya...apakah kita ini hanya sekedar membagikan vitamin atau ada pemeriksaan kesehatan?”

Ketua :”pertanyaan yang sangat bagus...!!saya malah jadi punya ide,,bagaimana kalau kita juga menerima sharing yang isinya keluhan masalah kesehatan dan memberi solusi-solusi yang kita ketahui serta memberikan obat yang mereka butuhkan.”

- Pelayanan UKS : “usulnya sih bagus...tapi apa itu mungkin dan kita bisa melakukannya? Bukankah itu pekerjaan dokter?”
- Dokterk kecil (2) :”kalau gitu kita harus mendatangkan ahlinya yaitu DOKTER....atau kalau enggak kita bekerjasama dengan pihak PUSKEMAS saja.”
- Administrasi :”wahhhhhh.....sepertinya menarik sekali itu...disisi lain kita juga bisa belajar dengan dokter-dokter itu.”
- Ketua :”saya sangat setuju dengan usul Nur. Bagaimana dengan yang lain?”
- Bidang kesehatan lingk. :”setujuuuuuuuuuuuuu...”
- Dokter kecil (1) :”aku juga setujuuu..”
- Ketua : baiklah...kalo semua setuju, berarti besok wintia dan afanni mengajukan proposal ke PUSKESMAS ya.”
- Pelayanan UKS & Dokter Kecil (2) : (*dengan penuh semangat dan serempak*) Oke....!!
- Ketua :”kemudia untuk vitamin yang harus disiapkan antara vitamin A,B,C,D,E dan K”
- Administrasi :” lalu dengan obat-obatan yang lain? Apa yang harus dibeli?”
- Dokter kecil (1) :”bagaimana kalo pas kita mengajukan proposal itu sekalian tanya sama pihak PUSKESMAS kira-kira obat-obatnya apa yang harus kita sediakan?”
- Administrasi :”maksudnya kita sekalian membeli di PUSKESMAS gitu?”
- Dokter kecil (2) :”bukan....!! kita hanya minta list obat-obatan yang dikonsumsi anak-anak saja terus kita membeli ke apotek. Begitu,..”
- Administrasi :’Oooo...iya bagus itu idenya...”
- Ketua :”oiya...jangan samapai lupa peralatan medis yang harus dibawa dan bagaimana kalo kita juga membawa poster yang ada di Ruang UKS tentang jantung, hati dan paru-paru yang sehat?”
- Pelayanan UKS :”kalau begitu sekalian aja besok kita jelaskan tentang bagaimana menjaga kesehatan”
- Ketua :”oke...lagian itu juga tidak terlalu banyak menyita waktu kan...”. begitu teman-teman,mungkin masih ada yang nambahin??(*berhenti sejenak*). Baiklah kalo tidak ada saya rasa rapat hari ini cukup dulu, selamat menjalankan tugasnya masing-masing Selamat siang. Terimakasih”

Lampiran 4

Organisasi Masyarakat

POSYANDU (Pos Pelayanan Terpadu)

IMUNISASI

Ketua :

Sekretaris :

Bendahara :

Sei. Pendaftaran :

Sei. Penimbangan :

Sei. Pencatatan :

Sei. Penyuluhan :

Sei. Kesehatan :

Ketua :”selamat siang teman-teman.....terimakasih setelah meluangkan waktunya untuk menghadiri rapat ini. Baiklah, pada rapat kali ini kita akan membahas lebih lanjut tentang imunisasi yang sudah kita bicarakan pada rapat sebelumnya. Langsung saja, dari teman-teman apakah ada yang akan ditanyakan atau mungkin ada masukkan dari teman-teman?”

Sei. Pendaftaran :”ehmmmm...baik saya akan bertanya sedikit. Baiklah dengan penyelenggaraan imunisasi ini, berapa lama kita akan melayani? Maksud saya apakah kita hanya satu hari saja atau dua hari atau berapa hari? Begitu...!!

Ketua :”baik terimakasih...bagaimanan Bapak Ibu menjawab pertanyaan Bu Laina selaku sei. Pendaftaran? Apakah ada masukan dari Bapak Ibu?”

Sei. Penimbangan :”kalau dari saya pribadi, bagaimanan kalau imunisasi ini kita buka selama dua hari? Alasan saya adalah untuk berjaga-jaga jika ada yang pada hari itu mereka tidak bisa mengikuti imunisasi...”

Ketua :”cukup menarik juga usul Pak Febri...tapi apakah itu tidak memerlukan biaya lebih banyak?”

Sei. Penimbangan :”begini Pak Naca....kita kan punya kas cukup banyak, dan menurut saya itu bisa digunakan untuk kegiatan semacam ini.”

Sekretaris :”Lhooo...bukankah kegiatan ini sudah menggunakan uang kas?”

Bendahara :”begini saja...bagaimana uang pendaftaran kita naikkan 25% saja? jadi setiap peserta yang ada rencana awal membayar uang

pendaftaran sebesar Rp 10.000,00, dinaikkan 25% menjadi 12.500.00.”

Ketua :”bagaimana Bapak Ibu apakah setuju dengan usul Buk Shahnaz?”

Sei. Kesehatan :”apakah dengan uang pendaftaran segitu tidak membebani tiap keluarga? Apalagi meningkatnya cukup signifikan dibandingkan dengan imunisasi yang kita selenggarakan sebelumnya?”

Sei. Penyuluhan :”ehmmm..maaf menyambung dari pertanyaan Pak Apip tadi, selain itu bukankah biaya pendaftaran pada rencana awal itu sudah dinaikkan dari Rp. 7.500,00 menjadi Rp 10.000,00 dan sekarang akan dinaikkan lagi menjadi Rp 12.500,00. Apakah kita bisa memberikan alasan yang logis terhadap masing-masing keluarga kalau seandainya ada yang bertanya?”

Ketua :”ada benarnya juga pertanyaan Pak Apip...bagaimana Bapak Ibu menggapi pertanyaan Pak Naca?”

Sei. Penimbangan :”saya punya ide...Bagaimana kalau kita juga menyediakan fasilitas lain bagi yang sudah melakukan imunisasi, seperti misalnya karaoke khusus untuk balita...dan saya rasa itu cukup bagus dan bahkan menarik”.

Sei. Pencatatan :”apakah itu tidak menambah pengeluaran? Sementara kita sekarang baru mencari tambahan dana?”

Sei. Penimbangan :”oooo...tentu saja tidak Pak..kita kan punya sound system yang bisa kita gunakan kapan saja kita butuh dan kondisinyaupun masih cukup bagus juga kok”

Sei. Pendaftaran :”kalo begitu saya setuju...dan saya juga siap untuk membantu mempersiapkan peralatan yang kita perlakukan untuk acara tambahan itu”

Ketua :”baiklah kalo begitu..saya rasa idenya Pak Apip juga sangat bagus...saya sangat setuju dengan ditambahnya acara karaoke untuk balita itu.”

Sei. Pencatatan :”saya juga setujuuuu.”

Keua :”oke...kalu begitu bagaimana dengan Bapak Ibu yang lain, apakah juga sependapat dengan idenya Pak Apip?”

All : *(menjawab dengan suara serempak)* “setujuuuuuu...”

- Ketua :”baik kalo begitu berarti kita sepakat menambahkan acara karaoke untuk belita itu yaa..” (*sambil melihat jam dinding*)“saya rasa rapat hari ini kita cukupkan sampai disini saja, dan saya minta notulensi untuk membacakan hasil rapat samapi hari ini”.”silahkan Buk Raisah”
- Sekretaris :”baik...terimakasih atas waktunya...(membacakan hasil rapat).”
- Ketua :”terimakasih Buk Raisah....ya..sementara itu tadi hasil rapat kita samapi hari ini. Berhubung waktu sudah menunjukkan pukul 11.00 WIB mari kita cukupkan rapat ini sampai disini. Saya selaku ketua mmengucapkan terimakasih kepada rekan-rekan semua yang telah berpatisipasi dalam rapat kegiatan kita ini. Selamat siang”

(*rapat selesai*)

Lampiran 5

Soal Pre Test

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan cara memberi tanda (x) pada huruf a, b, c, atau d !

1. Partai politik merupakan contoh organisasi.....
 - a. Ekonomi
 - b. Pemerintahan
 - c. Politik
 - d. Pendidikan
2. Di bawah ini yang bukan merupakan contoh organisasi sekolah adalah....

- a. UKS
 - b. Koperasi sekolah
 - c. Dokter kecil
 - d. KUD
3. Jika suatu organisasi tidak memiliki susunan pengurus yang lengkap maka....
- a. Organisasi akan mudah mencapai tujuan
 - b. Organisasi berjalan dengan lancar
 - c. Organisasi akan sulit mencapai tujuan
 - d. Organisasi mudah diterima orang lain
4. Desa dan kecamatan termasuk organisasi.....
- a. Sekolah
 - b. Ekonomi
 - c. Politik
 - d. Pemerintahan
5. Organisasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan sekolah dengan menjual kebutuhan anggota sekolah disebut.....
- a. Pramuka
 - b. Koperasi sekolah
 - c. Kantin
 - d. Komite sekolah
6. UKS merupakan salah satu organisasi sekolah di bidang....
- a. Keuangan
 - b. Kebersihan
 - c. Kesehatan
 - d. Kedisiplinan
7. Di bawah ini yang tidak termasuk tugas seorang sekertaris dalam suatu organisasi yaitu.....
- a. Membantu ketua dalam mengurus organisasi
 - b. Membuat rencana kerja organisasi
 - c. Mengurus laporan keuangan organisasi
 - d. Menyelesaikan kebutuhan administrasi

8. Organisasi yang terdiri dari gabungan Rukun Tetangga disebut....
 - a. RW
 - b. RT
 - c. Desa
 - d. Kelurahan
9. Di bawah ini merupakan alasan pentingnya mengikuti suatu organisasi, kecuali....
 - a. Menambah pengalaman
 - b. Menambah ilmu pengetahuan
 - c. Menambah permasalahan
 - d. Mengembangkan bakat yang dimiliki
10. Setiap pengurus organisasi harus melakukan tugasnya dengan.....agar tujuan organisasi dapat tercapai
 - a. Mudah
 - b. Acuk tak acuh
 - c. Tergesa-gesa
 - d. Sungguh-sungguh
11. Organisasi sekolah dan masyarakat sama-sama memiliki pengurus bedanya dalam organisasi masyarakat tidak ada.....
 - a. Ketua
 - b. Sekretaris
 - c. Bendahara
 - d. Komite sekolah
12. Sebagai pengurus kelas Rahma menjadi bendahara yang memiliki tugas....
 - a. Menjumlahkan pengeluaran jajan
 - b. Menuliskan jumlah uang saku temannya
 - c. Membuat laporan keuangan kelas
 - d. Mengarsipkan surat
13. Di bawah ini yang bukan termasuk tugas ketua RT yaitu.....
 - a. Mendata warga
 - b. Menyelesaikan konflik antar warga
 - c. Membantu keperluan surat-surat warga
 - d. Menggunakan uang warga untuk keperluan pribadi

14. Suatu organisasi harus ada aturan agar.....
- ketua organisasi tidak pusing
 - tidak berdiri organisasi lain
 - semua merasa cemas
 - kegiatan organisasi berjalan lancar
15. Ketua kelas V yaitu Yahsa, ia di tunjuk secara langsung oleh wali kelas berdasarkan kemampuan yang dimilikinya. Cara yang dilakukan wali kelas dalam memilih ketua kelas di sebut dengan....
- Pungutan suara
 - Pemerolehan suara paling banyak
 - Penunjukkan langsung
 - Di pilih siswa langsung
16. Pemimpin suatu rapat adalah tugas....
- Ketua
 - Bendahara
 - Sekretaris
 - Anggota
17. 1) Nama calon ketua yang paling banyak dipilih berhak menjadi ketua
2) para calon dipilih oleh semua anggota kelas
3) menetapkan calon ketua kelas
4) melakukan perhitungan suara
Urutan pemungutan suara yang benar adalah.....
- 1,2,4 dan 3
 - 3,4,2 dan 1
 - 3,2,1 dan 4
 - 3,2,4 dan 1
18. Manfaat mengikuti organisasi pramuka yaitu....
- Menjadi ketua regu yang ditakuti
 - Melatih hidup dengan bergantung kepada teman
 - Melatih untuk mandiri dan dapat bergaul dengan baik
 - Belajar hidup tanpa bantuan orang lain
19. pengurus organisasi yang memiliki tanggung jawab terbesar yaitu.....

- a. Anggota
 - b. Sekretaris
 - c. Ketua
 - d. Bendahara
20. Dengan mengikuti organisasi koperasi sekolah kamu dapat belajar untuk....
- a. Menggunakan uang koperasi untuk membeli mainan
 - b. Mengetahui harga barang yang di jual
 - c. Melatih disiplin dalam menjadi anggota koperasi
 - d. Dapat makan makanan yang di jual di koperasi

Lampiran 6

Kunci Jawaban Pre Test

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 11. D |
| 2. D | 12. C |
| 3. C | 13. D |
| 4. D | 14. D |

- | | |
|-------|-------|
| 5. B | 15. C |
| 6. C | 16. A |
| 7. C | 17. D |
| 8. B | 18. C |
| 9. C | 19. C |
| 10. D | 20. C |

Lampiran 7

Soal *Post Test*

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan cara memberi tanda (x) pada huruf a, b, c, atau d !

1. Organisasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan sekolah dengan menjual kebutuhan anggota sekolah disebut.....
 - a. Pramuka
 - b. Koperasi sekolah
 - c. Kantin
 - d. Komite sekolah

2. Di bawah ini yang tidak termasuk tugas seorang sekretaris dalam suatu organisasi yaitu....
 - a. Membantu ketua dalam mengurus organisasi
 - b. Membuat rencana kerja organisasi
 - c. Mengurus laporan keuangan organisasi
 - d. Menyelesaikan kebutuhan administrasi
3. Di bawah ini merupakan alasan pentingnya mengikuti suatu organisasi, kecuali....
 - a. Menambah pengalaman
 - b. Menambah ilmu pengetahuan
 - c. Menambah permasalahan
 - d. Mengembangkan bakat yang dimiliki
4. 1) Nama calon ketua yang paling banyak dipilih berhak menjadi ketua
2) Para calon dipilih oleh semua anggota kelas
3) Menetapkan calon ketua kelas
4) Melakukan perhitungan suara
Urutan pemungutan suara yang benar adalah....
 - a. 1,2,4 dan 3
 - b. 3,4,2 dan 1
 - c. 3,2,1 dan 4
 - d. 3,2,4 dan 1
5. Manfaat mengikuti organisasi pramuka yaitu....
 - a. Menjadi ketua regu yang ditakuti
 - b. Melatih hidup dengan bergantung kepada teman
 - c. Melatih untuk mandiri dan dapat bergaul dengan baik
 - d. Belajar hidup tanpa bantuan orang lain
6. Dengan mengikuti organisasi koperasi sekolah kamu dapat belajar untuk....
 - a. Menggunakan uang koperasi untuk membeli mainan
 - b. Mengetahui harga barang yang di jual
 - c. Melatih disiplin dalam menjadi anggota koperasi
 - d. Dapat makan makanan yang di jual di koperasi
7. Desa dan kecamatan termasuk organisasi.....
 - a. Sekolah
 - b. Ekonomi
 - c. Politik
 - d. Pemerintahan
8. Organisasi yang terdiri dari gabungan Rukun Tetangga disebut....

- a. RW
 - b. RT
 - c. Desa
 - d. Kelurahan
9. Setiap pengurus organisasi harus melakukan tugasnya dengan.....agar tujuan organisasi dapat tercapai
- a. Mudah
 - b. Acuk tak acuh
 - c. Tergesa-gesa
 - d. Sungguh-sungguh
10. Jika suatu organisasi tidak memiliki susunan pengurus yang lengkap maka....
- a. Organisasi akan mudah mencapai tujuan
 - b. Organisasi berjalan dengan lancar
 - c. Organisasi akan sulit mencapai tujuan
 - d. Organisasi mudah diterima orang lain
11. UKS merupakan salah satu organisasi sekolah di bidang....
- a. Keuangan
 - b. Kebersihan
 - c. Kesehatan
 - d. Kedisiplinan
12. Sebagai pengurus kelas Rahma menjadi bendahara yang memiliki tugas....
- a. Menjumlahkan pengeluaran jajan
 - b. Menuliskan jumlah uang saku temannya
 - c. Membuat laporan keuangan kelas
 - d. Mengarsipkan surat
13. Di bawah ini yang bukan termasuk tugas ketua RT yaitu.....
- a. Mendata warga
 - b. Menyelesaikan konflik antar warga
 - c. Membantu keperluan surat-surat warga
 - d. Menggunakan uang warga untuk keperluan pribadi
14. Organisasi sekolah dan masyarakat sama-sama memiliki pengurus bedanya dalam organisasi masyarakat tidak ada.....
- a. Ketua
 - b. Sekretaris
 - c. Bendahara
 - d. Komite sekolah

15. pengurus organisasi yang memiliki tanggung jawab terbesar yaitu.....
- Anggota
 - Sekretaris
 - Ketua
 - Bendahara
16. Partai politik merupakan contoh organisasi.....
- Ekonomi
 - Pemerintahan
 - Politik
 - Pendidikan
17. Suatu organisasi harus ada aturan agar.....
- Ketua organisasi tidak pusing
 - Tidak berdiri organisasi lain
 - Semua merasa cemas
 - Kegiatan organisasi berjalan lancar
18. Pemimpin suatu rapat adalah tugas....
- Ketua
 - Bendahara
 - Sekretaris
 - Anggota
19. Dibawah ini yang bukan merupakan contoh organisasi sekolah adalah....
- UKS
 - Koperasi sekolah
 - Dokter kecil
 - KUD
20. Ketua kelas V yaitu Yahsa, ia di tunjuk secara langsung oleh wali kelas berdasarkan kemampuan yang dimilikinya. Cara yang dilakukan wali kelas dalam memilih ketua kelas di sebut dengan....
- Pungutan suara
 - Pemerolehan suara paling banyak

- c. Penunjukkan langsung
- d. Di pilih siswa langsung

Lampiran 8

Kunci Jawaban Soal Pilihan Berganda Post Test Siklus I

- | | |
|------|-------|
| 1. B | 11. C |
| 2. B | 12. C |

3. C	13. D
4. D	14. D
5. C	15. C
6. C	16. C
7. D	17. D
8. B	18. A
9. D	19. D
10. C	20. C

Lampiran 9

**ALAT PENILAIAN
KEMAMPUAN MEMBUAT RENCANA
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (AKPKG I)**

A. Identitas

1. Nama : Sri wahyuni
2. Bidang Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. Petunjuk Penilaian

1. Penilaian diberikan dengan cara memberi skor pada kolom yang tersedia
2. Seluruh indikator harus di beri nilai

C. Item Penilaian

No	INDIKATOR	Skor			
		N1	N2	N3	N4
		1	2	3	4
1	Menetapkan bahan pembelajaran sesuai dengan standar isi				✓
2	Merumuskan indikator secara tepat dan benar				✓
3	Mengurai materi secara tepat dan benar			✓	
4	Menentukan tujuan pembelajaran				✓
5	Menggunakan model pembelajaran secara tepat				✓
6	Menyusun langkah – langkah pembelajaran secara sistematis			✓	
7	Menentukan cara – cara memotivasi siswa			✓	
8	Menetapkan alokasi waktu secara tepat			✓	

9	Menentukan media dan sumber belajar sesuai kebutuhan			✓	
10	Menentukan bentuk penilaian sesuai indikator			✓	
11	Menggunakan bahasa tulisan secara baik dan benar			✓	
12	Kebersihan dan kerapian			✓	
JUMLAH SKOR N1, N2, N3, N4				24	16

$$\sum N1 = \frac{N1+N2+N3+N4}{4} \times 100 = \frac{40}{4} \times 100 = 83,3$$

48

48

Medan, 14 Februari 2019

Observer

Siti Zaitun, S.PdI

Lampiran 10

**ALAT PENILAIAN
KEMAMPUAN MEMBUAT RENCANA
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (AKPKG II)**

A. Identitas

1. Nama : Sri wahyuni
2. Bidang Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. Petunjuk Penilaian

1. Penilaian diberikan dengan cara memberi skor pada kolom yang tersedia
2. Seluruh indikator harus di beri nilai

C. Item Penilaian

No	INDIKATOR	Skor			
		N1	N2	N3	N4
		1	2	3	4
1	Melakukan kegiatan apresiasi				✓
2	menunjukkan penguasaan materi pembelajaran			✓	
3	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hierarki belajar dan karakteristi			✓	
4	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompeensi (tujuan) yang dicapai dan karakteristik siswa				✓
5	Melaksanakan pembelajaran secara runtut				✓
6	Menguasai kelas			✓	
7	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan			✓	

	alokasi waktu yang direncanakan				
8	Menggunakan media secara efektif dan efisien				✓
9	Menentukan sikap terbuka terhadap respn siswa				✓
10	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi				✓
11	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas baik dan benar			✓	
12	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa				✓
13	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remedi / pengayaan.				✓
JUMLAH SKOR N1, N2, N3, N4				15	32

$$\sum N1 = \frac{N1+N2+N3+N4}{52} \times 100 = \frac{47}{52} \times 100 = 90,38$$

52

52

Medan, 14 Februari 2019

Observer

Siti Zaitun, S.PdI

Lampiran 11

Lembar Observasi Kegiatan Siswa I

Subjek yang dipantau : Siswa/ i

Tempat / pemantau : MIN 4 Kota Medan

Pemantau dilakukan : Ketika PBM Berlangsung

Pelaku pemantauan : Pengawas

No	Kegiatan	1	2	3	4
1	Keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓
2	Keberanian siswa dalam bertanya kepada guru				✓
3	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan diberikan guru			✓	
4	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan siswa			✓	
5	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan guru				✓
6	Motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	
7	Penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru				✓
Jumlah		25			
Rata – rata hasil observasi siswa siklus I		3.57			
Hasil akhir		89,3			
Kriteria		Baik			

Lampiran 12

ALAT PENILAIAN

**KEMAMPUAN MEMBUAT RENCANA
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (AKPKG I)**

A. Identitas

1. Nama : Sri wahyuni
2. Bidang Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. Petunjuk Penilaian

1. Penilaian diberikan dengan cara memberi skor pada kolom yang tersedia
2. Seluruh indikator harus di beri nilai

C. Item Penilaian

No	INDIKATOR	Skor			
		N1	N2	N3	N4
		1	2	3	4
1	Menetapkan bahan pembelajaran sesuai dengan standar isi				✓
2	Merumuskan indikatr secara tepat dan benar				✓
3	Mengurai materi secara tepat dan benar				✓
4	Menentukan tujuan pembelajaran			✓	
5	Menggunakan model pembelajaran secara tepat				✓
6	Menyusun langkah – langkah pembelajaran secara sistematis			✓	

7	Menentukan cara – cara memotivasi siswa			✓	
8	Menetapkan alokasi waktu secara tepat				✓
9	Menentukan media dan sumber belajar sesuai kebutuhan				✓
10	Menentukan bentuk penilaian sesuai indikator			✓	
11	Menggunakan bahasa tulisan secara baik dan benar				✓
12	Kebersihan dan kerapian				✓
JUMLAH SKOR N1, N2, N3, N4				12	32

$$\sum N1 = \frac{N1+N2+N3+N4}{48} \times 100 = \frac{44}{48} \times 100 = 91,67$$

48

48

Medan, 28 Februari 2019

Observer

Siti Zaitun, S.PdI

ALAT PENILAIAN
KEMAMPUAN MEMBUAT RENCANA
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (AKPKG II)

A. Identitas

1. Nama : Sri wahyuni
2. Bidang Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. Petunjuk Penilaian

1. Penilaian diberikan dengan cara memberi skor pada kolom yang tersedia
2. Seluruh indikator harus di beri nilai

C. Item Penilaian

No	INDIKATOR	Skor			
		N1	N2	N3	N4
		1	2	3	4
1	Melakukan kegiatan apresiasi				✓
2	menunjukkan penguasaan materi pembelajaran				✓
3	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hierarki belajar dan karakteristi				✓
4	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompeensi (tujuan) yang dicapai dan karakteristik siswa			✓	
5	Melaksanakan pembelajaran secara runtut				✓

6	Menguasai kelas			✓	
7	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan				✓
8	Menggunakan media secara efektif dan efisien			✓	
9	Menentukan sikap terbuka terhadap respon siswa				✓
10	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi			✓	
11	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas baik dan benar				✓
12	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa				✓
13	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remedi / pengayaan.				✓
JUMLAH SKOR N1, N2, N3, N4				12	36

$$\sum N1 = \frac{N1+N2+N3+N4}{52} \times 100 = \frac{48}{52} \times 100 = 92,3$$

52

52

Medan, 28 Februari 2019

Observer

Siti Zaitun, S.PdI

Lampiran 14

Lembar Observasi Kegiatan Siswa II

Subjek yang dipantau : Siswa/ i

Tempat / pemantau : MIN 4 Kota Medan

Pemantau dilakukan : Ketika PBM Berlangsung

Pelaku pemantauan : Pengawas

No	Kegiatan	1	2	3	4
1	Keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓
2	Keberanian siswa dalam bertanya kepada guru				✓
3	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan diberikan guru			✓	
4	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan siswa			✓	
5	Interaksi dan kebersamaan siswa dengan guru				✓
6	Motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran				✓
7	Penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru				✓
Jumlah		26			
Rata – rata hasil observasi siswa siklus I		3.71			
Hasil akhir		92,8			
Kriteria		Sangat Baik			

Lampiran 15

Hasil Belajar Pre Test

No	Nama Siswa	Pre Test	Keterangan
1	Apip Maulana	70	Tidak Tuntas
2	Al Raja Amir Akbar Nasution	55	Tidak Tuntas
3	Alika Azzahra Humanari	85	Tuntas
4	Fery Irawan	65	Tidak Tuntas
5	Febriansyah	75	Tidak Tuntas
6	Fadhilah Asraf	70	Tidak Tuntas
7	Humairah Rahma	85	Tuntas
8	Hamzah Agung Nasution	55	Tidak Tuntas
9	Intan Mutia	60	Tidak Tuntas
10	Laina Tussipa Nasution	50	Tidak Tuntas
11	M. Rafa Baihaki	85	Tuntas
12	M. Khadapi	60	Tidak Tuntas
13	M. Iqbal	75	Tidak Tuntas
14	M. Fadhil Nasution	60	Tidak Tuntas
15	M. Sauki	70	Tidak Tuntas
16	Musa Tri Ipandi	65	Tidak Tuntas
17	Naca Syuhada Dipo	65	Tidak Tuntas
18	Nanda	75	Tidak Tuntas
19	Nur Afanni Ramadhani	85	Tuntas
20	Nur Anjani Jannah	85	Tuntas
21	Nur Afinni Ramadhani	85	Tuntas
22	Rafli	65	Tidak Tuntas
23	Siti Raisah Asyifa	75	Tidak Tuntas

24	Syahnaz Inaya	65	Tidak Tuntas
25	Wintia Humairah	85	Tuntas
26	Zahra Tussahro Lubis	70	Tidak Tuntas
27	Zoula Aulia Thania	80	Tidak Tuntas
Jumlah		1920	
Rata-rata		71,1	
Presentasi		25,92%	
Ketuntasan klasikal		25,92%	

Hasil Belajar Post Test Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Keterangan
1	Apip Maulana	75	Tidak Tuntas
2	Al Raja Amir Akbar Nasution	55	Tidak Tuntas
3	Alika Azzahra Humanari	85	Tuntas
4	Fery Irawan	75	Tidak Tuntas
5	Febriansyah	85	Tuntas
6	Fadhilah Asraf	85	Tuntas
7	Humairah Rahma	85	Tuntas
8	Hamzah Agung Nasution	70	Tidak Tuntas
9	Intan Mutia	85	Tuntas
10	Laina Tussipa Nasution	60	Tidak Tuntas
11	M. Rafa Baihaki	85	Tuntas
12	M. Khadapi	70	Tidak Tuntas
13	M. Iqbal	85	Tuntas
14	M. Fadhil Nasution	85	Tuntas
15	M. Sauki	85	Tuntas
16	Musa Tri Ipandi	70	Tidak Tuntas
17	Naca Syuhada Dipo	70	Tidak Tuntas
18	Nanda	85	Tuntas
19	Nur Afanni Ramadhani	85	Tuntas
20	Nur Anjani Jannah	85	Tuntas
21	Nur Afinni Ramadhani	85	Tuntas
22	Rafli	70	Tidak Tuntas
23	Siti Raisah Asyifa	85	Tuntas

24	Syahnaz Inaya	60	Tidak Tuntas
25	Wintia Humairah	85	Tuntas
26	Zahra Tussahro Lubis	55	Tidak Tuntas
27	Zoula Aulia Thania	85	Tuntas
Jumlah		2080	
Rata-rata		77,03	
Presentasi		59,2%	
Ketuntasan klasikal		59,2%	

Lampiran 17**Hasil belajar Post Test Siklus II**

No	Nama Siswa	Nilai Siklus II	Keterangan
1	Apip Maulana	85	Tuntas
2	Al Raja Amir Akbar Nasution	80	Tidak Tuntas
3	Alika Azzahra Humanari	90	Tuntas
4	Fery Irawan	85	Tustas
5	Febriansyah	85	Tuntas
6	Fadhilah Asraf	90	Tuntas
7	Humairah Rahma	85	Tuntas
8	Hamzah Agung Nasution	85	Tuntas
9	Intan Mutia	85	Tuntas
10	Laina Tussipa Nasution	85	Tuntas
11	M. Rafa Baihaki	85	Tuntas
12	M. Khadapi	85	Tuntas
13	M. Iqbal	85	Tuntas
14	M. Fadhil Nasution	85	Tuntas
15	M. Sauki	85	Tuntas
16	Musa Tri Ipandi	80	Tidak Tuntas
17	Naca Syuhada Dipo	85	Tuntas
18	Nanda	80	Tidak Tuntas
19	Nur Afanni Ramadhani	90	Tuntas
20	Nur Anjani Jannah	95	Tuntas
21	Nur Afinni Ramadhani	85	Tuntas
22	Rafli	85	Tuntas
23	Siti Raisah Asyifa	90	Tuntas
24	Syahnaz Inaya	85	Tuntas

25	Wintia Humairah	90	Tuntas
26	Zahra Tussahro Lubis	90	Tuntas
27	Zoula Aulia Thania	85	Tuntas
Jumlah		2320	
Rata-rata		85,92	
Presentasi		88,88%	
Ketuntasan klasikal		88,88%	

Lampiran 18**DOKUMENTASI**

Guru membentuk kelompok



Guru menjelaskan materi



Ketika siswa bermain peran



Siswa selesai bermain peran



Surat Keterangan Validasi Materi Pelajaran dan Bentuk Soal

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ismail M.Si

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V MIN 4 Kota Medan” yang dibuat oleh mahasiswi:

Nama : Sri Wahyuni

NIM : 36.15.3.101

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrument tersebut Valid/Tidak Valid.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 03 Maret 2019

Ismail M.Si

LEMBAR TELAAH BUTIR TES PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Sasaran Program : MIN 4 Kota Medan
 Peneliti : Sri Wahyuni
 NIM : 36.15.3.101
 Ahli Materi : Ismail M.Si
 Jabatan : Dosen

BidangPenelaahan	KriteriaPenelaahan	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
Materi	1. Soal sesuai indikator 2. Pengecoh sudah berfungsi 3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat				
Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas. 2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif. 3. Pilihan jawaban homogen dan logis. 4. Panjang pendek relatif sama. 5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi “semua jawaban diatas salah”				
Bahasa	1. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaedah bahasa Indonesia yang baik dan benar. 2. Soal menggunakan bahasa komunikatif. 3. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat. 4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama.				

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Medan, 03 Maret 2019

Ismail M.Si

PENILAIAN AHLI

Judul Skripsi : “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas V MIN 4 Kota Medan”

Oleh : Sri Wahyuni

No	Aspek	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
1	Petunjuk pengisian instrumen				
2	Penggunaan bahasa sesuai bahasa yang disempurnakan				
3	Kesesuaian soal dan usia anak				
4	Kesesuaian defenisi operasional dan teori				

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Catatan/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan : Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, 05 Maret 2019

Ismail, M.Si



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williem Iskandar Pasar V Telp. (061)6615683-6622925. Fax 6615683 Medan Estate 20731

Surat Keterangan Pengesahan Judul Skripsi

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Sri Wahyuni
Nim : 36.15.3.101
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat/No HP : Jl. Tombak No 35 A

Benar bahwa judul skripsi yang tertera dibawah ini :

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas V MIN 4 Kota Medan.

Telah di setuju oleh Prodi PGMI setelah melalui rapat penseleksian penentuan judul oleh pihak Prodi PGMI FITK UIN SU Medan, dan selanjutnya saudara/i di anjurkan untuk segera berkonsultasi dengan Pembimbing Skripsi (PS) masing-masing.

Demikian surat ini disampaikan kepada saudara untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 25 Januari 2018

Pembimbing Skripsi I

Ketua Prodi PGMI

Dr.Zulheddi, MA
NIP:197060303 200901 1 010

Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP:19711208200710001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731 Email:
ftiainsu@gmail.com

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : SRI WAHYUNI

NIM : 36153101

JURUSAN :PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

TANGGAL SIDANG : 16 APRIL 2019

JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
 PADA MATA PELAJARAN PKN MATERI KEBEBASAN
 BERORGANISASI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
 ROLE PLAYING DI KELAS V MIN 4 KOTA MEDAN

NO	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Dr. Zulheddi. M.A	Agama	Tidak Ada	
2.	Hj. Auffah Yumni, Lc. MA	Pendidikan	Ada	
3.	Dr. Salminawati, S.S, MA	Metodologi	Ada	
4.	Dr. Yusnaili Budianti, M. Ag	Hasil	Tidak ada	

Medan, 16 April 2019

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH
 Sekretaris

Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd
NIP: 19770808 200801 1 014

RIWAYAT HIDUP

1. IDENTITAS DIRI

Nama : SRI WAHYUNI
Tempat Tanggal Lahir : Pulo Sanggar, 03 April 1996
NIM : 36.15.3.101
Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
Agama : Islam
Orang Tua
Nama Ayah : Zubir
Nama Ibu : Rukimah
Anak Ke : 3 dari 5 bersaudara
Alamat Rumah : Desa Pulo Sanggar Kec. Babussalam Kab. Aceh Tenggara
No. Hp : 082250929172

2. RIWAYAT PENDIDIKAN

Tahun 2002-2008 : SD Negeri 2 Lawe Bulan
Tahun 2008-2011 : MTSN Kutacane
Tahun 2011- 2014 : SMA Negeri 2 Kutacane
Tahun 2015-2019 : S1 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara