

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PKn KELAS II SDN 007 TANDIALLO
KABUPATEN MAMASA**

SKRIPSI

**MINE BEMBE
451610305**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2021**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PKn KELAS II SDN 007 TANDIALLO
KABUPATEN MAMASA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.)

BOSOWA

**MINE BEMBE
4516103050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2021**

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PKn KELAS II SDN 007 TANDIALLO
KABUPATEN MAMASA

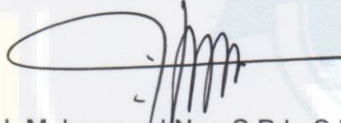
Disusun dan diajukan oleh

MINE BEMBE
NIM 4516103050

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 02 Februari 2021


Menyetujui:

Pembimbing I,



Dr. H. Muhammad Nur, S.Pd., S.H., M.Pd., M.H.
NIDN. 0916108304

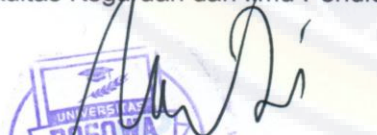
Pembimbing II,



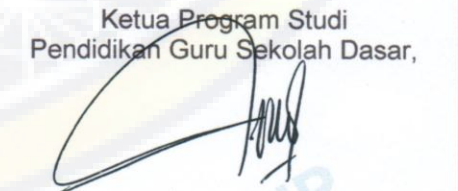
Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0906098803

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,


Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,


Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450397

PERSYARATAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Mine Bembe

NIM : 4516103050

Judul skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar
Siswa Kelas II SDN 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian maupun seluruhnya.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar 02 Februari 2021
Yang membuat pernyataan,



Mine Bembe
4516103050

ABSTRAK

Mine Bembe. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas II SDN 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Dr. H. Muhammad Nur, S.Pd., S.H., M.Pd., M.H., dan Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd.,

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 007 Tandiallo. Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian eksperimen, dengan desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Populasi dan sampel penelitian adalah semua siswa kelas II SDN 007 Tandiallo yang berjumlah 12 siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn di SDN 007 Tandiallo, ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa pada *pretest-posttest* yang dilakukan, dari data tersebut diperoleh nilai rata-rata siswa pada *pretest* 71,25 berubah menjadi nilai rata-rata 80 setelah melakukan *posttest*, sedangkan dari data uji t, nilai pada t_{hitung} sebesar 2,787 lebih besar dari pada nilai yang ada pada t_{tabel} yang bernilai 2,201. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa

Kata kunci: Model pembelajaran role playing, hasil belajar siswa

ABSTRACT

Mine Bembe. 2021. *The Effect of Role Playing Learning Model towards Second Class on Civics Learning Outcomes of SDN 007 Tandiallo, Mamasa Regency. Skripsi. Primary Teacher Education Department (PGSD). Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Bosowa. Supervised by Dr. H. Muhammad Nur, S.Pd., S.H., M.Pd., M.H., and Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd.*

This study was aimed to know the effect of role playing learning model towards second class on civics learning outcomes of SDN 007 Tandiallo. This study is an experimental research, with the research design used is one group pretest-posttest. The population and sample of the study were all students of second class of SDN 007 Tandiallo, totaling 12 students.

The result of this study indicates that the effect of role playing towards learning model on Civics learning outcomes at SDN 007 Tandiallo. It can be seen from improving the average score of students at the pretest-posttest conducted. From these data, it was obtained that the students' average score at the pretest was 71.25, which changed to an average score of 80 after doing the posttest. While from the t-test data, the score on t-count of 2.787 was greater than the score on the t-table of 2.201. Based on these data, it can be concluded that there is a positive relationship between role playing learning models towards students' learning outcomes.

Keywords: *Role playing learning model, students' learning outcomes*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Tuhan yang Maha Esa yang senantiasa memberikan akal dan pikiran yang sehat sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn kelas II SDN 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa” ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan kerja sama berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. Muhammad Saleh Pallu, M.Eng., selaku rektor Universitas Bosowa.
2. Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
3. Hj. St. Haliah Batau, S.S., M.Hum., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
4. Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa.
5. Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa.
6. Dosen pembimbing I, Dr. H. Muhammad Nur, S.H., M.Pd., M.H., dan dosen pembimbing II, Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak, Ibu dan keluarga besar atas dukungan moral dan moril sampai saat ini.
8. Teman-teman dan sahabat- sahabat yang telah memberi dukungan dan semangat selama penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan membalas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis. Mohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk evaluasi bagi penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua kalangan yang membutuhkan.

Makassar, 02 Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT KETERANGAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
ABTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Hakikat Belajar.....	7
a. Pengertian Belajar.....	7
b. Hasil Belajar	9
c. Tujuan Belajar.....	13
d. Prinsip-prinsip Pembelajaran.....	14
2. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	18
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	18
b. Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	19
c. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	20
d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	22
3. Pembelajaran PKn	23

a. Pengertian Pembelajaran PKn.....	23
b. Tujuan Pembelajaran PKn	24
c. Hubungan Pembelajaran PKn dan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	25
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Pikir	26
D. Hipotesis	28
BAB III. METODE PENELITIAN	29
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian	30
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan	50
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	57
RIWAYAT HIDUP	81

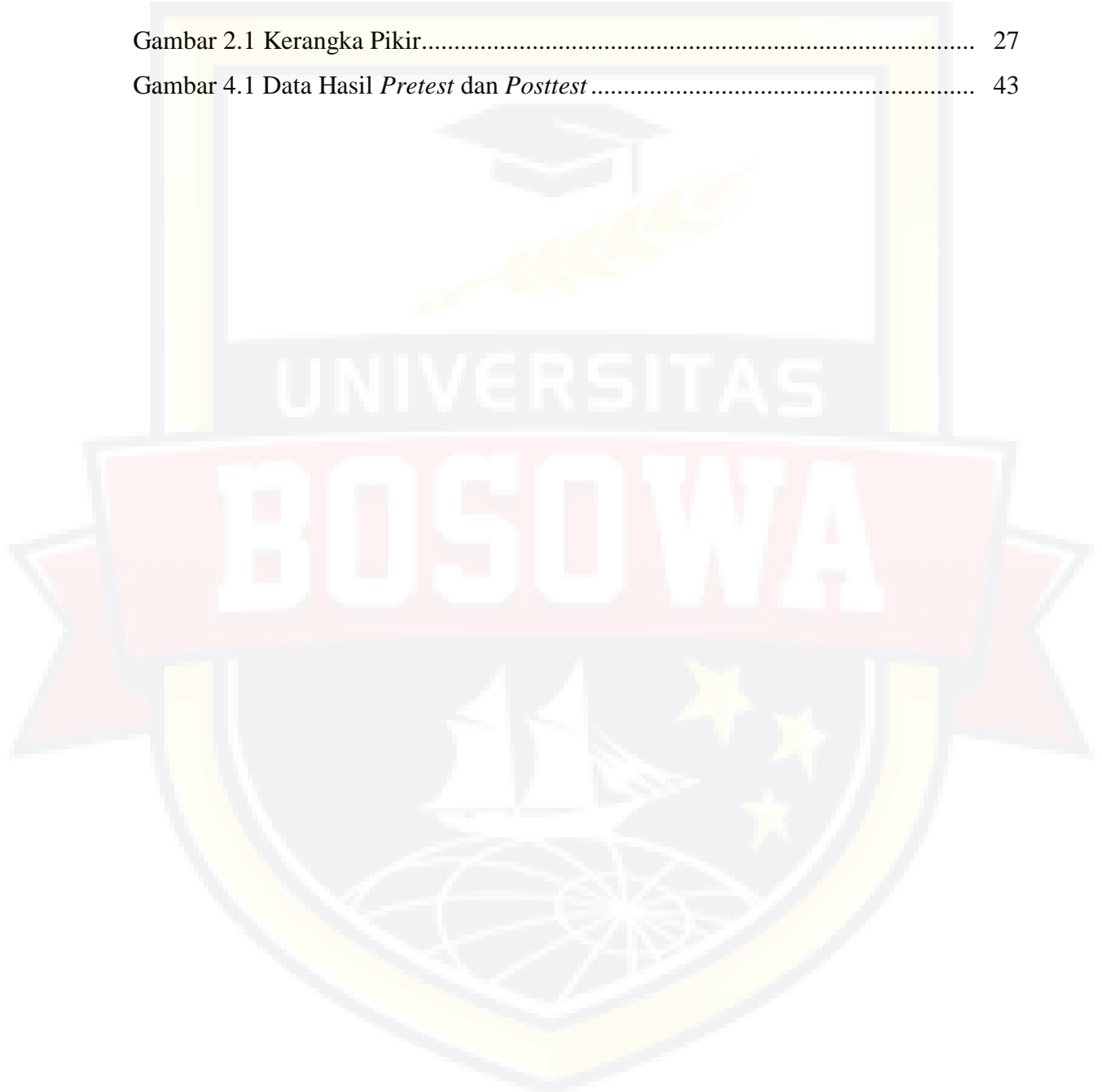
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian Eksperimen <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	28
Tabel 4.1 Identitas Sekolah SDN 007 Tandiallo.....	35
Tabel 4.2 Tabel Hasil Penelitian Observasi	38
Tabel 4.3 Tabel Hasil <i>Pretest</i>	40
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i>	41
Tabel 4.5 Tabel Hasil <i>Posttest</i>	42
Tabel 4.6 Tabel Ditribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	43
Tabel 4.7 Hasil Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	46
Tabel 4.8 Perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel}	48

BOSOWA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	27
Gambar 4.1 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	57
Lampiran 2. Surat Izin Telah Melakukan Penelitian	58
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	59
Lampiran 4. Materi Pembelajaran.....	64
Lampiran 5. Soal <i>Protttest</i>	65
Lampiran 6. Soal <i>Pretets</i>	66
Lampiran 7. Lembaran Jawaban <i>Pretest</i> Terendah ke Tertinggi	67
Lampiran 8. Lembaran Jawaban <i>Posttest</i> Terendah ke Tertinggi	72
Lampiran 9. Tabel Statistik Signifikan 5%	76
Lampran 10. Dokumentasi Kegiatan	77

BOSOWA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan di sekolah merupakan bagian dari pendidikan dalam keluarga yang sekaligus merupakan lanjutan dari pendidikan dalam keluarga. Di samping itu, kehidupan di sekolah adalah jembatan bagi anak yang menghubungkan kehidupan dalam keluarga dengan kehidupan dalam masyarakat kelak (Hasbullah: 2013). Pendidikan memiliki peranan yang penting untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia pada suatu bangsa agar menjadi generasi muda yang berkualitas sehingga kelak akan bermanfaat untuk kemajuan bangsa dan negara tersebut. Pendidikan dan proses pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di kelas diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang nyaman dan mampu mendorong kemauan siswa untuk belajar secara aktif.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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

Proses belajar adalah salah satu hal yang dapat mempengaruhi pendidikan tidak lancar karena proses belajar tidak dapat dipisahkan dengan pendidikan. Adapun salah satu yang mempengaruhi proses belajar adalah adanya rasa bosan yang timbul dari diri siswa karena kurang kreatifitas guru dalam mengajar dapat menghalangi proses belajar mengajar pun tidak berjalan dengan baik.

Pada umumnya guru yang memiliki banyak peran dalam proses pembelajaran, siswa hanya sebagai penonton dan penyimak dalam proses pembelajaran. Menurut Latip (2018: 6) dalam kurikulum 2013, pengalaman belajar berorientasi aktivitas peserta didik diorganisir dalam kegiatan belajar mengajar 5M. kegiatan belajar berbasis 5M merupakan adopsi dari proses *scientificapproach*, sebagai pendekatan yang mengorganisasi pengalaman belajar peserta didik dengan urutan logis, yakni proses mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mencoba (*exploring*), menalar (*associating*), dan mengkomunikasikan (*communicating*). Berdasarkan kurikulum yang berlaku sekarang (Kurikulum 2013) guru hanya berperan sebagai fasilitator dan siswa di harapkan menemukan sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan dan pada kerikulaum ini juga proses pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran tematik. Menurut Anas zulfikri dan Akdmad Supriyatna (2014; 184) pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merangsang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa, pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadi proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antara mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk

skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan kebulatan pengetahuan. Namun karena kekurangan kreatifitas guru sehingga hal ini tidak berjalan dengan baik. Salah satu penyebabnya adalah model pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa, sedangkan tugas guru adalah melihat apakah berbagai pengaruh yang mengitari siswa telah dipilih dan diatur agar kegiatan pembelajaran meningkat. Pada kelas-kelas di sekolah dasar tugas ini harus direncanakan secermat mungkin dengan memperhatikan keterbatasan-keterbatasan perhatian, dan pemahaman para siswa. Pada situasi lain yang siswanya lebih dewasa dan lebih berpengalaman, perencanaan kondisi untuk meningkatkan belajar dapat dilakukan dalam kondisi dan keadaan yang lebih besar, dan dengan asumsi tanggung jawab yang lebih besar dapat diberikan. Ini berarti bahwa pada proses pembelajaran di sekolah dasar guru perlu memperhatikan apa yang diperlukan oleh siswa di dalam kelas seperti pada pembelajaran PKn disekolah dasar.

PKn adalah pembelajaran formal yang berupa perkembangan sosial budaya, tata cara hidup bersosial serta peraturan kenegaraan. Begitu luasnya pembelajaran PKn sehingga pembelajaran ini sering mengalami kesulitan khususnya pada kelas rendah, mereka sulit memahami dan mengingat pembelajaran yang diberikan. Pada kelas rendah mereka sulit memahami pelajaran, karena mereka lebih senang bermain dan meniru hal-hal yang baru yang menarik perhatian mereka. Namun karena keadaan siswa tersebut sehingga menyulitkan guru dalam mengajarkan pembelajaran PKn khususnya di kelas rendah. Namun pembelajaran PKn sudah dipelajari di kelas rendah karena pembelajaran ini sangat penting dipelajari karena pembelajaran ini

mengajarkan bagaimana kita bisa berhubungan dengan orang lain sebagai makhluk sosial. Oleh karena itu, guru perlu mencari dan menciptakan suasana belajar yang menarik dari model atau metode belajar yang digunakan dalam mengajar.

Berdasarkan observasi dan yang dilakukan di SDN 007 Tandiallo, model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, walaupun kadang menggunakan media-media pembelajaran akan tetapi media yang digunakan masih belum dimaksimalkan dalam proses pembelajaran. Ketika diamati dari cara belajar khususnya dalam proses pembelajar yang sedang berlangsung, anak-anak khususnya anak-anak kelas II masih sering bermain di kelas ketika proses belajar mengajar berlangsung, sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat di gunakan dan menjadi saran dalam pembelajaran PKn kelas II di SD. Karena model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang mengajak siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran karena model ini selain siswa berperan aktif siswa siswa juga tidak bosan karena model ini mengandung permainan sambil belajar.

Berdasarkan masalah-masalah yang ada di atas peneliti berminat dan didorong untuk mengambil model pembelajaran *role playing* untuk dijadikan model pembelajaran pada pembelajaran PKn di kelas II SDN 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kreatif guru dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Model pembelajaran yang digunakankan dalam proses pembelajaran di SDN 007 Tandiallo masih menggunakan metode pembelajaran ceramah.
3. Siswa dalam mengikuti pembelajaran masih sering bermain dengan teman disekitarnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini di batasi oleh masalah pada proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah, peneliti ingin membandingkan motode tersebut dengan model pembelajaran *role playing*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran PKn kelas II SDN 007 Tandiallo?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas II SDN 007 Tandiallo.

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan memberi sumbangan dalam memperkaya khasanah keilmuan khususnya dalam bidang pengajaran.

2. Manfaat praktis

1. Bagi Penelitian

- a. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn.
- b. Untuk menjadikan acuan dalam mengajar kedepan.

2. Bagi Guru

- a. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn.
- b. Dapat menjadi motivasi dalam mengajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Bagi masyarakat, belajar memiliki peranan penting dalam meneruskan kebudayaan yang berupa kumpulan pengetahuan untuk diberikan kepada generasi berikutnya. Melalui belajar, dimungkinkan memperoleh temuan-temuan berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu, untuk mempelajari ilmu-ilmu perilaku, belajar merupakan topik penting dewasa ini.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) secara *etimologi* belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Defenisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah suatu aktivitas seseorang untuk mencapai kepandaian atau ilmu yang tidak dimiliki sebelumnya. Menurut Hilgrad dan Bower (Rahyubi, 2012:4) belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas dan penguasaan tentang sesuatu.

Menurut Sanjaya (2010: 229) belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga

menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap maupun psikomotor.

Menurut Sardiman (2016: 21-22) ada beberapa teori yang berpendapat bahwa proses belajar pada prinsipnya bertumpuh pada struktur kognitif yakni penataan fakta, konsep serta prinsip-prinsip, sehingga membentuk suatu kesatuan yang di miliki makna bagi subjek didik. Teori semacam ini boleh jadi diterima dengan suatu alasan bahwa dari stuktur kognitif itu dapat memengaruhi perkembangan afeksi ataupun penampilan seseorang. Dari konsep ini, pada perkembangan berikut akan melahirkan teori belajar yang bertumpuh pada konsep pembentukan super ego yakni, suatu proses belajar melalui suatu peniruan, proses interaksi antara pribadi sesorang dengan pihak lain, misalnya seorang tokoh (super ego, menyangkut dimensi sosial). Hal ini sesuai dengan penegasan Brend bahwa struktur kepribadian individu manusia itu terdiri dari tiga komponen yang dinamakan: id, ego, super ego. Id menekankan pada pemenuhan nafsu, super ego lebih bersifat sosial dan moral sedangkan ego akan menjembatani antara keduanya terutama terhadap perkembangan menghadapi lingkungannya atau dalam aktivitas belajar.

Secara umum, belajar boleh dikatakan juga sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia (*id, ego, super ego*) dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Dalam ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah:

- 1). Proses internalisasi dari sesuatu kedalam diri yang belajar dan
- 2). Dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indra ikut berperan.

Proses internalisasi dan dilakukan secara aktif dengan segenap panca indra perlu ada *follow upnya* yakni proses sosialisasi.

Dari berbagai defenisi belajar menurut para ahli dan teori belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang terjadi pada diri yang dapat mengalami perubahan dalam diri seseorang karena usaha untuk memperoleh pengetahuan atau ilmu yang tidak didapatkan sebelumnya.

b. Hasil Belajar

1) Pengertian hasil belajar

Menurut Sinar (2018: 21) hasil belajar adalah hasil seseorang setelah mereka menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan dengan melalui hasil tes yang berbentuk dari nilai hasil belajar.

Menurut Hamalik (2015: 73) tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku diharapkan dicapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar. Hasil belajar adalah hasil pencapaian siswa yang diperoleh tergantung dari seberapa besar mereka memahami materi yang diberikan. Hasil itu dapat di lihat dari nilai yang di dapat dari evaluasi sebelumnya. Mereka di anggap berhasil apabila mencapai nilai ketuntasan yang diberikan. Nilai ketuntasan kompetensi yang harus di capai oleh peserta didik dapat ditetapkan oleh guru dengan nilai ketuntasan minimum secara bertahap dan terencana agar memperoleh nilai yang ideal, yaitu 100. Nilai minimum tersebut biasa disebut dengan istilah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Menurut Ardy, Novan Wiyani (2013: 203) kriteria ketuntasan minimum (KKM) di setiap mata pelajaran tersebut ditentukan oleh tiga hal sebagai berikut:

- a) Kompleksitas, yaitu kesulitan atau kerumitan setiap indikator pencapaian kompetensi atau kompetensi dasar (KD) itu sendiri yang harus dicapai oleh peserta didik.
- b) Daya dukung, yaitu kemampuan sumber daya berupa tenaga, sarana, prasarana, biaya, stakeholder, sekolah dan lainnya.
- c) Intake, yaitu hasil belajar peserta sebelumnya, bisa pada semester yang lalu atau bisa juga hasil rapor dan ujian nasional (UN) peserta didik ketika SD atau SMP.

Menurut Purwanto (2013: 23) ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan di dalam menyusun tes hasil belajar agar tes tersebut benar-benar dapat mengukur tujuan pembelajaran yang telah diajarkan atau mengukur kemampuan dan atau keterampilan siswa yang diharapkan setelah siswa menyelesaikan suatu unit pengantaraan tertentu:

- a) Tes tersebut hendaknya mengukur secara jelas hasil belajar yang ditetapkan sesuai dengan tujuan intruksional.
- b) Mengukur sampel yang *representative* dari hasil belajar dan bahan pembelajaran yang diajarkan.
- c) Mencakup bermacam-macam bentuk soal yang benar-benar cocok untuk mengukur hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan.
- d) Didesain sesuai dengan kegunaan untuk memperoleh hasil yang diinginkan.
- e) Di buat mungkin sehingga mudah diinterpretasikan dengan baik.

f) Digunakan untuk memperbaiki cara belajar siswa dan cara mengajar guru.

Menurut Amiruddin (2016: 31) pada tingkat yang amat umum sekali hasil pembelajaran dapat di klasifikasikan menjadi 3 yaitu:

- a) Keefektifan
- b) Efisiensi dan
- c) Daya Tarik

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil pencapaian siswa selama menjadi peserta didik di sekolah atau matrasa tersebut. Hasil itu berupa tes yang diberikan, selain dari tes yang diberikan juga dari perilaku siswa selama menjadi siswa di dalam sekolah tertentu.

2) Hasil Belajar PKn

Hasil belajar PKn adalah hasil yang di terima siswa selama mengikuti pembelajaran PKn. Hasil ini biasanya di terima dari beberapa evaluasi yang diberikan. Keberhasilan suatu siswa diperoleh dari seberapa besar mereka menguasai materi.

Menurut Latip (2018: 33) dalam kurikulum 2013, penilaian acuan patokan di kenal dengan istilah penilaian acuan kriteria. Pengelohan penilaian acuan kriteria dapat dilaksanakan dengan tiga kriteria berikut:

1. Modus untuk sikap, adalah sikap yang sering muncul yang menjadi acuan dalam pengambilan keputusan sikap peserta didik. Artinya, jika peserta didik berperilaku baik, cukup, kurang baik, baik, maka keputusan adalah sikap baik, karena sikap baik yang sering muncul.

2. Rerata untuk pengetahuan adalah acuan penilaian pada pengetahuan yang dilakukan dengan cara mereratakan capaian nilai akhir semester yang menjadi nilai akhir. Nilai akhir adalah nilai rerata yang akan menjadi nilai hasil belajar siswa dalam satu semester.
3. Capaian optimum untuk keterampilan, adalah acuan penilaian keterampilan apabila dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian keterampilan yang sama dalam satu semester. Namun, jika teknik penilaian yang digunakan maka dilakukan dengan cara menentukan reratanya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 007 Tandiallo nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang harus diperoleh siswa yaitu 70 dari nilai ideal yang harus diperoleh siswa yaitu 100.

Menurut Sabri (2010: 42) berikut ini adalah beberapa persoalan yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajar ditinjau dari segi hasil atau produk yang dicapai siswa:

1. Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh yang terdiri dari unsur kognitif, efektif dan psikomotorik secara terpadu pada diri siswa atau hasil belajar yang bersifat tunggal dan terlepas satu sama lain, sehingga tidak membentuk suatu interaksi pribadi.
2. Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran mempunyai daya guna dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa terutama dalam

pemecahan masalah yang dihadapinya, ataukah suatu hasil sifatnya samar-samar sehingga tak banyak dan tak dapat diterapkan?

3. Apakah hasil belajar yang peroleh siswa tahan lama di ingat dan mengendap dalam pikirannya secara cukup mempengaruhi perilaku dirinya ataukah bersifat incidental masuk dari telinga kiri keluar telinga kanan?
4. Apakah yang bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajaran ataukah perubahan itu sebagai akibat lain diluar proses pengajaran?

c. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi berlangsungnya proses belajar. Tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran.

Menurut Hamalik (2015: 73) tujuan belajar terdiri dari tiga komponen yaitu:

1. Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar. Tingkah laku ini merupakan bagian dari tujuan yang menunjuk pada hasil yang diharapkan dalam belajar apa yang dapat dikerjakan oleh siswa untuk menunjukkan bahwa dia telah mencapai tujuan belajar.
2. Kondisi-kondisi tes, komponen kondisi tes tujuan belajar menentukan situasi dimana siswa di tuntutan untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal. Kondisi-

kondisi tersebut perlu disiapkan oleh guru, karena sering terjadi ulangan/ujian yang diberikan oleh guru tidak sesuai dengan materi pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya. Ada tiga kondisi yang dapat mempengaruhi perilaku suatu tes yaitu:

- a) Alat dan sumber yang harus digunakan oleh siswa dalam upaya mempersiapkan diri untuk menempuh suatu tes.
 - b) Tantangan yang disediakan terhadap siswa.
 - c) Cara menyajikan informasi.
3. Ukuran-ukuran perilaku, komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa, suatu ukuran menentukan tingkat minimal perilaku yang dapat diterima sebagai bukti bahwa telah mencapai tujuan.

d. Prinsip-prinsip pembelajaran

Menurut UUSPN No.20 Tahun 2003 (Lefudin, 2017:13) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang di bangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. Ini berarti bahwa dalam proses pembelajaran yang berlangsung ada

interaksi yang terjadi didalamnya antara peserta didik dengan guru maupun dengan sumber belajar yang digunakan.

Menurut Lefudin (2017: 16) ada beberapa prinsip-prinsip dalam pembelajaran. Prinsip-prinsip itu dapat dilihat sebagai berikut:

1. Pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku

Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran adalah perubahan perilaku dalam diri individu, artinya seorang yang telah mengalami pembelajaran akan berubah perilakunya, Tetapi tidak semua perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Perubahan yang disadari. Individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari pengetahuan telah bertambah, keterampilannya telah bertambah, iya lebih yakin terhadap dirinya sendiri dan sebagainya.
- b) Perubahan yang bersifat kontinu. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran akan berlangsung secara berkesinambungan, artinya suatu perubahan yang terjadi menyebabkan terjadinya perubahan perilaku yang lain.
- c) Perubahan yang bersifat fungsional. Perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan.
- d) Perubahan yang bersifat positif. Terjadi adanya pertambahan perubahan dalam diri individu. Perubahan yang diperoleh senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya. Orang yang telah belajar akan merasakan suatu yang lebih dalam dirinya.

- e) Perubahan yang bersifat aktif. Perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, akan tetapi melalui aktifitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya, sesuatu dengan tahapan-tahapan perkembangannya. Dalam kematangan, perubahan itu akan terjadi dengan sendirinya meskipun tidak ada usaha pembelajaran.
- f) Perubahan yang bersifat permanen. Perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu, setidak-tidaknya untuk masa tertentu. Ini berarti bahwa perubahan sementara, seperti sakit, keluar air mata karena menangis, keringat, mabuk, bersin, dan sebagainya adalah bukan perubahan sebagai hasil pembelajaran karena bersifat sementara saja.
- g) Perubahan yang tertuju dan terarah. Perubahan ini terjadi karena ada sesuatu yang akan terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktifitas terarah pada pencapaian suatu tujuan tertentu.

2. Hasil pembelajaran di tandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan

Prinsip ini mengandung makna bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran meliputi semua aspek perilaku dan bukan hanya satu aspek atau dua aspek saja. Perubahan perilaku itu meliputi aspek-aspek kognitif, afektif, konatif, atau motorik.

3. Pembelajaran merupakan suatu proses

Prinsip ketiga ini mengandung makna bahwa pembelajaran itu merupakan suatu aktivitas yang berkesinambungan. Di dalam aktivitas itu terjadi adanya tahapan-tahapan aktivitas yang sistematis dan terarah. Jadi, pembelajaran bukan sebagai suatu

benda atau keadaan statis, melainkan merupakan suatu rangkaian aktivitas-aktivitas yang di namis dan saling berkaitan. Pembelajaran tidak dapat dilepaskan dengan interaksi individu dengan lingkungannya. Jadi, selama proses pembelajaran itu berlangsung, individu akan senantiasa berada dalam berbagai aktivitas yang tidak terlepas dari lingkungannya. Dengan demikian, suatu pembelajaran yang efektif adalah apabila pelajar-pelajar melakukan perilaku secara aktif.

4. Proses pembelajaran terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong sehingga ada sesuatu tujuan yang hendak dicapai

Prinsip inti mengandung makna bahwa aktivitas pembelajaran terjadinya karena adanya kebutuhan yang harus dipuaskan, dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Atas dasar prinsip ini, maka pembelajaran akan terjadi apabila individu merasakan adanya kebutuhan yang mendorong dan ada sesuatu yang perlu dicapai untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan.

5. Pembelajaran Merupakan Bentuk Pengalaman

Pengalaman pada dasarnya adalah kehidupan melalui situasi yang nyata dengan tujuan tertentu. Pembelajaran merupakan bentuk interaksi individu dengan lingkungannya sehingga banyak memberikan pengalaman pada situasi nyata. Perubahan perilaku yang di peroleh dari pembelajaran, pada dasarnya merupakan pengalaman. Ini berarti bahwa selama individu dalam proses pembelajaran hendaknya tercipta suatu situasi kehidupan yang menyenangkan sehingga memberikan pengalaman yang berarti.

2. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Roestiyah (2008: 90) *role playing* adalah model pembelajaran dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis itu. Dengan model ini mereka dapat menghayati peranan apa yang mereka mainkan.

Menurut Ngalimun (2016:242) sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario, pembentukan kelompok siswa menyampaikan kompetensi, menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajari, kelompok siswa melakukan peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok bimbingan kesimpulan dan refleksi.

Hidayat (2019:135) *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan aturan sekaligus unsur kesenangan. Dalam *role playing* peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama teman-teman pada situasi tertentu.

Dari beberapa pendapat mengenai *role playing* di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang mengandung unsur permainan namun di dalamnya terdapat pembelajaran yang dilakukan. Dari permainan itu siswa diharapkan dapat memainkan skenario yang diberikan sesuai dengan peran masing-masing siswa dan sesuai dengan materi yang dipelajari.

b. Tujuan Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing*

Kita mengetahui sering terjadi perselisihan dalam pergaulan hidup antara kita disebabkan karena salah paham. Maka dengan model pembelajaran ini mereka dapat menghayati peran apa yang dimainkan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Mereka bisa belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain dalam situasi itu mereka harus bisa memecahkan masalahnya. Keduanya siswa dapat mengerti dan menerima pendapat orang lain, dengan mendramatisasikan siswa dalam situasi peranan yang dimainkannya harus bisa berpendapat, memberikan argumentasi dan mempertahankan pendapatnya tetapi bila perlu bisa mencari jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi.

Menurut Smilansky Dan Brewer (Mustofa, Bisri 2016:116) mengamati bahwa bermain sosio-drama memiliki beberapa elemen:

1. Bermain dengan melakukan imitasi anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang disekitarnya, dengan menirukan tingka laku dan pembicaraannya.
2. Bermain pura-pura seperti suatu objek, anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, misalnya anak pura-pura menjadi mobil dan menirukan suara mobilnya.
3. Bermain peran dengan meniruhkan gerakan, misalnya bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orang tua dengan anak.
4. Persisten, anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama 10 menit.

5. Interaksi, paling sedikit dua orang dalam satu adegan.
6. Komunikasi verbal pada setiap adegan ada interaksi verbal antara anak yang bermain.

Menurut Lefudin (2017:175) tujuan bermain peran (*role playing*) yaitu agar siswa memiliki sikap, perasaan dan sistem nilai yang sesuai dengan norma masyarakat, memiliki keterampilan memecahkan masalah-masalah sosial.

Dari beberapa pengertian tentang tujuan *role playing* di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model pembelajaran *role playing* yaitu agar siswa dapat berinteraksi dengan teman yang lain dan juga siswa dapat mengungkapkan sikap sesuai dengan skenario yang diberikan.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah suatu kegiatan adalah suatu tahapan yang menjelaskan suatu cara atau metode mulai dari awal sampai akhir suatu kegiatan.

Menurut Aqib (2015: 25) berikut ini adalah langkah-langkah model pembelajaran *role playing* yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
2. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
3. Setelah selesai dipentaskan masing-masing siswa diberi kertas sebagai lembar kerja untuk membahas. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.

4. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
5. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang atau dapat disesuaikan.
6. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
7. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
8. Evaluasi.
9. Kesimpulan.

Sedangkan menurut Lefudin (2017:175) langkah-langkah dari bermain peran atau *role playing* yaitu sebagai berikut:

1. Memperkenalkan masalah dan memilih permainan.
 - a) Memperkenalkan dan menjelaskan masalah.
 - b) Menjelaskan permainan peran, menguraikan peran.
 - c) Memilih pemegang peran.
 - d) Mempersiapkan permainan dan pengamat.
 - e) Menjelaskan urutan langkah, menjelaskan peranan dan penjiwaan peranan.
 - f) Membagi tugas pengamatan dan apa yang diamati.
 - g) Melaksanakan permainan.
 - h) Tiap pemeran memainkan peranannya.
 - i) Pengamat melakukan pengamatan.
2. Diskusi dan evaluasi.
 - a) Merangkum apa yang telah dimainkan.

- b) Mendiskusikan fokus-fokus utama.
 - c) Memberikan saran perbaikan.
 - d) Permainan ulangan.
 - e) Mengurangi permainan dengan memperhatikan hasil diskusi.
3. Tindak lanjut.
- a) Menghubungkan dengan kehidupan nyata.
 - b) Menemukan prinsip-prinsip umum.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Hidayat (2019:137) terlepas dari banyak kelebihannya strategi ini juga memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:

1. Hanya bisa diterapkan pada sebagian materi.
2. Membutukan waktu relatif lama.
3. Membutuhkan kreativitas yang tinggi, baik pendidikan maupun peserta didik serta.
4. Dimungkinkan peserta didik yang merasa malu ketika diberikan peran tertentu.

Menurut Hidayat (2019: 136) beberapa keunggulan *strategi role playing* diantaranya sebagai berikut:

1. Peserta didik memiliki kebebasan dan keleluasan dalam mengambil keputusan serta berekspresi.
2. Pendidik dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui observasi saat melakukan permainan.

3. Sangat berkesan bagi peserta didik sehingga memiliki ingatan yang kuat dan tahan lama.
4. Kelas menjadi kondusif dan dinamis.
5. Membangkitkan semangat dan optimisme peserta didik serta menumbuhkan rasa kesetiakawanan dan jiwa sosial yang tinggi.
6. Mampu menghayati peristiwa berlangsung dan memetik hikma didalamnya.
7. Meningkatkan kemampuan profesionalitas peserta didik sehingga memiliki nilai saing ketika kelak terjun ke dunia kerja.

3. Pembelajaran Pkn

a. Pengertian Pkn

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia.

Menurut Azra (Susanto: 2016) pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintah, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM. Hak dan kewajiban warga Negara serta proses demokrasi. Adapun menurut Zamroni, pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis.

Menurut Susanto (2016: 226) pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik generasi muda mendidik generasi yang demokrasi dan partisipatif melalui suatu pendidikan.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang diajarkan untuk generasi muda melalui suatu pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis.

b. Tujuan Pembelajaran PKn

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk membantuk watak atau karakteristik warga negara yang baik.

Menurut Mulyasa (Susanto: 2016) tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa agar:

1. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya
2. Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
3. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai dan norma tetap ditanamkan siswa sejak usia dini karena jika siswa sudah memiliki nilai norma yang baik, Maka tujuan untuk mencapai warga negara yang baik akan mudah terwujud.

c. Hubungan Pembelajaran PKn Dan Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar yang merupakan model belajar bermain sambil belajar, maksudnya bahwa bermain sambil belajar adalah disamping proses pembelajaran berlangsung juga ada permainan didalamnya sehingga memungkinkan siswa tidak bosan dalam belajar.

Pembelajaran PKn adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mengajarkan cara berpikir kritis dan cara mengenal negaranya sendiri.

Hubungan pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *role playing* adalah karena berdasarkan masalah yang telah dibahas sebelumnya berhubungan dengan kemampuan meniru yang dilakukan oleh siswa khususnya pada kelas rendah sehingga model pembelajaran ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran PKn.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh saudari Sinta Limbong tentang” Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* mata pelajaran sumpa pemuda kelas III SD Inpres Tamamung III kota Makassar, yang menyatakan ada peningkatan hasil PKn dikelas II SD Inpres Tamamaung dengan nilai pertama rata-rata 62 dengan ketuntasan belajar menjadi 48,4% dan akhir Siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 76 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%.

Penelitian yang dilakukan oleh saudara Markus Pamallunan tentang “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Dikelas V SDN 002 di Masewe Kecamatan Nosu Kabupaten Mamasa Provinsi Sulawesi Barat” yang menyatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing* dengan hasil peningkatan siswa dari nilai rata-rata kelas 68,75 pada prasiklus menjadi 72,75 pada siklus 1 dan siklus kedua nilai rata rata meningkat menjadi 77,75.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada uraian di atas perbedaan dari penelitian ini yaitu penelitian ini dilakukan di SDN 007 Tandiallo dan dilakukan pada kelas II. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan penelitian eksperimen yaitu dengan pengumpulan data *one group pretest-posttest design*

C. KERANGKA PIKIR

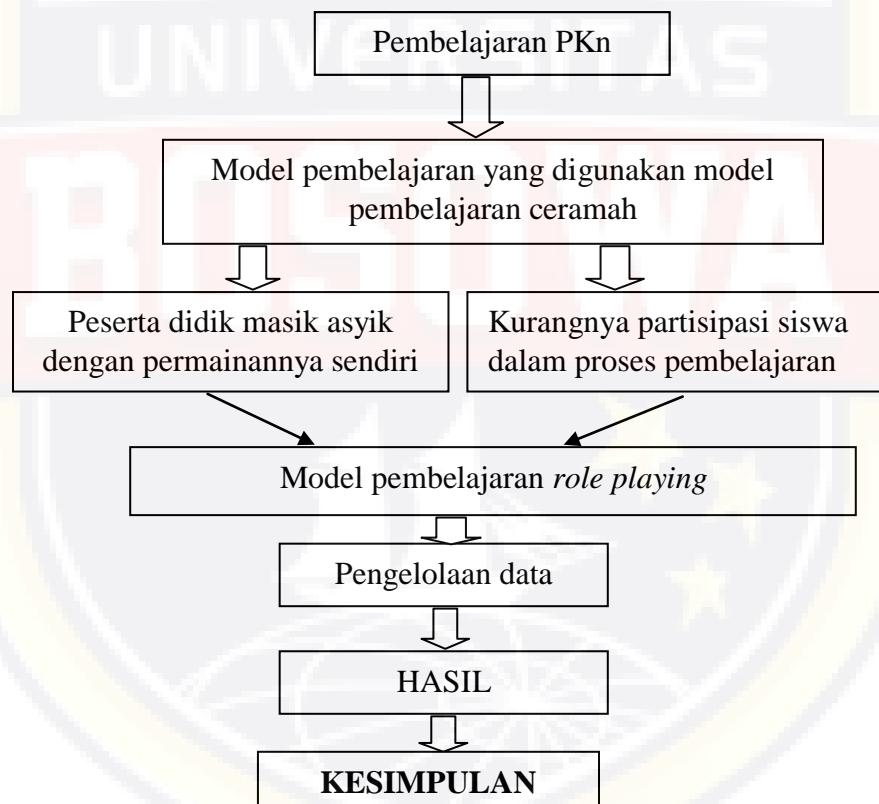
Kerangka pikir dari penelitian ini yaitu pada pembelajaran PKn di SDN 007 Tandiallo metode yang digunakan dalam pembelajaran tidak menarik karena itu siswa merasa bosan dan lebih sibuk pada permainannya sendiri sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.

Karena itu dengan menggunakan model pembelajaran siswa diharapkan berperan langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui pengaruh hasil pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat dilihat dari hasil sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan hasil belajar

setelah menggunakan *role playing*. Sebelum mendapatkan hasil perlu di dapatkan nilai atau hasil sebelum menggunakan model pembelajaran *role palying*.

Setelah hasil pembelajaran itu didapatkan kita dapat bandingkan dengan hasil pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* dan dapat juga dibandingkan dari berbagai observasi yang dilakukan untuk mengetahui hasil dari penggunaan *role playing* ini.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada bagan kerangka berikut:



Gambar 2.1 kerangka pikir

B. Hipotesis

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka hipotesis dari penelitian ini adalah ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn di kelas II SDN 007 Tandiallo.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan rancangan eksperimen *one-group pretest-posttest design* (satu kelompok *pretest-posttest*) dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan disebut *pretest* dan sesudah perlakuan yang disebut *posttest*. Rancangan *one-group pretest-posttest design* yaitu desain pada penelitian eksperimen yang dilakukan untuk satu kelompok tanpa adanya kelompok lain. Adapun rancangan penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 3.1. Rancangan penelitian eksperimen *one-group pretest-posttest design*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Kegiatan dalam penelitian ini meliputi tiga cara yaitu:

1. *Pretest* yaitu hasil penelitian yang dilakukan sebelum memberikan perlakuan.
2. Perlakuan yaitu melakukan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran.
3. *Posttest* adalah hasil penelitian setelah melakukan model pembelajaran *role playing*.

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 007 Tandiallo Kelurahan Nosu Kecamatan Nosu Kabupaten Mamasa Sulawesi Barat.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021 pada semester ganjil. Penelitian ini dilakukan selama bulan September 2020.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah semua siswa kelas II di SDN 007 Tandiallo yang berjumlah 12 siswa.

2. Sampel

Sampel dari penelitian ini adalah semua siswa kelas II SDN 007 Tandiallo yang terdiri dari 12 orang.

D. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional

1. Variabel penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a) Variabel bebas (*independen variabel*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, yang menyebabkan timbulnya perubahan pada variabel terikat. Oleh karena itu, variabel bebas yang ada pada penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing*.

b) Variabel terikat (*dependen variabel*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang ada pada penelitian ini adalah hasil belajar PKn

2. Definisi operasional

Berdasarkan variabel di atas maka definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran permainan berupa permainan peran yang dimainkan oleh beberapa siswa yang ditentukan oleh guru dan dimainkan di depan kelas.
- b) Hasil belajar PKn adalah hasil belajar yang diperoleh siswa setelah melakukan pembelajaran, pada penelitian ini hasil belajar diperoleh dari kemampuan siswa menjawab pertanyaan dari soal yang diberikan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara yang digunakan peneliti dalam memperoleh data. Peneliti memerlukan teknik penelitian dengan cara menggunakan instrumen-instrumen suatu penelitian melalui data kuantitatif dan data kualitatif. Data-data tersebut kemudian dikelola kemudian mendapatkan hasil.

Adapun teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu pendekatan analisis kuantitatif deskriptif yang menggunakan uji t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara rata-rata hasil data *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dalam penelitian.

Pada penelitian ada beberapa cara pengumpulan data yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Data yang di peroleh dari dokumentasi adalah dokumentasi selama penelitian berlangsung dokumentasi ini berupa foto-foto bukti penelitian. Data dokumentasi ini juga diperoleh dari data-data pendukung lainnya dalam penelitian ini yang ada di sekolah SDN 007 Tandiallo.

2. Observasi

Data hasil observasi adalah data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan sebelum dilakukan perlakuan dan setelah melakukan perlakuan pada proses pembelajaran sedang berlangsung.

3. Tes

Data yang di peroleh dari teknik tes yaitu tes yang dilakukan dengan cara *pretest* yaitu data yang di peroleh dari hasil tes sebelum melakukan perlakuan atau data awal sebelum melakukan perlakuan dan *posttest* yaitu data yang diperoleh dari hasil tes akhir setelah melakukan perlakuan.

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Rancangan penelitian hasil pembelajaran memproduksi teks ulasan drama berdasarkan nilai dengan menggunakan teknik *role playing* dapat diketahui dari data hasil *pretest* dan *posttest* berdasarkan langkah - langkah sebagai berikut:

Langkah I: Membuat tabel persiapan

No	Kode siswa	Pratest (X)	Postest (Y)	Gain (d)	d^2
1.
2					
3					
Dst					

Langkah II: Mencari mean selisi dari *pratest* dan *posttest*

$$\text{Mean pretest } M_x = \frac{\sum Fx}{N}$$

$$\text{Mean posttest } M_y = \frac{\sum Fy}{N}$$

$$\text{Mean selisih } M_d = M_y - M_x$$

Langkah III: Mencari jumlah deviasi

$$\sum x d^2 = \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{N}$$

Langkah IV: mencari koefisien

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum Xd^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan: Md = mean dari selisih *pretest* dan *posttest*

d = Gain (*posttest* – *pretest*)

Xd = deviasi masing-masing subjek

Xd² = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1

Langkah V: melihat nilai pada tabel dengan taraf signifikan 5% pada tingkat kepercayaan 95%

d.b = N-1

$$t_{\text{tabel}} = t \left(1 - \frac{1}{2} \alpha \right) (d.b)$$

Langkah VI : Menguji signifikan koefisien

Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ hipotesis diterima

Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ hipotesis ditolak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 007 Tandiallo pada siswa kelas II pada bulan September 2020. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *one-group pretest-posttest design* dengan teknik pengumpulan data menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Pada penelitian ini ada dua tahap dalam pengambilan data yaitu memberikan tes sebelum perlakuan dan pemberian tes setelah perlakuan.

SDN 007 Tandiallo merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berlokasi di Kelurahan Nosu, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa Sulawesi Barat. Jumlah tenaga kerja yang ada di sekolah tersebut berjumlah 11 orang terdiri dari kepala sekolah, 6 guru kelas, guru agama, guru olahraga, tata usaha dan satpam. Lokasi ini tidak dijangkau oleh jaringan internet dan fasilitas yang memadai. Sedangkan jumlah ruangan yang ada di SDN 007 Tandiallo terdiri dari 10 ruangan yang terdiri dari 1 ruangan untuk kantor, 6 ruangan kelas, 1 ruangan perpustakaan dan 2 ruangan untuk WC. Kondisi fisik sekolah tersebut pada umumnya sudah baik dan memenuhi syarat dalam menunjang proses pembelajaran meskipun halaman sekolah kurang luas. Sekolah ini berada dekat dengan lapangan yang ada di Kecamatan Nosu, dan juga sekolah ini dapat dijangkau oleh kendaraan roda dua maupun empat.

Adapun identitas sekolah SDN 007 Tandiallo dapat dilihat sebagai berikut

Tabel 4.1 Identitas Sekolah SDN 007 Tandiallo

No	Jenis identitas	Keterangan
1	Nama Sekolah	SDN 007 Tandiallo
2	Nomor Statistik Sekolah	40602628
3	Alamat Sekolah	Jln. Olaraga nomor 82
4	Kota	Mamasa
5	Provinsi	Sulawesi barat
6	Status Sekolah	Negeri
7	Akreditasi Sekolah	C
8	Waktu Penyelenggaraan	Pagi
9	Akses Internet	Tidak ada
10	Status Bos	Bersedia menerima
11	Tanggal SK Pendirian	31-12-1986
12	Tanggal Izin Operasional	01-01-1910

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini, merupakan penelitian eksperimen dengan teknik penelitian analisis deskriptif dengan pengumpulan data terdiri dari tes awal dan

tes akhir dan model pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Penelitian ini dilakukan selama bulan September 2020. Penelitian ini dilakukan di SDN 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa pada kelas II. Dalam penelitian ini, data di peroleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas II sekolah dasar tersebut. *Pre-test* adalah tes yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum melakukan perlakuan. Sedangkan *post-test* adalah tes yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melakukan perlakuan.

a. Data hasil observasi

Data yang diperoleh dari observasi yang dilakukan di SDN 007 Tandiallo pada tahap observasi pertama diawali dengan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dengan bantuan guru kelas. Dari hasil pengamatan tersebut di peroleh gambaran bahwa saat pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa asyik dengan permainan mereka masing-masing sehingga ketika diberikan pertanyaan banyak siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan tersebut, sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 007 Tandiallo, setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Tabel Hasil Penilaian Observasi

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			
		Kehadiran	Bertanya	Menanggapi	Menjawab
1	Alexander Jalu	✓	✓		✓
2	Alvin Gulton	✓	✓	✓	✓
3	Agustina Lessuna	✓		✓	
4	Devina Jani	✓			✓
5	Friscka Amelia B.P.	✓			✓
6	Gabriella D.S.T.	✓		✓	
7	Jasel Rombe L.	✓	✓	✓	✓
8	Jumaikel Rapa	✓	✓		✓
9	Pedrosa B.P	✓			✓
10	Rena Greis T.	✓			✓
11	Tiara Elvin	✓			✓
12	Ayu Salomita Dika	✓			✓

Berdasarkan data di atas tampak bahwa dalam proses pembelajaran yang berlangsung semua siswa hadir mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan siswa yang berani mengajukan pertanyaan sebanyak 4 orang dan pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung siswa yang menanggapi pembelajaran ada 4 orang dan ketika ada pertanyaan yang diberikan siswa yang menjawab pertanyaan sebanyak 10

siswa. Dari beberapa aspek penilaian di atas yang dinilai pada observasi dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran siswa mampu menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru dan siswa mulai aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Aspek kehadiran dilihat dari kehadiran siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Pada aspek bertanya diamati ketika siswa diberikan kesempatan bertanya dan siswa memberikan pertanyaan. Pada aspek menanggapi diamati dari siswa yang menanggapi dan memberikan masukan ketika proses pembelajaran berlangsung, aspek ini dinilai dari siswa yang mampu menceritakan ulang proses pembelajaran dan menceritakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Pada aspek pertanyaan diamati dari siswa yang menjawab ketika diberikan pertanyaan oleh peneliti sesuai dengan materi yang dipelajari.

b. Data hasil tes

Data hasil tes diperoleh dari data hasil *pretest* dan data hasil *posttest*.

1) Data hasil *pretest*

Pretest dilakukan pada kegiatan awal belajar dalam pembelajaran. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum melakukan dan menerima materi pembelajaran atau sebelum menggunakan model *role playing*. Data hasil *pretest* yang dilakukan di SDN 007 Tandiallo diperoleh data pada *pretest*. Adapun data *pretest* pada SDN 007 Tandiallo adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Tabel Hasil *Pretest*

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i> (X)
1	Alexander Jalu	75
2	Alvin Gulton	60
3	Agustina Lessuna	60
4	Devina Jani	80
5	Friscka Amelia B.P.	60
6	Gabriella D.S.T.	80
7	Jasel Rombe L.	70
8	Jumaikel Rapa	70
9	Pedrosa B.P.	80
10	Rena Greis T.	60
11	Tiara Elvin	70
12	Ayu Salomita Dika	90

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai yang paling terendah yang diperoleh siswa setelah melakukan *pretest* yaitu 60 dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai tersebut 4 siswa, nilai 70 sebanyak 3 siswa, nilai 75 sebanyak 1 siswa, nilai 80 sebanyak 3 siswa dan nilai yang tertinggi yaitu 90 yang memperoleh nilai tersebut sebanyak 1 siswa.

Berdasarkan data di atas maka deskripsi frekuensi data hasil penelitian *pretest* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi *pretest*

Interval skor	Skor standar	Frekuensi	Persentase
91-100	A	0	0
81-90	B	1	8,40
71-80	C	4	33,30
61-70	D	3	25,00
≤ 60	E	4	33,30
Jumlah		12	100

Dari tabel 4.5 merupakan hasil data dari *pretest* yang menunjukkan bahwa pada hasil *pretest* nilai siswa pada interval skor ≤ 60 dengan presentase 33,30% dengan siswa yang memperoleh nilai itu sebanyak 4 orang dari jumlah siswa 12 orang. Sedangkan pada interval 61-70 siswa yang memperoleh berjumlah 3 orang dari jumlah siswa 12 orang dengan persentase sebesar 25,00% dan pada interval skor 71-80 dengan presentase 33,30% dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai sebanyak 4 orang sedangkan pada interval 81-90 berjumlah 4 orang dari 12 siswa dengan presentase 8,40%.

2) Data Hasil *Posttest*

Data *posttest* adalah data terakhir yang diperoleh dalam belajar dan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah melakukan perlakuan, hasil ini diperoleh setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*. Adapun Data hasil *posttest* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5 Tabel Hasil *Posttest*

No	Nama Siswa	Postest (Y)
1	Alexander Jalu	85
2	Alvin Gulton	80
3	Agustina Lessuna	70
4	Devina Jani	80
5	Friscka Amelia, B.P.	80
6	Gabriella D.S.T.	85
7	Jasel Rombe L.	80
8	Jumaikel Rapa	80
9	Pedrosa B.P.	65
10	Rena Greis T.	85
11	Tiara Elvin	80
12	Ayu Salomita Dika	90

Berdasarkan data di atas nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 65 dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai tersebut sebanyak 1 orang, nilai 70 diperoleh 1 orang, nilai 80 diperoleh sebanyak 6 orang, nilai 85 diperoleh sebanyak 3 orang dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 90 dengan jumlah siswa yang memperoleh sebanyak 1 orang.

Berdasarkan data di atas maka deskripsi frekuensi data hasil penelitian *posttest* adalah sebagai berikut:

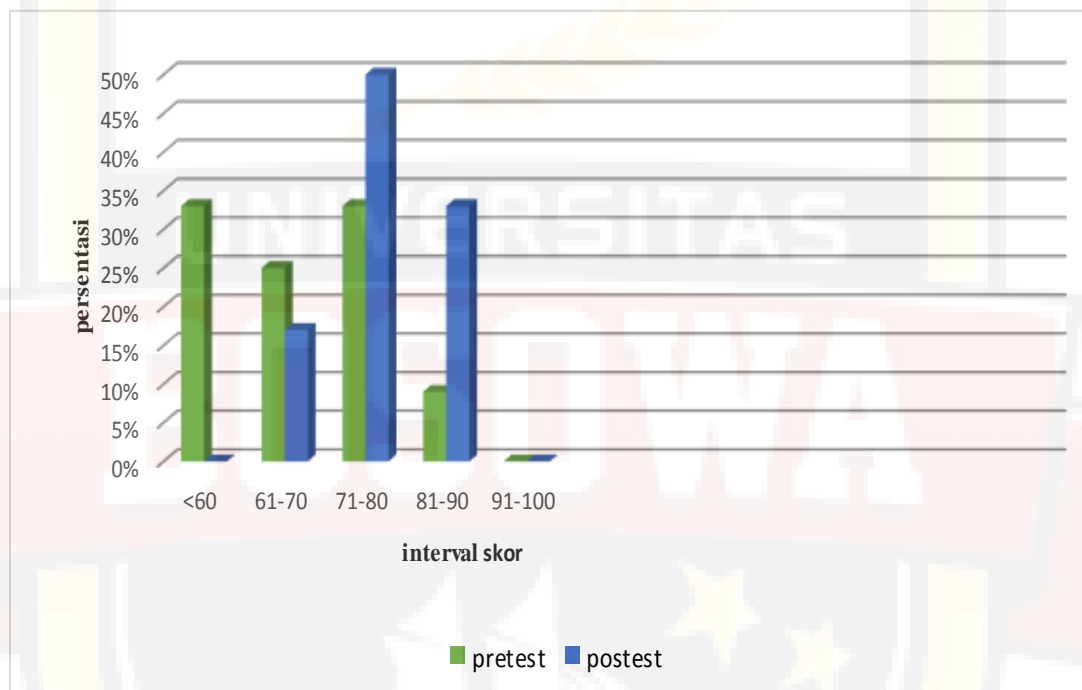
Tabel 4.6 Tabel Distribusi Frekuensi *Posttest*

Interval skor	Skor standar	Frekuensi	Persentase
91-100	A	0	0
81-90	B	4	33,30
71-80	C	6	50,00
61-70	D	2	16,70
≤60	E	0	0
Jumlah		12	100

Berdasarkan tabel di atas nilai yang diperoleh siswa pada interval skor 61-70 sebanyak 2 orang dari jumlah keseluruhan siswa 12 orang, dengan persentase 16,70%, pada interval skor 71-80 jumlah siswa yang memperoleh sebanyak 6 orang dari jumlah siswa secara keseluruhan 12 orang dengan presentase 50,00%, dan pada interval 81-90 jumlah siswa yang memperoleh sebanyak 4 orang dari jumlah

keseluruhan siswa yang menjadi sampel sebanyak 12 orang dengan persentase yaitu 33,30%.

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* di atas maka dapat di digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Data Hasil *Pretest* dan *Postets*

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa ada perubahan nilai yang diperoleh siswa pada *pretest* dengan nilai *posttest*, dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa pada pretest paling banyak berada pada interval skor ≤ 60 yaitu 4 orang siswa dari jumlah siswa yang diteliti sebanyak 12 orang dengan presentase 33,30% dari 100% dan pada interval 71-80 sebanyak 4 orang dari 12 orang dengan presentase 33,30%

dari 100% dan mengalami perubahan sehingga berada pada interval skor 71-80 dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai tersebut sebanyak 6 orang dari seluruh jumlah siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 12 orang, dan dapat dipresentasikan menjadi 50,00% dari 100% dan pada interval skor 81-90 dengan jumlah siswa yang memperoleh 4 siswa dari 12 siswa dengan presentase 33,30% dari 100% pada *posttest*

Jika dilihat nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pembelajaran PKn di sekolah dasar yaitu nilai KKM 70 maka dapat disimpulkan bahwa pada hasil *pretest* nilai siswa yang paling banyak diperoleh siswa berada pada interval skor ≤ 60 dan 61-70 dari data tersebut masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan tersebut, sedangkan pada hasil *posttest* yang dilakukan nilai yang paling banyak diperoleh siswa berada pada interval skor 71-80 dan 81-90 setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*, dari data tersebut siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

3) Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Pengelolaan data dapat dilakukan dengan dengan beberapa langkah. Adapun langkah-langkah pengelolaan data hasil penelitian *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus tersebut sesuai pada teknik pengelolaan pada BAB III adalah sebagai berikut:

a) Membuat tabel persiapan

Tabel 4.7 Hasil Penilaian *Pretest* Dan *Posttest*

No	Nama Siswa	Pretest (x)	Posttest (y)	Gain (d)	d^2
1	Alexander Jalu	75	85	10	100
2	Alvin Gulton	60	80	20	100
3	Agustina Lessuna	60	70	10	100
4	Devina Jani	80	80	0	0
5	Friska Amelia B.P.	60	80	20	400
6	Gabriella D.S.T.	80	85	5	25
7	Jasel Rombe L.	70	80	10	100
8	Jumaikel Rapa	70	80	10	100
9	Pedrosa B.P.	80	65	-15	-225
10	Rena Greis T.	60	85	25	625
11	Tiara Elvin	70	80	10	100
12	Ayu Salomita Dika	90	90	0	0
Jumlah		855	960	105	1425

Pada tabel 4.6 di atas dapat di amati bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari jumlah nilai pada *pretest* sebanyak 855 menjadi jumlah nilai yang di peroleh siswa sebanyak 960 pada *posttest*, sedangkan jumlah seluruh nilai gain yaitu 105, dan gain dikuadratkan sebanyak 1425

b) Mencari mean *pretest*, *posttest* selisi *pretest* dan *posttest*

Untuk mencari nilai rata-rata (mean) dari *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai berikut:

- Mean *pretest* (Mx)

$$Mx = \frac{\Sigma Fx}{N}$$

$$Mx = \frac{855}{12} = 71,25$$

- Mean *posttest*

$$My = \frac{\Sigma Fy}{N}$$

$$My = \frac{960}{12} = 80$$

c) Selisih mean *pretest* dan *posttest* (Md)

$$Md = My - Mx$$

$$= 80 - 71,25$$

$$= 8,75$$

d) Mencari jumlah deviasi

Untuk mencari jumlah deviasi pada penelitian ini dapat dilakukan dengan cara mencari hasil selisi dari jumlah gain kuadrat dengan jumlah gain kuadrat per jumlah sampel pada penelitian ini, untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

$$\Sigma xd^2 = \Sigma d^2 - \frac{\Sigma d^2}{N}$$

$$\Sigma xd^2 = 1425 - \frac{1425}{12}$$

$$\Sigma xd^2 = \frac{17100}{12} - \frac{1425}{12}$$

$$\Sigma xd^2 = \frac{15675}{12} = 1306$$

e) Mencari koefisien

Pada tahap ini untuk mencari koefisien pada penelitian ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma X d^2}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{8,75}{\sqrt{\frac{1306}{12(12-1)}}$$

$$t = \frac{8,75}{\sqrt{\frac{1306}{132}}}$$

$$t = \frac{8,75}{\sqrt{9,89}}$$

$$t = \frac{8,75}{3,14}$$

$$t = 2,787$$

f) Melihat nilai pada tabel dengan taraf signifikan 5% pada tingkat kepercayaan 95%

$$d.b = N-1$$

$$= 12 - 1$$

$$= 11$$

Taraf signifikan (α) 5% = 0,05

$$\begin{aligned}
 t_{\text{tabel}} &= t \left(1 - \frac{1}{2} \alpha \right) (d.b) \\
 &= t \left(1 - \frac{1}{2} 0.05 \right) (11) \\
 &= t (1 - 0,025) (11) \\
 &= t (0,975) (11) \\
 &= 2,201
 \end{aligned}$$

g) Menguji signifikan koefisien

Pada langkah ini merupakan langkah untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau hipotesis ditolak, untuk mengetahui apakah hipotesis diterima dapat diamati sebagai berikut:

Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ hipotesis diterima

Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ hipotesis ditolak

Tabel 4.8 Perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel}

Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Pretest	71,25	2,787	2,201	Hipotesis diterima
Posttest	80			

Dari data di atas pada uji t, diketahui nilai t_{hitung} yaitu 2,787 sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 2,201 pada taraf signifikan 5% dengan tingkat kepercayaan 95%, ternyata $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas II SDN 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa, dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif digunakan dalam proses pembelajaran PKn di SDN 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan di SDN 007 Tandiallo dengan melakukan tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan. Penelitian ini dilakukan pada kelas II SDN 007 Tandiallo, pada mata pelajaran PKn dan materi “hidup rukun dengan teman bermain”.

Penelitian yang dilakukan pada SDN 007 Tandiallo bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn di sekolah tersebut, dari hasil observasi sebelum melakukan penelitian metode yang digunakan dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sedangkan siswa lebih asik dengan permainannya sendiri.

Berdasarkan observasi tersebut peneliti berminat dan didorong untuk mengambil model pembelajaran lain yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SDN 007 Tandiallo. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *role playing*, yaitu model pembelajaran di mana siswa ikut serta dalam kegiatan pembelajaran yaitu siswa memainkan skenario yang diberikan dan mempraktekkannya di depan kelas.

Model pembelajaran *role playing* digunakan untuk memberikan kesenangan kepada siswa agar tidak bosan dalam belajar, dan siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, Pernyataan ini sesuai dengan pengertian model pembelajaran *role playing* yang dikemukakan oleh Roestiyah, Nglimun, dan Hidayat di mana

selain siswa ikut memainkan skenario pembelajaran, ada juga unsur kesenangan di dalamnya.

Selain siswa aktif dalam proses pembelajaran siswa juga mempunyai pengalaman dalam pembelajar karena keterlibatannya langsung berinteraksi dengan teman dan orang disekitarnya, ini sejalan dengan salah satu prinsip pembelajaran yang di kemukakan oleh Lefuddin (2017; 16) yang menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan bentuk pengalaman” dimana siswa berinteraksi langsung dengan teman dan lingkungan sekitarnya.

Pada penelitian ini, peneliti menjadikan data hasil *pretes* sebagai tes awal dalam penelitian dan *posttest* sebagai tes akhir dalam penelitian. Data ini akan dijadikan tes awal untuk mengetahui hasil penelitian apakah sama dengan tes akhir setelah melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn di SDN 007 Tandiallo. Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan, rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu 71,25, sedangkan pada hasil tes akhir nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebanyak 80, ini berarti ada perbedaan tes awal dan tes akhir setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*, sedangkan dari analisis data akhir menunjukan t_{hitung} 2,787 sedangkan t_{tabel} 2,201, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima, dan ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan model *role playing*.

Dari data tersebut diatas terlihat bahwa ada perbedaan tes awal dan tes akhir pada penelitian ini, yang menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa

setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*. Peningkatan itu menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif digunakan pada peserta didik kelas II SDN 007 Tandiallo.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sinta Limbong tentang "Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* mata pelajaran sumpa pemuda kelas III SD Inpres Tamamung III kota Makassar, yang menyatakan ada peningkatan hasil PKn dikelas II SD Inpres Tamamaung dengan nilai pertama rata-rata 62 dengan ketuntasan belajar menjadi 48,4% dan akhir Siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 76 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%, dan penelitian yang dilakukan oleh saudara Markus Pamallunan tentang "Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Dikelas V SDN 002 di Masewe Kecamatan Nosu Kabupaten Mamasa Provinsi Sulawesi Barat" yang menyatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing* dengan hasil peningkatan siswa dari nilai rata-rata kelas 68,75 pada prasiklus menjadi 72,75 pada siklus 1 dan siklus kedua nilai rata rata meningkat menjadi 77,75.

Dari hasil yang diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* efektif digunakan di sekolah dasar.

Pada penelitian ini ada beberapa kendala yang hadapi dalam dalam proses pembelajaran sedang berlangsung. Adapun masalah-masalah yang dialami peneliti

selama melakukan penelitian yaitu waktu yang diberikan sangat singkat. Karena penelitian ini dilakukan pada saat covid 19 sehingga waktu yang diberikan hanya 30 menit setiap pertemuan, sedangkan waktu yang dibutuhkan dalam mengaplikasikan model pembelajaran *role playing* membutuhkan waktu lama. Sejalan dengan salah satu kelemahan yang dikemukakan Hidayat (2019:137) terlepas dari banyak kelebihan strategi ini juga memiliki beberapa kelemahan salah satunya adalah membutuhkan waktu relatif lama. Selain itu, proses pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah harus dilakukan dirumah guru dengan keadaan tempat yang tidak memadai.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn di SDN 007 Tandiallo, ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata yang di peroleh siswa pada proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa pada *pretest* rata-rata 71,25 meningkat menjadi 80 pada *posttest* dan dari data uji t, nilai pada t_{hitung} sebesar 2,787 lebih besar dari pada nilai yang ada pada t_{tabel} yang bernilai 2,201.

B. Saran

Dengan mengacuh pada hasil penelitian, peneliti menyarankan:

1. Bagi sekolah dan guru, dengan dibuktikan adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa di SDN 007 Tandiallo sehingga ini dapat dijadikan salah model pembelajaran dalam proses pembelajaran demi menunjang terlaksananya berjalan dengan baik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, model pembelajaran ini bisa juga di coba dan dilakukan pada mata pembelajaran lain untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. 2016. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Anas, Zulfikri dan Akhmad Supriyatna. 2014. *Hitam Putih Kurikulum 2013*. AMP Press dan PBP: Serang.
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Ardi, Novan Wiyani. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan (Tata Racang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi)*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2006: *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asdam. Muhammad. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Makassar: Lipa.
- Asdar. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka AQ.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono, Rudi. 2013. *Ragam Model Mengajar yang Mudah diterima Murid*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hasbullah. 2013. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hidayat, Isnu. 2019. *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Press.
- Karwono, H dan Mularsih Heni.2017. *Belajar dan Pembelajaran serta Manfaat Sumber Belajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Latip, Asep Ediana. 2018. *Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI (Perencanaan dan Pelaksanaan Hasil Belajar Autentik)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran (Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran)*. Palembang: Deepublish.
- Mustofa, Basri. 2016. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Prasekolah*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Ngalimun, Dkk. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Jawa Barat: Referens.
- Sabri, Ahmad. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Ciputat: PT Ciputat Press.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidik (KTSP)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning—Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Pembelajaran dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

BOSOWA





LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS BOSOWA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar Sulawesi Selatan 90231

Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568

<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A.181/FKIP/Unibos/VIII/2020

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SDN 007 Tandiallo Kabupaten Mamasa
di –
Nosu

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Mine Bembe
NIM : 4516103050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas II SDN 007 Tandiallo

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 27 Agustus 2020



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.

NIDN : 0922097001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.

Lampiran 2: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN MAMASA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SDN 007 TANDIALLO**

Alamat : Jl. Olahraga No.82 Kel.Nosu Kec.Nosu Kab.Mamasa Prov.Sul-Bar

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 421.2/037/SDN- 007 /IX/2020

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : PELIPUS,S.Pd
NIP : 19770210 201001 1 011
NUPTK : 7542755656200012
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SDN 007 Tandiallo
Alamat Sekolah : Jl. Olahraga No.82 Kel.Nosu

Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa:

Nama : Mine' Bembe
NIM : 4516103050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas
Bosowa

Telah melaksanakan penelitian Pada SDN 007 Tandiallo Dengan Judul" Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas II SDN 007 Tandiallo".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tandiallo, 30 September 2020

Kepala Sekolah



PELIPUS,S.Pd

NIP. 19770210 201001 1 011

Lampiran 3: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN 007 TANDIALLO
Kelas/semester : 2/1
Tema : Hidup Rukun
Sub tema : Hidup rukun dengan teman bermain
Pertemuan : 2 (pembelajaran 2)
Alokasi waktu : 2 x35 menit

A. Kompetensi inti

1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam interaksi dengan keluarga, teman, dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanyakan berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi dasar

PPKN

- 1.1 Menerima hubungan gambar, bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa
- 2.1 Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang Negara 'garuda Pancasila' dalam kehidupan sehari-hari
- 3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang Negara Garuda Pancasila

Bahasa Indonesia

- 3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun

- 4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun

PJOK

- 3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
- 4.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

C. Indikator

PPKN

- Mengidentifikasi keberagaman teman bermain disekitar rumah berdasarkan ciri-ciri fisik tubuh
- Mengidentifikasi keberagaman teman bermain disekitar rumah berdasarkan suku bangsa
- Menerima keberagaman teman bermain disekitar rumah

Bahasa Indonesia

- Membedakan contoh sikap hidup rukun dan tidak rukun dalam kemajemukan teman.
- Menyimpulkan teks permintaan maaf tentang sikap hidup rukun dalam kemajemukan teman yang telah dibaca.

PJOK

- Mengidentifikasi pola gerakan berdasarkan manipulatif dalam berbagai bentuk permainan
- Melakukan pola gerakan dasar manipulatif dalam berbagai bentuk permainan.

D. Tujuan pembelajaran

1. Dengan di berikan teks percakapan tentang hidup rukun, siswa dapat menyebutkan isi teks yang berisi ajakan yang berkaitan dengan sikap hidup rukun melalui kegiatan menyimak
2. Dengan di berikan teks percakapan tentang hidup rukun, siswa dapat menyebutkan kembali kalimat ajakan dalam teks yang di simak nya berkaitan dengan sikap hidup rukun dengan bahasa yang santun

3. Dengan di beri contoh gerakan berlari oleh guru, siswa dapat menjelaskan prosedur gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
4. Dengan diberi contoh berlari oleh guru, siswa dapat mempraktikkan gerak berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional dengan benar.
5. Dengan diberinya percakapan tentang hidup rukun, siswa dapat menunjukkan contoh perilaku di tempat bermain yang sesuai dengan sila pertama Pancasila dengan benar.
6. Dengan diberikan teks percakapan tentang hidup rukun, siswa dapat menunjukkan contoh perilaku di tempat bermain yang sesuai dengan sila pertama Pancasila dengan benar.

Media dan alat pembelajaran

- cerita percakapan tentang pengamalan sila pertama
- buku guru
- buku siswa

E. Meteri ajar

1. Menjawab pertanyaan dari percakapan
2. Menjawab pertanyaan berdasarkan gambar
3. Bermain menirukan gerakan binatang
4. Menulis cerita berdasarkan urutan gambar
5. Bermain peran tentang cerita pengamalan sila pertama

F. Pendekatan dan metode/ strategi

Pendekatan : *Scientific*

Metode/strategi : *Role playing*

G. Nilai karakter yang dikembangkan

Percaya diri, disiplin, dan bekerja sama

H. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak berdoa • Mengecek kehadiran siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini. 	15 menit

Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan secara singkat materi pembelajaran yang akan diajarkan • Guru memberikan lebaran pekerjaan sebagai soal <i>pretest</i> • Guru menunjuk siswa yang akan memainkan skenario • Guru menjelaskan prusedur/cara yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran • Guru membentuk kelompok siswa yang terdiri atas 4 orang per kelompok • Guru Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk mempraktekkan skenario yang sudah dipersiapkan sebelumnya. • Siswa memainkan peran sesuai skenario yang diberikan • Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk memberikan pendapat mengenai cerita yang dimainkan • Guru menjelaskan kembali skenario dan maksud pembelajaran tersebut • Siswa diberi kertas sebagai lembar kerja <i>postest</i> • Siswa menjawab soal pertanyaan yang dibagikan oleh guru 	40 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajar pada pertemuan itu • guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang pembelajaran yang belum dimengerti • salam dan doa penutup 	15 menit

I. alat dan sumber

1. buku tema 1 "hidup rukun"
2. buku guru "hidup rukun"
3. gambar tentang hidup rukun

J. penilaian

1. bentuk teks penilaian
 - a. tes tertulis
 - b. penilaian praktik
2. rubrik penilaian

- tes tertulis

Penilaian dilakukan dengan cara menghitung jumlah jawaban benar dari soal yang tersedia

Guru kelas II

Mahasiswa praktik

Meriati S.Pd

Nip :

MINE BEMBE

Nim :4516103050

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 007 Tandiallo



PELIPUS, S.Pd

19770210 201001 1 01

Lampiran 4: Materi Pembelajaran

“Penerapan sila pertama pada pancasila”

Udin, Edo dan Dika adalah teman main, mereka selalu bermain bersama. suatu hari udin mengajak edo bermain dirumahnya.

Udin :”Do, ayo kita bermain dirumahku besok”

Edo :” ok. Aku kerumahmu besok”

Udin :”ayo kita ajak Dika juga”

Mereka lalu pergi kerumah Dika untuk mengajaknya bermain dirumah udin.

Udin :”Dika, ayo kita main kerumahku besok, kita main mobil-mobilan”

Dika :”maaf Udin, besok aku mau pergi kegereja, apa kamu tidak pergi beribadah”

Udin :”maaf Dika, aku bukan agama Kristen. Aku agama islam. Aku lupa besok aku juga mau pergi mengaji”

Dika :”ok. Klo bgiu setelah ibadah kita pergi bermain”

Udin : “ok.. ””apakah kamu tidak beribada besok Do?”

Edo :”aku kemarin sudah pergi beribada bersam ibuku di pura.aku beragama hindu”

Udin :”ohh,

Edo :” kalau kalian ibada besok, nanti klo pulang baru kita pergi dirumahnya Udin untuk bermain.

Udin dan Dika :” okk”

Lampiran 5: soal dan jawaban pretets

Soal:

1. Bagaimana bunyi sila pertama?
2. Sebutkan simbol sila pertama?
3. Sebutkan salah satu contoh sikap yang menunjukkan sila pertama?
4. Apa yang kamu .dilakukan ketika teman malas pergi beribada?
5. Sebutkan salah satu sikap menghargai kepercayaan orang lain?

Jawaban :

1. Ketuhanan yang Maha Esa
2. Bintang
3. Selalu pergi beribadah
4. Menegur teman yang malas pergi beribadah
5. Tidak membeda-bedakan agama teman yang lain

Lampiran 6: soal dan jawaban protest

1. Tuliskan macam-macam agama sesuai dengan cerita di atas?
2. Apa udin marah ketika dika menolak pergi bermain karena mau ke gereja?
3. Apakah yang dikatakan edo ketika udin dan dika mau pergi beribadah?
4. Tuliskan sikap yang harus dilakukan sesuai dengan sila pertama?
5. Apa yang kamu lakukan ketika ada temanmu yang malas pergi beribadah?

Jawaban

1. Macam-macam agama sesuai cerita diatas adalah
 - Islam
 - Kristen
 - Hindu
2. Udin tidak marah
3. ”jika kalian beribada besok, nanti setelah pulang baru kita bermain dirumah udin
4. Rajin beribadah
5. Menegur teman yang malas beribadah

Lampiran 7: Lembaran jawaban pretest dari terendah ketertinggi

Nama: Frisca
KELAS : 11

1. Bagaimana bunyi Sifa Pertama?
2. Sebutkan Simbol Sifa Pertama?
3. Sebutkan salah satu contoh Sikap yang menunjukkan Sifa Pertama?
4. apa yang dilakukan ketika malas pergi beribadah?
5. Sebutkan salah satu sikap menghargai kepercayaan orang lain?

Jawaban

1. ketuhanan yang maha esa ✓
2. Bintang ✓
3. jika pergi ke gereja ✓ 60.
4. ✓
5. ✓

Jasa. Rombe.

1. Bagaimana bunyi sila pertama?
2. Sebutkan simbol sila pertama?
3. Sebutkan salah satu contoh sikap yang menunjukkan sila pertama?
~~4. sebutkan satu-satu sikap menghargai~~
4. apa yang kamu lakukan ketika teman malas pergi beribadah?
- 5.

Jawab

1. Ketuhanan yang Maha Esa ✓
2. Bintang ✓
3. Beribadah ✓
4. menghargai ~~bersama~~ ✓
- 5.

70

Nama: Alexander JNU
Kelas: 2

1. Bagaimana bunyi sila pertama?
2. Sebutkan simbol sila pertama?
3. Sebutkan salah satu contoh sikap yang menunjukkan sila pertama?
4. Apa yang dikatakan ketika malas pergi beribadah?
5. Sebutkan salah satu sikap menghargai kepercayaan orang lain.

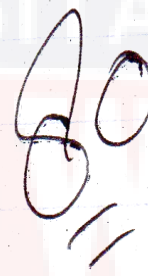
JAWABAN

1. Kesukhahan yang seja ~~ke~~
2. Bintang
3. Berdoa
4. Beribadah
5. Tidak tidur pada saat orang sedang beribadah

75

Nama: Pedvosa

Kelas: 2

1. ketuhanan yang maha esa ✓
 2. Bintang ✓
 3. berkeadilan ✓
 4. membela hwi ✓
 5. —
- 

H Tu

- 1 ketuhanan yang maha esa ✓
- 2 bintang ✓
- 3 pergi ke gereja ✓
- 4 membantu beribadah ~~ke~~ ✓
- 5 bermain bersama ✓



Lampiran 8: lembaran jawaban posttest dari terendah ketertinggi

Nama: Perdana P. P

1. Islam ✓
- Kristen ✓
- Hindu ✓

2. tidak ✓

3. —

4. rajin belajar ✓

5. menegur ✓

65

Busana kesunat

1. ~~1.001~~

Jawaban

1. macam-macam agamanya

- 2 - islam
- 3 - Kristen
- 4 - hindu

2. Udi tidak maka

3. Rajin beribadah bersama
4. menegus

70

Nama: ALVIN GULTON

1. Tuliskan macam-macam agama sesuai dengan kerika di atas?
2. Apa Udin marah ketika dika memolok pergi berumah karena mau ke rumah?
3. Apakah yang dikatakan edo ketika udin dan dika mau pergi beribadah?
4. Tuliskan sikap yang harus dilakukan sesuai dengan sila pertama?
5. Apa yang kamu lakukan ketika ada keriammu yang malas pergi beribadah?

20

~~Jawa~~ Jawaban

1. Islam
 - Kristen ✓
 - Hindu ✓
2. Udin tidak marah ✓
3. ✓
4. Rajin beribadah ✓
5. Pergi beribadah bareng orang

nama: Aleksander Jalu

kelas: 5

1. Tuliskan macam-macam agama sesudah dengan cerita di atas?
2. Apa Udin marah ketika dia mendengar pergi bermain karena mau ke gereja?
3. Apakah yang dikatakan edo ketika Udin dan dia mau pergi bermain?
4. Tuliskan sikap yang harus dilakukan sesuai dengan sila pertama?
5. Apakah kamu lakukan ketika ada temanmu yang malas pergi bermain?

Jawaban:

1 - Islam

- Kristen

- Hindu

2. Udin tidak marah

3. Udin tidak marah

4. main bermain

5. pergi bermain bersama

AS

Nama: Ayu Saonika Dika

1. Tuliskan macam-macam agama sesuai dengan cerita diatas?

2. apa udin maka ketika dika mendadak bermain karena mau kesekolah?

3. apa yang dikatakan kedua ketika udin dan dika materi yang berbeda?

4. tuliskan sikap yang harus dilakukan sesuai dengan ansir pertama?

5. apa yang kamu lakukan ketika ada temanmu yang malas pergi beribadah?

Jawab

1 a islam (hindu
b Kristen

2 tidak maka

3 jika kalian beribadah berso b kita bermain

4 kaji beribadah

5 menegur teman yang malas beribadah

90

Lampiran 9: Ttabel statisti signifikan 5%

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1		1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2		0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3		0.76489	1.63774	2.35336	3.18246	4.54070	5.84091	10.21453
4		0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5		0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6		0.71756	1.43976	1.94318	2.44891	3.14287	3.70743	5.20783
7		0.71114	1.41492	1.89458	2.38482	2.99795	3.49948	4.78529
8		0.70639	1.39882	1.85955	2.33800	2.89646	3.35539	4.50079
9		0.70272	1.38303	1.83311	2.28216	2.82144	3.24984	4.29681
10		0.69981	1.37218	1.81248	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11		0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12		0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92983
13		0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14		0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15		0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16		0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17		0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18		0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19		0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20		0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21		0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22		0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23		0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24		0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25		0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26		0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27		0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28		0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816

Lampiran 9 : Dokumentasi penelitian

1. Pertemuan dengan guru untuk membahas peraturan dan cara mengajar di rumah



2. Dokumen kegiatan pembelajaran







RIWAYAT HIDUP



Mine Bembe, lahir di Nosu pada tanggal 15 maret 1998. Anak pertama dari 6 bersaudara. Ayahnya bernama Benyamin. K, ibunya bernama Beniati. Penulis memulai pendidikannya di SDN 011 Inpres Nosu tahun 2004 dan tamat pada tahun 2010. Selanjutnya, pada tahun yang sama ia melanjutkan ke Negeri 1 nosu dan tamat pada tahun 2013 . Kemudian ia melanjutkan pendidikannya ke SMA Negeri 1 Nosu dan tamat pada tahun 2016. Setelah itu, melanjutkan pendidikannya ke Universitas Bosowa dan memilih program studi pendidikan sekolah dasar (PGSD) dan tamat pada tahun 2021.

BOSOWA

