

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV  
SD NEGERI 240 BADDO-BADDO  
KABUPATEN MAROS**

**SKRIPSI**

**WINDY ALVIONINGSIH  
4515103011**

**BOSOWA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BOSOWA  
2019**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV  
SD NEGERI 240 BADDO-BADDO  
KABUPATEN MAROS**

**SKRISPSI**

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

**BOSOWA**

**WINDY ALVIONINGSIH  
4515103011**

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

**2019**

SKRIPSI

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE  
PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 240 BADDO-BADDO  
KABUPATEN MAROS

Disusun dan diajukan oleh

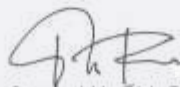
WINDY ALVIONINGSIH  
NIM 4515103011

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi  
pada tanggal 05 September 2019

Menyetujui:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.  
NIDN. 0924037001

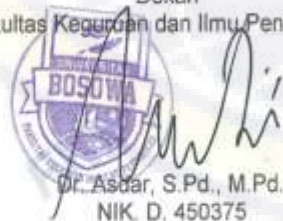


Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0906098803

Mengetahui:

Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

  
Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.  
NIK. D. 450375  
Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.  
NIK. D. 450397

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Windy Alvioningsih  
NIM : 4515103011  
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*  
Terhadap Hasil Belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri  
240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros

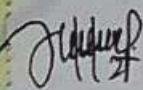
Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya.

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

Makassar, 16 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,



  
Windy Alvioningsih

## ABSTRAK

Windy Alvioningsih. 2019. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dibimbing oleh Dr. Sundari Hamid, S. Pd., M.Si dan Susalti Nur Arsyad S. Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros, dibuktikan dengan hasil analisis statistik deskriptif yang menunjukkan hasil belajar siswa meningkat dilihat dari nilai rata-rata pada hasil *pretest* sebesar 31,15 dan nilai rata-rata pada hasil *posttest* sebesar 61,53. Berdasarkan analisis statistik inferensial diperoleh hasil uji “t” yang menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar  $t_{tabel}$  atau 8,5 lebih besar 2,064 dengan taraf signifikan 0,05, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo kabupaten Maros. Dilihat dari hasil tersebut disarankan menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam proses belajar mengajar.

**Kata kunci** : *hasil belajar, model pembelajaran role playing, PKn.*

## ABSTRACT

Alvioningsih. 2019. *The Effect of Implementation Role Playing Learning Model towards Students Learning Outcomes of Class Four SDN 240 Baddo-Baddo, Maros Regency*. Skripsi. Primary Teacher Education Department (PGSD). Universitas Bosowa. (Supervised by Sundari Hamid and Susalti Nur Arsyad).

This study aimed to know the effect of implementation role playing learning model toward civic education learning outcomes of class four students SDN. 240 Baddo-Baddo, Maros Regency.

This type of research was an experimental study with One-Group Pretest-Posttest research design. The data collection techniques in this study used test and observation and the data analysis techniques used descriptive analysis and inferential statistics.

The results showed that there was a significant influence on the application of role playing learning model to the learning outcomes towards civic education of the forth grade students. It is proven by the results of descriptive statistical analysis showing the results student learning outcomes higher from the average value on the pretest of 31.5 and the post-test of 61.53. Based on inferential statistics the results of the t test show the results of t value is higher than t table or 8.5 higher than 2.064 with a significant level of 0.05 so that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) states that there is an influence on the application of role playing learning model toward civic education learning outcomes of class four students SDN. 240 Baddo-Baddo, Maros Regency. Based on these results it is recommended to use role playing learning models in teaching and learning.

**Keywords : learing outcome role playing civi education**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis masih diberi kesehatan dan kesempatan serta kekuatan sehingga skripsi ini bisa diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros ” ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan kerja sama berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Bosowa, Prof. Dr. Ir. H. M. Saleh Pallu, M. Eng, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Dr. Asdar, S.Pd. M. Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Hj. St. Haliah Batau, S.S., M.Hum., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd., yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Dosen pembimbing I, Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si., dan Dosen Pembimbing II, Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd., yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Dosen Penguji I, Dr. H. Muhammad Nur, S.Sos.I., M.Pd.I., dan dosen penguji II, Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
8. Ayahanda Markus, SE dan Ibunda Naomi Turu Allo, serta keluarga tercinta yang telah mendoakan ananda demi kesuksesan, serta memberikan motivasi dan dukungan baik moril maupun materi.
9. Kepala SD Negeri 240 Baddo-Baddo, Hj. Nurmiati, S.Pd., yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian
10. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dorongan dan semangat selama masa perkuliahan sampai penyusunan skripsi.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Universitas Bosowa. Mohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan dari penulis. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk evaluasi bagi penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua kalangan yang membutuhkan.

Makassar, 16 Agustus 2019

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori.....	8
1. Pembelajaran.....	8
2. Model Pembelajaran .....	10
3. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	12
4. Pembelajaran PKn di SD.....	17
5. Hasil Belajar.....	21
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Pikir.....	28
D. Hipotesis.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	31

B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	32
C. Populasi dan Sampel.....	32
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil .....	40
B. Pembahasan.....	53
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keadaan populasi penelitian.....	32
Tabel 3.2 Tingkat penguasaan materi.....	37
Tabel 4.1 Data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah adanya tindakan...	41
Tabel 4.2 Hasil observasi aktivitas siswa.....	42
Tabel 4.3 Hasil pengamatan proses belajar mengajar.....	43
Tabel 4.4 Pengkategorian hasil belajar siswa.....	44
Tabel 4.5 Perhitungan untuk mencari analisis data statistik deskriptif <i>pretest</i> ..	45
Tabel 4.6 Analisis tingkat penguasaan materi <i>pretest</i> .....	46
Tabel 4.7 Perhitungan untuk mencari analisis data statistik deskriptif <i>posttest</i> ..	48
Tabel 4.8 Analisis tingkat penguasaan materi <i>posttest</i> .....	49
Tabel 4.9 Analisis skor <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir.....	29
Gambar 3.1 Desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i> .....	32



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar nama siswa kelas IV.....	60
Lampiran 2. Daftar hadir siswa kelas IV.....	61
Lampiran 3. Soal pretest dan posttest.....	62
Lampiran 4. Rencana pelaksanaan pembelajaran .....	64
Lampiran 5. Lembar observasi aktivitas siswa.....	77
Lampiran 6. Lembar pengamatan proses belajar mengajar .....	78
Lampiran 7. Hasil kerja siswa pada pretest.....	79
Lampiran 8. Hasil kerja siswa pada posttest.....	81
Lampiran 9. Tabel nilai-nilai dalam distribusi t.....	83
Lampiran 10. Foto kegiatan belajar mengajar.....	84
Lampiran 11. Surat perizinan.....	87

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan siswa, melalui proses pembelajaran sebagai bekal bagi dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sebagaimana dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 secara tegas menyatakan bahwa:

Pendidikan merupakan 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.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dimana pendidikan merupakan suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Ngalimun (2017: 13) menyatakan bahwa pendidikan adalah mengajarkan segala hal yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, baik terhadap aktivitas jasmani, pikiran, maupun terhadap ketajaman dan kelembutan hati nurani.

Untuk mencapai cita-cita pendidikan, maka yang perlu dilakukan yaitu dengan mewujudkan pendidikan yang bermutu di setiap satuan pendidikan. Salah satu upaya untuk menciptakan pendidikan yang bermutu sesuai dengan Peraturan

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan bab IV pasal 19 yaitu dengan menyelenggarakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Kegiatan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Menurut Ngalimun (2017:12) pembelajaran dapat diartikan proses yang dirancang untuk mengubah diri seseorang, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotornya. Pembelajaran terjadi ketika kita berubah karena suatu kejadian dan perubahan yang terjadi bukan karena perubahan secara alami atau karena menjadi dewasa yang dapat terjadi dengan sendirinya atau karena perubahannya sementara, tetapi lebih karena reaksi dari situasi yang dihadapi.

Rendahnya pendidikan di Indonesia disebabkan banyak hal, salah satu penyebab yang sering kita jumpai di sekolah-sekolah, antara lain masalah efektivitas, efisiensi, dan standarisasi pengajaran. Dalam hal ini, berbagai usaha telah dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk memperoleh kualitas pendidikan yang baik sebagaimana yang diharapkan oleh pemerintah dan pendidik. Salah satu upaya untuk menciptakan pendidikan yang bermutu yaitu dengan menyelenggarakan proses pembelajaran yang interaktif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Menurut Thobroni (2017: 15), belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika ia tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya.

Berbagai usaha yang telah dilakukan oleh pemerintah dan pendidik belum bisa membuat kualitas pendidikan menjadi lebih baik. Hasil belajar siswa yang merupakan tolak ukur keberhasilan di dunia pendidikan masih kurang menunjukkan peningkatan yang signifikan khususnya pada bidang studi PKn. Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan di SD/MI tahun 2006 ditegaskan bahwa PKn mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang memiliki komitmen dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. PKn diartikan sebagai mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

PKn merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter sebagai individu dan warga negara yang berkualitas. Menurut Susanto (2013: 226), Pendidikan Kewarnegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang



kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan demokratis.

Dalam proses pembelajaran, peranan dan fungsi guru sebagai fasilitator dan motivator memiliki pengaruh yang sangat besar dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa. Guru harus dapat mengadakan perubahan, dari kelas yang membosankan menjadi kelas yang menyenangkan. Masih rendahnya hasil belajar siswa bisa disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pelaksana pendidikan dituntut mampu mengembangkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kondisi siswa di lapangan. Selain itu, guru juga dituntut harus mampu memilih model-model pembelajaran yang sesuai untuk membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu model pembelajaran *role playing*. Melalui model ini siswa dapat melakukan inovasi yang menyenangkan dalam kelompok sehingga selain pemahaman konsep, siswa dapat menghibur diri dengan kegiatan yang menyenangkan.

Prastowo (2013: 94) mengatakan bahwa bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan

oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat mereka senang belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti mengambil judul pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 240 Baddo-Baddo kabupaten Maros.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, diperoleh beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Pembelajaran belum mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa.
3. Siswa belum dilibatkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran, baik ketika pemahaman konsep, maupun penugasan.
4. Guru belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran.
5. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini mencapai tujuan yang diharapkan, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi

masalah pada rendahnya hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan yaitu Bagaimana Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan wawasan kepada guru dalam proses pembelajaran serta memberikan solusi sebagai upaya perbaikan mutu proses pendidikan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu memberikan pemahaman tentang konsep pelajaran PKn khususnya di kelas IV Semester I sehingga peserta didik

lebih menyenangkan pembelajaran PKn serta dapat meningkatkan semangat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai variasi penggunaan model pembelajaran serta mengembangkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu memberikan sumbangan model pembelajaran yang berguna dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penelitian yang di lakukan dengan menerapkan model *role playing* dalam pembelajaran PKn.

e. Bagi Peneliti Lain

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain yaitu dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

Pada bagian ini dibahas (1) pembelajaran; (2) model pembelajaran; (3) model pembelajaran *role playing*; (4) pembelajaran PKn di SD; dan (5) hasil belajar.

#### **1. Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dan dimana saja. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri dan akan menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Menurut Suprihatiningrum (2017:15), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan. Sejalan dengan itu, Gagne dalam Ngalimun (2017: 11) berpendapat bahwa belajar adalah proses di mana suatu organis berubah perilakunya akibat dari pengalaman.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar sebagai suatu pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan.

#### **b. Pengertian Mengajar**

Istilah belajar dan mengajar adalah dua peristiwa yang berbeda, akan tetapi antara keduanya terdapat suatu hubungan yang erat sekali. Bahkan antara keduanya terjadi kaitan dan interaksi satu sama lain. Antara kedua kegiatan itu saling mempengaruhi dan saling menunjang satu sama lain.

Secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. **Nasution** dalam **Suryosubroto** (2009:15) menganggap mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak, sehingga terjadi belajar mengajar. Menurut **Susanto** (2013: 26), mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses belajar.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam rangka menciptakan lingkungan yang kondusif agar siswa mau melakukan proses belajar.

#### **c. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran dalam dunia pendidikan bertujuan membuat siswa menjadi lebih pandai dan memiliki kreativitas yang tinggi dan inovatif yang nantinya dapat dipergunakan di masa yang akan mendatang. Menurut **Thobroni** (2017: 35),

pembelajaran merupakan upaya sengaja dan bertujuan yang berfokus kepada kepentingan, karakteristik, dan kondisi orang lain agar peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien.

Senada dengan itu, Komalasari (2013: 3) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Lain halnya dengan Huda (2017: 2) yang menyatakan bahwa pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya atau proses membelajarkan pembelajar agar pembelajar atau peserta didik dapat belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

## **2. Model Pembelajaran**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Ngalimun (2017: 37), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, media (film-

film), tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar).

Trianto (2015: 51) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Berdasarkan beberapa dari pendapat ahli, peneliti menyimpulkan bahwa Model pembelajaran merupakan perencanaan, kerangka atau pola yang digunakan sebagai alat mencapai tujuan dan pedoman melaksanakan proses pembelajaran.

#### **b. Unsur Penting Model Pembelajaran**

Menurut Suprihatiningrum (2017: 144), sesuatu dapat dijadikan model pembelajaran, jika mengandung unsur-unsur penting, diantaranya:

- 1) Memiliki nama;
- 2) Merupakan landasan filosofis pelaksanaan pembelajaran;
- 3) Melandaskan pada teori belajar dan teori pembelajaran;
- 4) Mempunyai tujuan/ maksud tertentu;
- 5) Memiliki pola langkah kegiatan belajar-mengajar (sintaks) yang jelas;
- 6) Mengandung komponen-komponen, seperti guru, siswa, interaksi guru dan siswa, dan alat untuk menyampaikan model.

#### **c. Macam-Macam Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Menurut Suprijino (2010: 89-133), Model pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:



- 1) Model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran ini terdiri dari *number head together*, *snowball throwing*, *team games tournament*, *make a match*, *picture and picture*, *cooperatif integrated reading and composition*, *student teams achievement divisions*, *think pair share*, *example non example*, *group investigation* dll.
- 2) Model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran ini terdiri dari *problem solving* dan *problem based introduction*.
- 3) Model pembelajaran aktif, model pembelajaran ini terdiri dari PAKEM, *team quiz*, artikulasi, *group resume* dll.
- 4) Model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran ini terdiri dari *role playing* dan karya wisata

Ada banyak pilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran PKn. Komalasari (2013: 58) menyatakan bahwa model pembelajaran yang cocok diterapkan pada mata pelajaran PKn adalah sebagai berikut: (1) *snowball throwing*; (2) *picture and picture*; (3) *make a match*; (4) *student teams achievement divisions*; (5) *teams games tournament*; (6) *number head together*; (7) *think pair share*; dan (8) *role playing*.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas, model pembelajaran *role playing* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran PKn.

### **3. Model Pembelajaran *Role Playing***

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing***

Pembelajaran bermain peran adalah menghadirkan persoalan dalam komunikasi yang dijalin antara guru dan siswa. Melalui adanya persoalan tersebut, guru membantu siswa untuk memecahkannya melalui serangkaian proses kegiatan yang disebut belajar. Dalam memecahkan persoalan tersebut, alternatif yang bisa digunakan adalah bermain peran, yaitu siswa diajak bermain untuk memerankan individu-individu yang akan mengatasi permasalahan tersebut.

Wahab (2012: 109) menyatakan bahwa bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Sejalan dengan pendapat Wahab, Huda (2017: 209) berpendapat bahwa *role playing* adalah suatu penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Menurut Kurniawan (2015: 3) dalam bermain peran, siswa akan menghayati peran-peran yang dimainkannya, keterlibatan dalam permasalahan, dan memberikan pemecahan masalah sesuai dengan tingkat kemampuannya. Bermain peran akan membuat siswa terlibat langsung dalam persoalan dan memberikan pemecahannya. Untuk itu, bermain peran akan membuat siswa aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan suatu model

pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk memerankan tokoh sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

### **b. Langkah-Langkah Pembelajaran *Role Playing***

Setiap model pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut langkah-langkah penerapan model *role playing* menurut Aqib (2013: 25) yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup

Senada dengan itu, Huda (2017: 209) menyatakan bahwa sintaks strategi *role playing* dapat dilihat dalam tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

### **c. Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing***

Ahmadi dalam Basri (2017: 42) mengatakan kelebihan bermain peran adalah melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, dengan: 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan dan 4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Menurut Huda (2017: 210) ada beberapa keunggulan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan strategi *role playing*, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 2) Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- 3) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.
- 4) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 5) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

#### **d. Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing***

Ahmadi dalam Basri (2017: 42) mengatakan kelemahan *role playing* yakni: 1) menimbulkan kegaduhan sehingga kelas lain terganggu, 2) Dibutuhkan keterampilan guru dalam mengelolah permainan dan 3) Siswa kurang menghayati peran yang dilakoninya. Sedangkan menurut Huda (2017: 211) kelemahan strategi *role playing*, diantaranya:

- 1) Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
- 2) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
- 3) Ketidakmungkinan menerapkan RP jika suasana kelas tidak kondusif.
- 4) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

#### **4. Pembelajaran PKn Di SD**

##### **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.

Pentingnya pendidikan kewarganegaraan diajarkan di sekolah dasar ialah sebagai pemberian pemahaman dan kesadaran jiwa setiap anak didik dalam mengisi kemerdekaan, di mana kemerdekaan bangsa Indonesia yang diperoleh dengan perjuangan keras dan penuh pengorbanan harus diisi dengan upaya membangun kemerdekaan, mempertahankan kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara perlu memiliki apresiasi yang memadai terhadap makna perjuangan yang dilakukan oleh para pejuang kemerdekaan.

Susanto (2013: 226) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang menyangkut status formal yang berfungsi melestarikan nilai luhur Pancasila, mengembangkan dan membina manusia seutuhnya serta membina pengalaman dan kesadaran warga

negara untuk dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik.

#### **b. Tujuan PKn di SD**

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warna negara yang baik. Tujuan pembelajaran PKn di SD menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi adalah sebagai berikut.

- 1) Berpikir secara kritis dan rasional dalam menghadapi isu kewarganegaraan
- 2) Berpartisipasi secara aktif, bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain
- 4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi

Senada dengan itu, Mulyasa dalam Susanto (2013: 231) menyatakan bahwa 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, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini karena jika siswa sudah memiliki nilai norma yang baik, maka tujuan untuk mencapai warga negara yang baik akan mudah terwujud.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk menjadikan siswa menjadi warganegara yang baik, menjadi warganegara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya serta dapat berpartisipasi dengan penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik.

### **c. Ruang Lingkup Materi PKn di SD**

Berdasarkan Permendiknas no. 22 tahun 2006 Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Pendidikan Dasar dan Menengah secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan Kesatuan Bangsa, meliputi Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap negara.
- 2) Norma Hukum dan Persatuan, Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.



- 3) Hak Asasi Manusia, meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, Penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan Warga Negara, meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara.
- 5) Konstitusi Negara, meliputi; Proklamasi Kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintahan pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
- 7) Pancasila, meliputi: Kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa materi pembelajaran pada mata pelajaran PKn terangkum dalam ruang lingkup mata pelajaran PKn yang terdiri dari beberapa aspek, meliputi: ruang lingkup persatuan dan kesatuan bangsa, ruang lingkup norma, hukum, dan peraturan, ruang lingkup HAM (Hak

Asasi Manusia), ruang lingkup kebutuhan dan konstitusi negara, ruang lingkup kekuasaan dan politik, ruang lingkup Pancasila, serta ruang lingkup globalisasi.

## **5. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan positif pada diri seseorang baik dari keterampilan, kebiasaan pengetahuan, tingkah laku, kecakapan dan kemampuan yang dihasilkan dari pengalaman dan pelatihan. Menurut Suprihatiningrum (2017: 37), hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Hasil belajar merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Melalui hasil belajar guru dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dari hasil tersebut dapat dijadikan acuan guru dalam menyusun dan menentukan kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Abdurrahman dalam Jihad (2012: 14) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang menetap. Senada dengan Abdurrahman, Susanto (2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar yang diketahui melalui evaluasi.

### **b. Tipe Hasil Belajar**

Tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang, yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai), serta bidang psikomotor (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hierarki. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar siswa di sekolah. Oleh sebab itu, ketiga aspek tersebut harus dipandang sebagai hasil belajar dari proses pengajaran.

Menurut Sudjana (2017: 50), unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar, sebagai berikut:

- 1) Tipe hasil belajar bidang kognitif
  - a) Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*)

Dari sudut respon belajar siswa, pengetahuan itu perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasai dengan baik. Tipe hasil belajar ini termasuk tipe hasil belajar tingkat rendah jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar lainnya.

- b) Tipe hasil belajar pemahaman (*comprehention*)

Tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Ada tiga macam pemahaman yang berlaku

umum yaitu pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran, dan pemahaman ekstrapolasi

c) Tipe hasil belajar penerapan (aplikasi)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, atau hukum dalam situasi yang baru. Misalnya, memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan.

d) Tipe hasil belajar analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah dan mengurai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan/hierarki. Analisa merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, yang memanfaatkan unsur tipe hasil belajar sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi.

e) Tipe hasil belajar sintesis

Sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis lebih ditekankan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis lebih ditekankan pada kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.

f) Tipe hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan judgment yang dimilikinya dan kriteria yang dipakainya. Tipe hasil belajar ini dikategorikan paling tinggi, dan terkandung semua tipe hasil belajar yang telah dijelaskan sebelumnya.

## 2) Tipe hasil belajar afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan, bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Ada beberapa tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar. Tingkatan tersebut dimulai dari tingkat yang dasar/sederhana sampai tingkatan yang kompleks. Berikut adalah uraiannya.

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah, situasi, maupun gejala.
- b) *Responding/jawaban*, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c) *Valuing* (penilaian), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai, dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d) *Organisasi*, yakni pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan kemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e) *Karakteristik nilai atau internalisasi nilai*, yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang memengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

### 3) Tipe hasil belajar psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu (seseorang). Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu sebagai berikut:

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik, dan lain-lain.
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan non decursive komunikasi seperti gerakan ekspresif, interpretatif.

#### **c. Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, serta faktor fisik dan psikis.

Lucas dalam Sudjana (2017: 41) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yakni:

- 1) Bakat pelajar
- 2) Waktu yang tersedia untuk belajar
- 3) Waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran
- 4) Kualitas pengajaran
- 5) Kemampuan individu

Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif (pengetahuan).

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Dwi Novita Sari. 2016. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Pada siklus I nilai rata-rata motivasi belajar siswa adalah 62,56 kemudian meningkat menjadi 76,08 pada siklus II. Penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 58,21 kemudian meningkat menjadi 76,40 pada siklus II. Selanjutnya, dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa, pada siklus I memperoleh 68% dan siklus II 84%. Peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari siklus I dan siklus II sebesar 16%. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama memfokuskan penelitian pada materi PKn kelas IV semester I. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada jenis





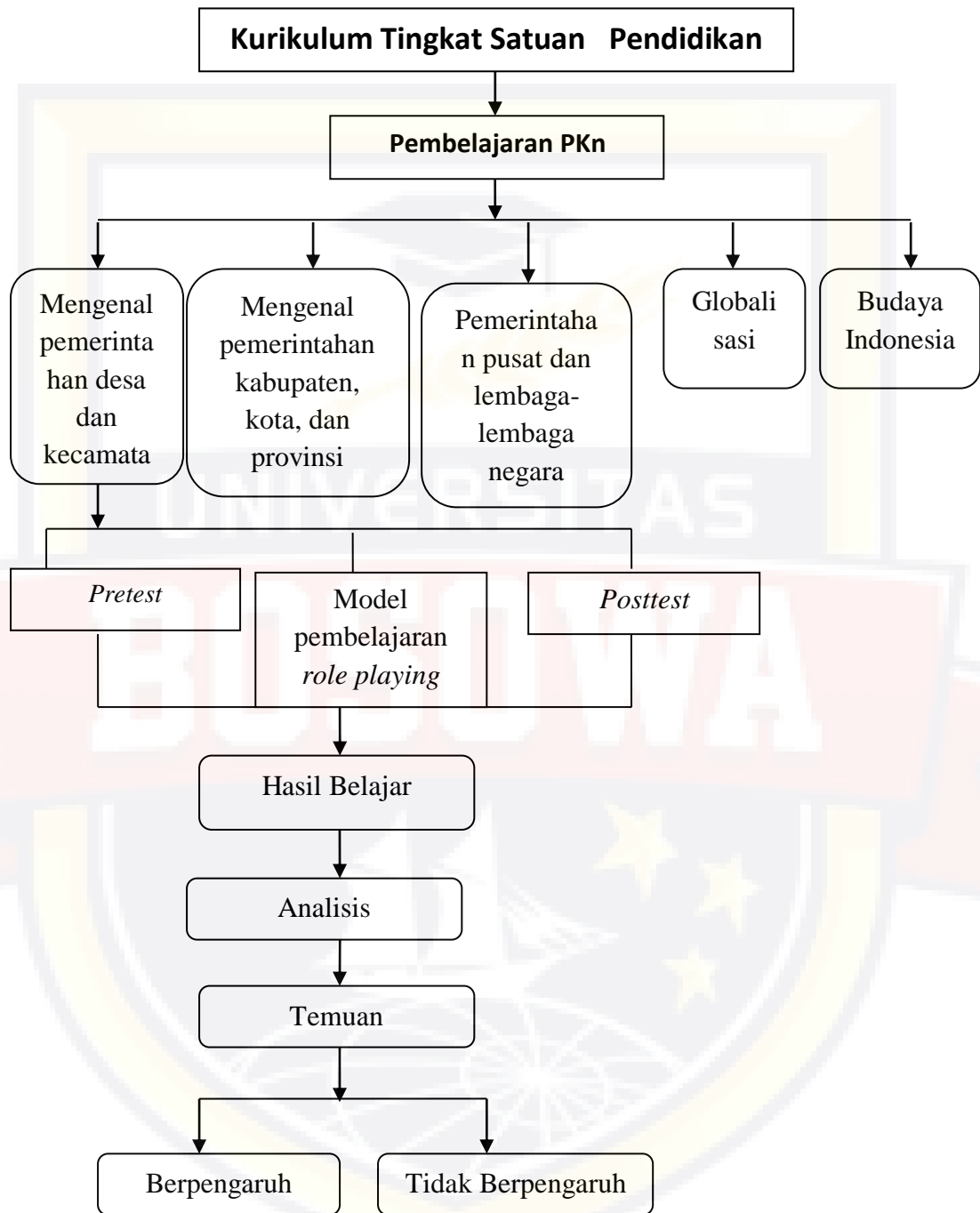
sama menggunakan jenis penelitian eksperimen. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan kelas yang akan diteliti.

Berdasarkan penelitian yang relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dari hasil penelitian tersebut peneliti juga melakukan sebuah penelitian eksperimen yang menguji tentang “pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 240 Baddo-Baddo”.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2014: 60) Kerangka pikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.

Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat diukur dengan hasil belajar selama mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Perolehan hasil belajar pendidikan kewarnegaraan (PKn) pada siswa kelas IV SD Negeri 240 Baddo-Baddo masih belum cukup baik. Materi pembelajaran PKn kelas IV terdiri dari 5 bab, disini peneliti akan mengambil materi tentang mengenal pemerintahan desa dan kecamatan. Peneliti akan meberikan pretest sebelum menggunakan model *role playing* dan posttest setelah menggunakan model *role playing*. Dari hasil belajar yang didapatkan akan analisis apakah model ini berpengaruh atau tidak berpengaruh.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka pikir ( Sugiyono, 2014: 64). Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang lebih menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Penelitian eksperimen meneliti hubungan sebab akibat dengan manipulasi atau diberi perlakuan oleh peneliti. Sugiyono (2018: 72) mengungkapkan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun sudah menggunakan tes awal sehingga besar efek atau pengaruh penggunaan model *role playing* dapat diketahui dengan pasti. Menurut Hikmawati (2017: 148), desain ini menempuh tiga langkah: (1) memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan dilakukan, (2) memberikan perlakuan eksperimen kepada para subjek, dan (3) memberikan tes lagi untuk mengukur variabel terikat, setelah perlakuan (*posttest*).

Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut

Gambar 3.1 Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan:

$O_1$  : nilai *pretest*

$O_2$  : nilai *posttest*

X : *treatment* yang diberikan (variabel independen)

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 240 Baddo-Baddo yang beralamatkan di Jalan Bandara Baru, Kec. Mandai, Kabupaten Maros. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah himpunan keseluruhan objek yang diselidiki. Menurut Sugiyono (2018: 80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 240 Baddo-Baddo yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3.1 Keadaan Populasi Penelitian

No	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
1	7	19	26

Sumber: Data SDN 240 Baddo-Baddo tahun ajaran 2019/2020

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018: 81). Menurut Sukmadinata (2016: 252), pengambilan sampel merupakan suatu proses pemilihan dan penentuan jenis sampel dan perhitungan besarnya sampel yang akan menjadi subjek atau objek penelitian. Untuk menentukan pengambilan sampel, Arikunto (2008: 116) mengatakan bahwa apabila anggota populasi kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi

Penelitian ini menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel karena populasi kurang dari 100. Jadi, sampel dalam penelitian ini berjumlah 26 siswa. Yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

### D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

#### 1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018: 38). Penelitian ini memiliki dua macam variabel penelitian yaitu variabel bebas (X) model *role playing* dan variabel terikat (Y) hasil belajar PKn kelas IV yang meliputi ranah kognitif.

#### 2. Definisi Operasional Variabel

##### a. Model pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan pembelajaran dimana peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam mengikuti proses belajar dikelas.

Melalui cara ini peserta didik diharapkan lebih memahami materi mata pelajaran dengan cara *Role Playing* atau bermain peran tertentu yang terdapat dalam masyarakat baik yang terjadi saat ini atau telah terjadi di masa lalu. Dalam penelitian ini, model pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan peserta didik yaitu tentang pemilihan kepala desa.

#### b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perolehan dari kegiatan pembelajaran. Hal ini terkait dengan perubahan yang dialami oleh peserta didik setelah mengalami belajar, perilaku dari peserta didik akan berubah dari sebelumnya. Adapun yang merupakan hasil belajar dari penelitian ini adalah hasil capaian aspek kognitif yang diambil melalui tes soal pilihan ganda.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan langkah awal yang harus dilakukan dari penelitian karena hakekat penelitian adalah mengumpulkan data yang sesungguhnya secara objektif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, dan observasi. Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

#### 1. Tes

Data hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran PKn dapat diperoleh melalui tes. Pemberian tes dilakukan dua kali, yaitu tes awal (pretest) sebelum pembelajaran dilakukan dan tes akhir (posttest) setelah pembelajaran dilakukan.

Tes tersebut berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor setiap jawaban benar diberi skor 10 dan yang salah diberi skor 0.

## 2. Observasi

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan instrumen pengukuran kinerja afektif maupun psikomotorik, untuk mengukur indikator-indikator kerja, efisiensi, dan kerja sama antar siswa, guru dan kolaborator dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati adalah (1) keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran; (2) keaktifan siswa dalam bertanya, berkomentar atau menanggapi; (3) ketertarikan siswa terhadap model pembelajaran ; (4) sikap siswa ketika belajar (5) keaktifan siswa dalam kerja kelompok; (6) sikap siswa ketika mengerjakan tes akhir secara individu.

## F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan, “apakah ada perbedaan nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*?”. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *one group pretest posttest design* adalah sebagai berikut.



## 1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Menurut Widodo (2017: 76) statistik deskriptif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menggambarkan kondisi variabel penelitian. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

### a. Rata-rata (*Mean*)

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

(Sudjana, 2005:67)

b. Nilai maksimum merupakan skor pretest dan posttest tertinggi pada siswa untuk pretest dan posttest

c. Nilai minimum merupakan skor pretest dan posttest terendah pada siswa untuk pretest dan posttest

d. Persentase (%) nilai rata-rata

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

(Sudjana, 2005: 43)

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.2 Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
85 – 100	Sangat tinggi
65 – 84	Tinggi
55 – 64	Sedang
35 – 54	Rendah
0 – 34	Sangat Rendah

e. Standar Deviasi (S) dan varians ( $S^2$ )

Varians dapat ditentukan dengan menggunakan persamaan:

$$S^2 = \frac{n\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

Sedangkan standar deviasi ditentukan dengan:

$$S = \sqrt{\frac{n\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$$

(Sudjana, 2005: 94)

## 2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t), dengan tahapan sebagai berikut :

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

(Arikunto, 2006:306)

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X<sub>1</sub> = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

$X_2$  = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

$D$  = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$N$  = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

$Md$  = *Mean* dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$  = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

$N$  = Subjek pada sampel.

b. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2d$  = Jumlah kuadrat deviasi

= Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

$N$  = Subjek pada sampel

c. Menentukan harga  $t_{Hitung}$  dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

$M_d$  = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$X_1$  = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

$X_2$  = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

$D$  = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$N$  = Subjek pada sampel

- d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan :
- 1) Jika  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti penggunaan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros.
  - 2) Jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  diterima, berarti penggunaan model pembelajaran *role playing* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros.
- e. Menentukan harga  $t_{\text{Tabel}}$  dengan Mencari  $t_{\text{Tabel}}$  menggunakan tabel distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $db = N - 2$ .
- f. Membuat kesimpulan apakah penggunaan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 240 Baddo-Baddo kabupaten Maros.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa yang ditinjau dari hasil *pretest* dan *posttest* serta hasil observasi pada kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo Kecamatan Mandai Kabupaten Maros.

Sebelum membahas hasil penelitian, peneliti akan membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian. SD Negeri 240 Baddo-Baddo terletak di jalan bandara baru, kecamatan Mandai, Kabupaten Maros. Sekolah ini dipimpin oleh ibu Hj. Nurmiati, S. Pd. Waktu belajar yang diterapkan di sekolah dasar ini dimulai pukul 07.30 dan berakhir pukul 12.00.

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 26 siswa mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros, sebelum diberikan perlakuan pada *pretest* dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *role playing* pada *posttest*, maka hasil yang diperoleh dapat dibandingkan. Berikut ini akan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat hasil belajar masing-masing perorangan. Observasi dilakukan oleh observer pada saat siswa diberikan perlakuan, serta analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian tentang ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn pada siswa.

### 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Untuk menggambarkan tingkat hasil belajar siswa saat belajar PKn dengan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *role playing* pada *pretest* dan *posttest* di SDN 240 Baddo-Baddo Kecamatan Mandai Kabupaten Maros, akan disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.1 Data Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Adanya Tindakan

Statistik Deskriptif	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
Banyak Sampel	26	26	
Nilai Tertinggi	60	90	Meningkat
Nilai Terendah	10	30	Meningkat
Nilai Rata-Rata	31,15	61,53	
Standar Deviasi	14,78	18,26	

Dari tabel 4.1 dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar PKn materi tentang pemerintahan Desa pada siswa kelas IV, diketahui bahwa hasil *pretest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 60, nilai terendah sebesar 10, dan nilai rata-rata sebesar 31,15. Sedangkan pada hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 90, nilai terendah sebesar 30, dan nilai rata-rata sebesar 61,53. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn  $= 02-01 = 61,53 - 31,15 = 30,38$ . Jadi, terdapat pengaruh nilai sebesar 30,38 dari hasil *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo kabupaten Maros terdapat peningkatan atau perubahan sebagai akibat dari pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing*.

## 2. Hasil Observasi

Data observasi diperoleh berupa pengamatan siswa dan guru dalam saat proses belajar mengajar

### a) Observasi Aktivitas Siswa dan Guru

Observasi dilakukan dari awal sampai akhir selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi aktivitas siswa dilakukan oleh peneliti sebagai observer, sedangkan observasi aktivitas guru dilakukan oleh teman sejawat selaku observer. Observer mencatat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran.

#### 1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran PKn berlangsung. Observasi dilaksanakan oleh peneliti yang sekaligus bertindak sebagai guru. Berikut tabel lembar observasi aktivitas siswa.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No.	Kategori	Kategori Nilai			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran		√		
2	Keaktifan siswa dalam bertanya, berkomentar, dan menanggapi		√		
3	Ketertarikan siswa terhadap model pembelajaran	√			
4	Sikap siswa ketika belajar		√		
5	Keaktifan siswa dalam kerja kelompok		√		
6	Sikap siswa dalam mengerjakan tes		√		

Data observasi pada tabel 4.2, menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas IV antusias mendengarkan dan memperhatikan penjelasan materi pembelajaran yang diberikan oleh peneliti. Siswa selalu bertanya jika ada hal yang belum dipahami. Siswa sangat antusias saat kegiatan bermain peran berlangsung dan siswa tidak sabar menunggu gilirannya untuk memainkan peran khususnya dalam proses pemilihan kepala desa.

## 2) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada saat pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran PKn di kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, guru dalam menyampaikan materi selalu berusaha menerapkan komponen-komponen model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran tersebut. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan mengamati aktivitas siswa dalam kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, teman sejawat menuliskan hasil observasi dengan mengisi lembar observasi guru pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar

No.	Kegiatan	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Apersepsi	√	-
2	Penjelasan model pembelajaran <i>Role Playing</i>	√	-
3	Penyampaian tujuan dan memotivasi siswa	√	-
4	Menyajikan informasi	√	-
5	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok	√	-
6	Membimbing siswa belajar	√	-
7	Menyimpulkan materi pembelajaran	√	-



No.	Kegiatan	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
8	Evaluasi	√	-
9	Menutup pembelajaran	√	-

Dari tabel lembar pengamatan proses belajar mengajar dengan model pembelajaran *Role Playing* di atas dapat dilihat bahwa keseluruhan kegiatan kegiatan yang dilakukan guru pada kegiatan belajar mengajar seluruhnya terlaksana.

### 3. Hasil Pengujian Hipotesis ( Uji “t”)

Pada penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan Uji “t” untuk mengetahui apakah variable independen (model pembelajaran *role playing*) berpengaruh signifikan terhadap variable dependen (hasil belajar PKn). Berikut ini disajikan data hasil belajar siswa yang disusun ke dalam suatu tabel yang terdapat nilai pretest, nilai posttest, jumlah, rata-rata dan standar deviasi.

Tabel 4.4 Pengkategorian Hasil Belajar Siswa

Nomor	Nama Siswa	Nilai Pretest ( $X_1$ )	Nilai Posttest ( $X_2$ )
1	Angga Prasetya	30	80
2	Anggi Aditya	20	60
3	Abriana Senjar	40	70
4	Anggi Syafira	40	70
5	Adinda Sri	40	60
6	Adinda Resky	50	90
7	Atita Umar	30	30
8	Indah Arif	40	80
9	Khusnul	10	80
10	Khodijah Rafa	30	70
11	Mulfikta	40	80
12	Muh. Zaky Dwika	40	40
13	Muh. Sakir	50	50
14	Muh. Tegar Resky	30	40
15	Nurul Khazanah	30	70

Nomor	Nama Siswa	Nilai Pretest ( $X_1$ )	Nilai Posttest ( $X_2$ )
16	Siti Halwa	30	80
17	Syakira	60	70
18	Salam	20	40
19	Wanda	30	70
20	Yunis	10	60
21	Asmirandah	30	40
22	Nabila	10	30
23	Siti Fadiyah Titania	20	40
24	Putri Suci	10	60
25	Muh. Farel	10	50
26	Zivana Aurellia	60	90
	Jumlah ( $\sum X$ )	810	1600
	Jumlah ( $\sum X^2$ )	30700	106800
	Rata-Rata ( $\bar{x}$ )	31,15	61,53
	Standar Deviasi (S)	14,78	18,26

- a. Deskripsi hasil *pretest* sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo

Tabel 4.5 Perhitungan untuk Mencari Analisis Data Statistik Deskriptif *Pretest*

$x_i$	$f_i$	$f_i x_i$	$x_i^2$	$f_i x_i^2$
10	5	50	100	500
20	3	60	400	1200
30	8	240	900	7200
40	6	240	1600	9600
50	2	100	2500	5000
60	2	120	3600	7200
$\Sigma$	26	810	9100	30700

1. Rata-Rata (*Mean*)

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{810}{26} = \mathbf{31,15}$$

2. Nilai Maksimum

Nilai maksimum yang diperoleh siswa pada tes *pretest* yaitu **60**

### 3. Nilai Minimum

Nilai minimum yang diperoleh siswa pada tes *pretest* yaitu **10**

### 4. Persentase Nilai Rata-Rata

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

$$\begin{aligned} \text{a) } P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{0}{26} \times 100\% \\ &= 0\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b) } P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{2}{26} \times 100\% \\ &= 7,69\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{c) } P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{8}{26} \times 100\% \\ &= 30,76\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{d) } P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{16}{26} \times 100\% \\ &= 61,5\% \end{aligned}$$

Tabel 4.6 Analisis Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

Skor	Frekuensi	Presentasi	Kategori Hasil Belajar
85-100	0	0%	Sangat tinggi
65-84	0	0%	Tinggi
55-64	2	7,69%	Sedang
35-54	8	30,76%	Rendah
0-34	16	61,5%	Sangat rendah

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa tidak ada siswa (0%), yang berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi. 2 siswa (7,69%) yang berada pada kategori sedang, 8 siswa (30,76%) yang berada pada kategori rendah dan 16 siswa (61,5%) yang berada pada kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil nilai siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* dikategorikan sangat rendah, hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai pada kategori sangat rendah yaitu 61,5% dari 26 siswa.

#### 5. Varians ( $S^2$ ) dan Standar Deviasi (S)

$$S^2 = \frac{n\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{26(30700) - (810)^2}{26(26-1)}$$

$$= \frac{798200 - 656100}{26(25)}$$

$$= \frac{142100}{650}$$

$$= \mathbf{218,61}$$

$$S = \sqrt{\frac{n\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{26(30700) - (810)^2}{26(26-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{798200 - 656100}{26(25)}}$$

$$= \sqrt{\frac{142100}{650}}$$

$$= \sqrt{218,61} = \mathbf{14,78}$$

- b. Deskripsi hasil *pretest* sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo

Tabel 4.7 Perhitungan untuk Mencari Analisis Data Statistik Deskriptif *Posttest*

$x_i$	$f_i$	$f_i x_i$	$x_i^2$	$f_i x_i^2$
30	2	60	900	1800
40	5	200	1600	8000
50	2	100	2500	5000
60	4	240	3600	14400
70	6	420	4900	29400
80	5	400	6400	32000
90	2	180	8100	16200
$\Sigma$	26	1600	28000	106800

1. Rata-Rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\Sigma f_i x_i}{\Sigma f_i} = \frac{1600}{26} = \mathbf{61,53}$$

2. Nilai Maksimum

Nilai maksimum yang diperoleh siswa pada tes *posttest* yaitu **90**

3. Nilai Minimum

Nilai minimum yang diperoleh siswa pada tes *posttest* yaitu **30**

4. Persentase Nilai Rata-Rata

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

a)  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

$$= \frac{2}{26} \times 100\%$$

$$= 7,69 \%$$

b)  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

$$= \frac{4}{26} \times 100\%$$

$$= 15,38\%$$

$$c) P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{7}{26} \times 100\%$$

$$= 26,9\%$$

$$d) P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{11}{26} \times 100\%$$

$$= 42,3\%$$

Tabel 4.8 Analisis Tingkat Penguasaan Materi *Posttest*

Skor	Frekuensi	Presentasi	Kategori Hasil Belajar
85-100	2	7,69%	Sangat tinggi
65-84	11	42,3%	Tinggi
55-64	4	15,38%	Sedang
35-54	7	26,9%	Rendah
0-34	2	7,69%	Sangat rendah

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa 2 siswa (7,69%), yang berada pada kategori sangat tinggi. 11 siswa (42,3%) yang berada pada kategori tinggi, 4 siswa (15,38%) yang berada pada kategori sedang, 7 siswa (26,9%) yang berada pada kategori rendah, dan 2 siswa (7,69%) yang berada pada kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil nilai siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* dikategorikan tinggi, hal ini ditunjukkan dari perolehan nilai pada kategori tinggi yaitu 42,3% dari 26 siswa.

5. Varians ( $S^2$ ) dan Standar Deviasi (S)

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{n\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} & S &= \sqrt{\frac{n\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \frac{26(106800) - (1600)^2}{26(26-1)} & &= \sqrt{\frac{26(106800) - (1600)^2}{26(26-1)}} \\
 &= \frac{2776800 - 2560000}{26(25)} & &= \sqrt{\frac{2776800 - 2560000}{26(25)}} \\
 &= \frac{216800}{650} & &= \sqrt{\frac{216800}{650}} \\
 &= \mathbf{333,53} & &= \sqrt{333,53} = \mathbf{18,26}
 \end{aligned}$$

## c. Analisis Data Statistik Inferensial

Sesuai dengan judul penelitian yakni “ Pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn “, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.9 Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest ( $X_1$ )	Nilai Posttest ( $X_2$ )	d= $X_2 - X_1$	$d^2$
1	Angga Prasetya	30	80	50	2500
2	Anggi Aditya	20	60	40	1600
3	Abriana Senjar	40	70	30	900
4	Anggi Syafira	40	70	30	900
5	Adinda Sri	40	60	20	400
6	Adinda Resky	50	90	40	1600
7	Atita Umar	30	30	0	0
8	Indah Arif	40	80	40	1600
9	Khusnul	10	80	70	4900
10	Khodijah Rafa	30	70	40	1600

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest ( $X_1$ )	Nilai Posttest ( $X_2$ )	d= $X_2 - X_1$	$d^2$
11	Mulfikta	40	80	40	1600
12	Muh. Zaky Dwika	40	40	0	0
13	Muh. Sakir	50	50	0	0
14	Muh. Tegar Resky	30	40	10	100
15	Nurul Khazanah	30	70	40	1600
16	Siti Halwa	30	80	50	2500
17	Syakira	60	70	10	100
18	Salam	20	40	20	400
19	Wanda	30	70	40	1600
20	Yunis	10	60	50	2500
21	Asmirandah	30	40	10	100
22	Nabila	10	30	20	400
23	Siti Fadiyah Titania	20	40	20	400
24	Putri Suci	10	60	50	2500
25	Muh. Farel	10	50	40	1600
26	Zivana Aurellia	60	90	30	900
Jumlah		810	1600	790	32300

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

(1) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{790}{26} = \mathbf{30,38}$$

(2) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{n} \\ &= 32300 - \frac{(790)^2}{26} \\ &= 32300 - \frac{624100}{26} \\ &= 32300 - 24.003 \\ &= \mathbf{8297} \end{aligned}$$



(3) Menentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$  dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\
 &= \frac{30,38}{\sqrt{\frac{8297}{26(26-1)}}} \\
 &= \frac{30,38}{\sqrt{\frac{8297}{26(25)}}} \\
 &= \frac{30,38}{\sqrt{\frac{8297}{650}}} \\
 &= \frac{30,38}{\sqrt{12,76}} \\
 &= \frac{30,38}{3,57} \\
 &= 8,5
 \end{aligned}$$

(4) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan :

Jika  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti penggunaan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros.

Jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  diterima, berarti penggunaan model pembelajaran *role playing* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros.

### (5) Menentukan harga $t_{Tabel}$

Menentukan harga  $t_{Tabel}$  dengan Mencari  $t_{Tabel}$  menggunakan tabel distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $db = n - 2 = 26 - 2 = 24$ , maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,064$

### (6) Kesimpulan

Setelah diperoleh  $t_{hitung} = 8,5$  dan  $t_{tabel} = 2,064$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $8,5 > 2,064$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti penggunaan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo Kabupaten Maros.

### B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo kabupaten Maros. Dengan penerapan model pembelajaran tersebut dalam pembelajaran PKn siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan dapat memahami materi yang disampaikan guru. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *pre-eksperimen design* dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Pada desain ini menggunakan pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat.

Secara garis besar, kegiatan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dalam

kegiatan pendahuluan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, apersepsi dan menyajikan informasi. Pada kegiatan ini peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk mengetahui pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo. Sedangkan pada kegiatan penutup, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran, kemudian siswa mengerjakan soal *posttest*.

Hasil belajar dikategorikan kedalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotik. Pada aspek kognitif, hasil belajar didasarkan pada tes hasil belajar berupa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran pemerintahan desa yang telah diberikan sebelum tes hasil belajar *posttest* berlangsung. Pada aspek afektif, hasil belajar didasarkan pada sikap siswa dalam proses pembelajaran pada saat pembelajaran menggunakan model *role playing* berlangsung. Setelah memahami materi pemerintahan desa, siswa diharapkan percaya diri, saling menghargai, memiliki perhatian lebih dan disiplin dalam proses belajar mengajar serta mengerjakan setiap tugas yang diberikan. Sedangkan pada psikomotik, hasil belajar didasarkan pada aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role paying*. keterampilan dalam memerankan suatu skenario, keterampilan berbicara dan ketepatan dalam memainkan peran tersebut.

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa tertarik dengan model pembelajaran yang diterapkan, sikap siswa dalam belajar dan mengerjakan tes yang diberikan termasuk kedalam kategori yang baik sehingga tes yang diberikan dapat dijawab dengan baik dan

benar oleh siswa. Namun, masih ada siswa yang hanya menjawab benar pada 3 soal dari 10 jumlah soal yang diberikan.

Dari hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa untuk nilai *pretest* yaitu 31,15 dengan standar deviasi 11,07 sedangkan rata-rata untuk nilai *posttest* yaitu 61,53 dengan standar deviasi 18,26 dan diketahui selisih nilai sebesar 30,38. Dengan demikian, nilai rata-rata pada *posttest* lebih tinggi dibanding dengan nilai rata-rata pada *pretest*. Dari hasil analisis tampak pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo kabupaten Maros.

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo kabupaten Maros, hal ini dibuktikan dengan hasil dari pengujian hipotesis dengan menggunakan uji "t" diketahui bahwa nilai dari  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $8,5 > 2,064$ .

Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, sikap saling menghargai, memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa dan bisa menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan karena memungkinkan siswa terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses pembelajaran. Jadi, dari penelitian ini penulis dapat menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo kabupaten Maros.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo kabupaten Maros, dapat penulis simpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis statistic deskriptif, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa untuk nilai pretest yaitu 31,15 mengalami peningkatan pada rata-rata nilai posttest yaitu 61,53. Pada hasil observasi aktivitas siswa termasuk baik dan hasil observasi guru menunjukkan keseluruhan kegiatan pada proses belajar mengajar yang dinilai pada saat observasi terlaksana dengan baik. Dari hasil analisis statistic inferensial melalui uji “t” diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $8,5 > 2,064$  dengan taraf signifikan 0,05. Dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo kabupaten Maros.

#### **B. Saran**

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan melalui skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Guru dalam proses pembelajaran hendaknya mempertimbangkan model pembelajaran yang akan digunakan misalnya model pembelajaran *role*

*playing* maupun model-model lainnya karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa baik pada mata pelajaran PKn maupun mata pelajaran lainnya.

2. Siswa dalam proses belajar mengajar hendaknya memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran agar siswa dapat menerima dan menguasai materi pelajaran tersebut. Jadi jika kegiatan bermain peran dilaksanakan siswa bisa memainkan perannya dengan maksimal.
3. Peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang serupa agar lebih mengembangkan lagi penelitian seperti ini sehingga akan menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran PKn.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Basri, Hasan. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. (online), Vol. 1, No. 1, (<https://ejournal.unri.ac.id>, Diakses 20 Februari 2019).
- Hikmawati, Fenti. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jihad, Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kurniawan, Heru. 2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sari, Dwi Novita. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi" (online) <http://digilib.unila.ac.id/22479/>, diakses tanggal 28 Januari 2019.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2017. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2017. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Media.
- Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Thobroni, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Aziz. 2012. *Metode Dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Widodo. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.



Lampiran 1. Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo

No.	Nomor Induk	Nama Siswa	L/P
1	0111617	Angga Prasetya	L
2	0121617	Anggi Aditya	L
3	1617023	Abriana Senjar	P
4	1617024	Anggi Syafira	P
5	0071617	Adinda Sri Rahmayani	P
6	0081617	Adinda Resky Sukmasari	P
7	0131617	Atita Umar	P
8	0181617	Indah Arif	P
9	0061617	Khusnul Khotimah	P
10	0161617	Khodija Rafa Nur	P
11	0191617	Mulfikta	P
12	0101617	Muh. Zaky Dwika	L
13	0091617	Muh. Sakir	L
14	1516027	Muh. Tegar Resky	L
15	0041617	Nurul Khasanah	P
16	1516027	Siti Halwa Nuri	P
17	0201617	Syakira	P
18	0051617	Salam	L
19	0011617	Wanda	P
20	0211617	Yunis Aulia Thita	P
21		Asmirandah Maulidya	P
22		Nabila Malhama	P
23		Siti Fadiyah Titania	P
24		Putri Suci Herman	P
25		Muh. Farel	L
26		Zivana Aurellia	P

Lampiran 2. Daftar Hadir Siswa Kelas IV SDN 240 Baddo-Baddo

No.	Nomor Induk	Nama Siswa	Tanggal/Bulan				
			18-Jul	19-Jul	20-Jul	22-Jul	23-Jul
1	0111617	Angga Prasetya	.	.	.	.	.
2	0121617	Anggi Aditya	.	.	.	.	.
3	1617023	Abriana Senjar	.	.	.	.	.
4	1617024	Anggi Syafira	.	.	.	.	.
5	0071617	Adinda Sri Rahmayani	.	.	.	.	.
6	0081617	Adinda Resky Sukmasari	.	.	.	.	.
7	0131617	Atita Umar	.	.	.	.	.
8	0181617	Indah Arif	.	.	.	.	.
9	0061617	Khusnul Khotimah	.	.	.	.	.
10	0161617	Khodija Rafa Nur	.	.	.	.	.
11	0191617	Mulfikta	.	.	.	.	.
12	0101617	Muh. Zaky Dwika	.	.	.	.	.
13	0091617	Muh. Sakir	.	.	.	.	.
14	1516027	Muh. Tegar Resky	.	.	.	.	.
15	0041617	Nurul Khasanah	.	.	.	.	.
16	1516027	Siti Halwa Nuri	.	.	.	.	.
17	0201617	Syakira	.	.	.	.	.
18	0051617	Salam	.	.	.	.	.
19	0011617	Wanda	.	.	.	.	.
20	0211617	Yunis Aulia Thita	.	.	.	.	.
21		Asmirandah Maulidya	.	.	.	.	.
22		Nabila Malhama	.	.	.	.	.
23		Siti Fadiyah Titania	.	.	.	.	.
24		Putri Suci Herman	.	.	.	.	.
25		Muh. Farel	.	.	.	.	.
26		Zivana Aurellia	.	.	.	.	.
		Keterangan	-	-	-	-	-
		Sakit	-	-	-	-	-
		Izin	-	-	-	-	-
		Alpa	-	-	-	-	-

Lampiran 3. Soal *pretest* dan *posttest* beserta kunci jawaban soal

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Materi : Pemerintahan Desa

Kelas/Semester : IV/I

Waktu : 30 Menit

**Pilih jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang pada huruf a,b,c, atau d!**

1. Orang yang memimpin desa dinamakan....
  - a. Lurah
  - b. Ketua Desa
  - c. Staf Desa
  - d. Kepala Desa
2. Masa jabatan kepala desa menurut UU No. 32 tahun 2004 ialah...
  - a. 3 Tahun
  - b. 6 Tahun
  - c. 5 Tahun
  - d. 7 Tahun
3. Dalam menjalankan tugasnya, Kepala Desa dibantu oleh....
  - a. DPD
  - b. Anggota DPRD
  - c. Para menteri
  - d. Perangkat Desa
4. Anggota BPD (Badan Permusyawaratan Desa) terdiri atas orang-orang berikut, kecuali....
  - a. Tokoh masyarakat
  - b. Para PNS
  - c. Ketua Rukun Warga(RW)
  - d. Pemuka agama
5. Berikut ini yang tidak termasuk tugas seorang kepala desa adalah ....
  - a. Menjaga kerukunan masyarakat desa
  - b. Meminta selalu dihormati masyarakat desa
  - c. Membina perekonomian desa
  - d. Membina kehidupan masyarakat desa
6. Tempat dimana pemilih menggunakan haknya dalam suatu pemilihan adalah .....
  - a. TPS
  - b. TPA
  - c. TPU
  - d. TMS

7. Cara pemilihan kepala desa adalah secara.....
- a. Diangkat oleh camat
  - b. Diangkat oleh bupati
  - c. Pemilihan langsung
  - d. Mufakat desa
8. Yang tidak termasuk dalam perangkat desa adalah.....
- a. Kepala urusan (Kaur)
  - b. Sekretaris desa
  - c. BPD
  - d. Kepala dusun
9. Desa atau kelurahan adalah pemerintahan terendah di bawah .....
- a. Camat
  - b. Bupati
  - c. Wali Kota
  - d. Wedana
10. Tahapan yang harus dilalui oleh pemilih setelah keluar dari bilik suara, yaitu....
- a. Duduk diruang tunggu
  - b. Menuju ke kotak suara
  - c. Menuju ke meja tinta
  - d. Keluar langsung dari TPS

Kunci Jawaban Soal:

- 1. D
- 2. B
- 3. D
- 4. B
- 5. B
- 6. A
- 7. C
- 8. C
- 9. A
- 10. B

Lampiran 4. RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**  
**Kelas IV**  
**Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Role Playing***

Oleh

**Windy Alvioningsih**

**NIM. 4515103011**

**BOSOWA**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### ( R P P )

#### A. Identitas Mata Pelajaran

Nama Sekolah : SD Negeri 240 Baddo-Baddo

Kelas : IV (Empat)

Semester : 1 (satu)

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Jumlah Pertemuan : 1 x pertemuan

#### B. Standar Kompetensi

1. Memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan.

#### C. Kompetensi Dasar

- 1.1 mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintah kecamatan

#### D. Indikator

1. Menyebutkan dan menjelaskan lembaga pemerintahan desa
2. Melakukan bermain peran tentang lembaga pemerintahan desa dan menampilkan peran dalam pemilihan kepala desa

#### E. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui bermain peran, siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan lembaga pemerintahan desa
2. Melalui bermain peran, siswa dapat menampilkan peran tentang lembaga pemerintahan desa dan peran serta dalam memilih kepala desa.

#### F. Materi : Pemerintahan Desa

#### G. Alokasi Waktu

2 x 35 Menit

#### H. Model dan Metode Pembelajaran

Model : *Role Playing*

Metode : Tanya jawab, diskusi, ceramah

## **I. Kegiatan Pembelajaran**

### **1. Kegiatan Awal**

- a. Guru memberikan salam kepada siswa
- b. Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin doa
- c. Guru memeriksa kebersihan kelas, kerapian pakaian siswa, dan posisi duduk siswa
- d. Guru mengecek kehadiran siswa
- e. Guru menyiapkan materi dan media pembelajaran
- f. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti
- g. Guru menyampaikan tujuan dan langkah pembelajaran serta cakupan materi yang akan dipelajari
- h. Guru menyiapkan siswa untuk belajar

### **2. Kegiatan Inti**

#### **a. Eksplorasi**

- 1) Siswa mencermati penjelasan guru mengenai pemerintahan desa
- 2) Guru memanggil siswa yang telah ditunjuk dan diberikan naskah bermain peran tentang pemilihan kepala desa
- 3) Siswa dan guru bertanya jawab terkait hal-hal yang belum dipahami
- 4) Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, dengan jumlah anggota 5-6 orang
- 5) Siswa dan guru membuat suatu kesepakatan tentang peran siswa saat pembelajaran
- 6) Siswa bersama guru mengatur panggung atau ruangan

#### **b. Elaborasi**

- 1) Siswa yang ditunjuk, memainkan skenario di depan kelas
- 2) siswa yang berada dalam kelompoknya , tetap memerhatikan penampilan siswa yang memainkan peran di depan kelas
- 3) siswa yang berada dalam kelompoknya berdiskusi mengenai peran yang ditampilkan temannya

- 4) perwakilan setiap kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya

**c. Konfirmasi**

- 1) Guru memberikan komentar terhadap hasil pekerjaan siswa
- 2) Guru menjelaskan kembali tentang pemerintahan desa yang telah ditampilkan oleh siswa
- 3) Guru mempersilahkan siswa menanyakan hal-hal yang belum dimengerti

**3. Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup:

- a. Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi pelajaran
- b. Guru melaksanakan evaluasi pembelajaran
- c. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

**J. Penilaian**

1. Jenis Penilaian : Tertulis
2. Teknik Penilaian : Tes tertulis
3. Instrumen Penilaian : Soal Pilihan Ganda

**K. Sumber Belajar**

1. Buku paket (Buku pendidikan kewarganegaran untuk sekolah dasar kelas IV, terbitan ESIS, karangan Dra. Dyah Sriwilujeng, M. Pd)
2. Orangtua
3. Teman
4. Lingkungan sekolah, dst




Maros, 21 Juli 2019

Mengetahui  
Guru Pamong,

Mahasiswa

  
Fery Matiga, S.Pd  
NIP. 19680222 199305 1 001

  
Windy Alvioningsih  
NIM.4515103011

Menyctaju

Kepala SDN 240 Haddo-Baddo



  
H. Nurmia, S.Pd  
NIP. 49651231 198601 2 008

UNIVERSITAS  
BOSOWA

## Lampiran Materi Pelajaran

### Pemerintahan Desa

#### 1. Pemerintah Desa



**Gambar 1.4** Anak-anak mendapat penjelasan dari perangkat desa

Kelompok pertama dipimpin oleh Atep. Mereka bertanya kepada Pak Heru tentang lembaga pemerintahan desa. Pak Heru adalah pegawai di Balai Desa Suka Maju.

Beliau menjelaskan bahwa lembaga pemerintahan desa merupakan lembaga yang menjalankan pemerintahan desa.

”Pemerintahan desa dilaksanakan oleh pemerintah desa. Pemerintahan desa bekerja sama dengan Badan Permusyawaratan Desa (BPD). Siapa yang tahu pemerintah desa itu terdiri dari siapa?” tanya Pak Heru.

”Kepala desa”, jawab Atep.

”Bagus. Kepala desa adalah kepala pemerintah desa yang dipilih langsung oleh penduduk desa. Masa jabatan kepala desa adalah 6 tahun dan setelah itu dapat dipilih satu kali lagi untuk masa jabatan berikutnya. Kepala desa bertanggung jawab dalam bidang pembangunan, kemasyarakatan, dan pemerintahan,” jelas Pak Heru.

”Adakah perangkat desa yang lain, Pak?” tanya Ida.

”Masih. Coba siapa yang bisa menyebutkan?” tanya Pak Heru.

”Pamong desa”, jawab Ida.

”Pintar. Pamong desa disebut juga perangkat desa. Perangkat desa terdiri dari:

##### *a. Sekretaris Desa (Sekdes/Carik)*

Sekretaris desa merupakan unsur/staf yang membantu kepala desa. Sekretaris desa bertugas di bidang administrasi dan pelayanan umum. Misalnya kegiatan surat menyurat, kegiatan kearsipan, dan kegiatan membuat laporan. Sekretaris desa memimpin sekretariat desa dan merupakan orang kedua setelah kepala desa.



**Gambar** Sekretaris desa bertugas mengurus surat menyurat

*b. Kepala Urusan (Kaur)*

Penetapan kepala urusan sesuai dengan kebutuhan. Misalnya ada kepala urusan pemerintahan, kepala urusan pembangunan, kepala urusan keuangan, kepala urusan kemasyarakatan, dan kepala urusan umum. Tiap-tiap kepala urusan bertugas sesuai dengan bidang masing-masing. Tugas utama kepala urusan adalah membantu sekretaris desa.

*c. Kepala dusun atau Kebayanan*

Kepala dusun adalah pelaksana tugas kepala desa di wilayah dusun. Kepala dusun melaksanakan tugas pemerintahan di bidang pembangunan dan kemasyarakatan di wilayah kerjanya. Kepala dusun juga melaksanakan keputusan dan kebijaksanaan kepala desa”, terang Pak Heru.

”Apakah pemerintahan desa itu sama dengan di kota?” tanya Atep.

”Hampir sama. Bedanya pemerintahan kelurahan dilaksanakan oleh lurah yang dibantu perangkat kelurahan yang terdiri atas sekretaris kelurahan, kepala urusan, dan kepala lingkungan. Lurah dan perangkat kelurahan adalah Pegawai Negeri Sipil (PNS) yang mendapatkan gaji dari pemerintah. Tugas dan kewajiban kepala kelurahan dan perangkat kelurahan sama dengan tugas dan kewajiban kepala desa dan perangkat desa”, jawab Pak Heru.

”Itulah tadi lembaga pemerintahan desa. Pahami dengan baik ya, setuju?” tegas Pak Heru.

”Setuju”, jawab anak-anak kelompok 1.

**2. Badan Permusyawaratan Desa (BPD)**

Adapun kelompok 2, dipimpin oleh Togar. Mereka mencari informasi tentang Badan Permusyawaratan Desa (BPD). Mereka diminta untuk menemui Pak Topo. Pak Topo merupakan salah seorang perangkat desa. Anak-anak mendengarkan dengan saksama penjelasan Pak Topo

tentang BPD.

“Badan Permusyawaratan Desa berkedudukan sejajar dan menjadi mitra kerja pemerintah desa,” kata Pak Topo.

“Apa saja tugas BPD itu?” tanya Togar.

“Tugas BPD meliputi:

- a. menetapkan peraturan desa bersama kepala desa,
- b. menyelenggarakan pemilihan kepala desa dan perangkat desa,
- c. melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan pemerintah desa.

Anggota BPD dipilih berdasarkan musyawarah mufakat. BPD biasanya beranggotakan para tokoh masyarakat yang mewakili komunitas tertentu di desa itu. Mereka dipilih biasanya karena mempunyai pengaruh di masyarakat,” jawab Pak Topo.

Lampiran naskah *role playing*

### NASKAH *ROLE PLAYING* PEMILIHAN KEPALA DESA

#### Pemeran:

- Penjaga Meja Pendaftaran : Pak Agung
- Penjaga Meja Pengambilan Kertas Suara : Bu Ida
- Sekretaris Desa : Bu Asti
- Anggota BPD : Pak Arif
- Kepala Urusan Umum : Pak Rian
- Kepala Dusun : Pak Asep

#### Tugas setiap pemeran:

1. Penjaga Meja Pendaftaran bertugas menerima pemilih yang akan masuk TPS dan memeriksa tanda khusus pada jari pemilih
2. Penjaga Meja Pengambilan Kertas Suara bertugas memanggil pemilih dan memberikan kertas suara kepada pemilih.

#### Contoh surat suara



### Contoh surat panggilan (Pemberitahuan)

#### **SURAT PEMBERITAHUAN WAKTU DAN TEMPAT PEMUNGUTAN SUARA (TPS)**

1. Nama Pemilih :
  2. Nomor Urut :
- Untuk memberikan suara pada  
Hari/ Tanggal : **Senin, 22 Juli 2019**  
Pukul : **08.00-12.00 WITA**  
Tempat : **Kantor desa Sukamaju**

**Sukamaju, 17 Juli 2019**

**Panitia Pemilihan Kepala Desa**

**Ketua**

**Azis Ahmad**

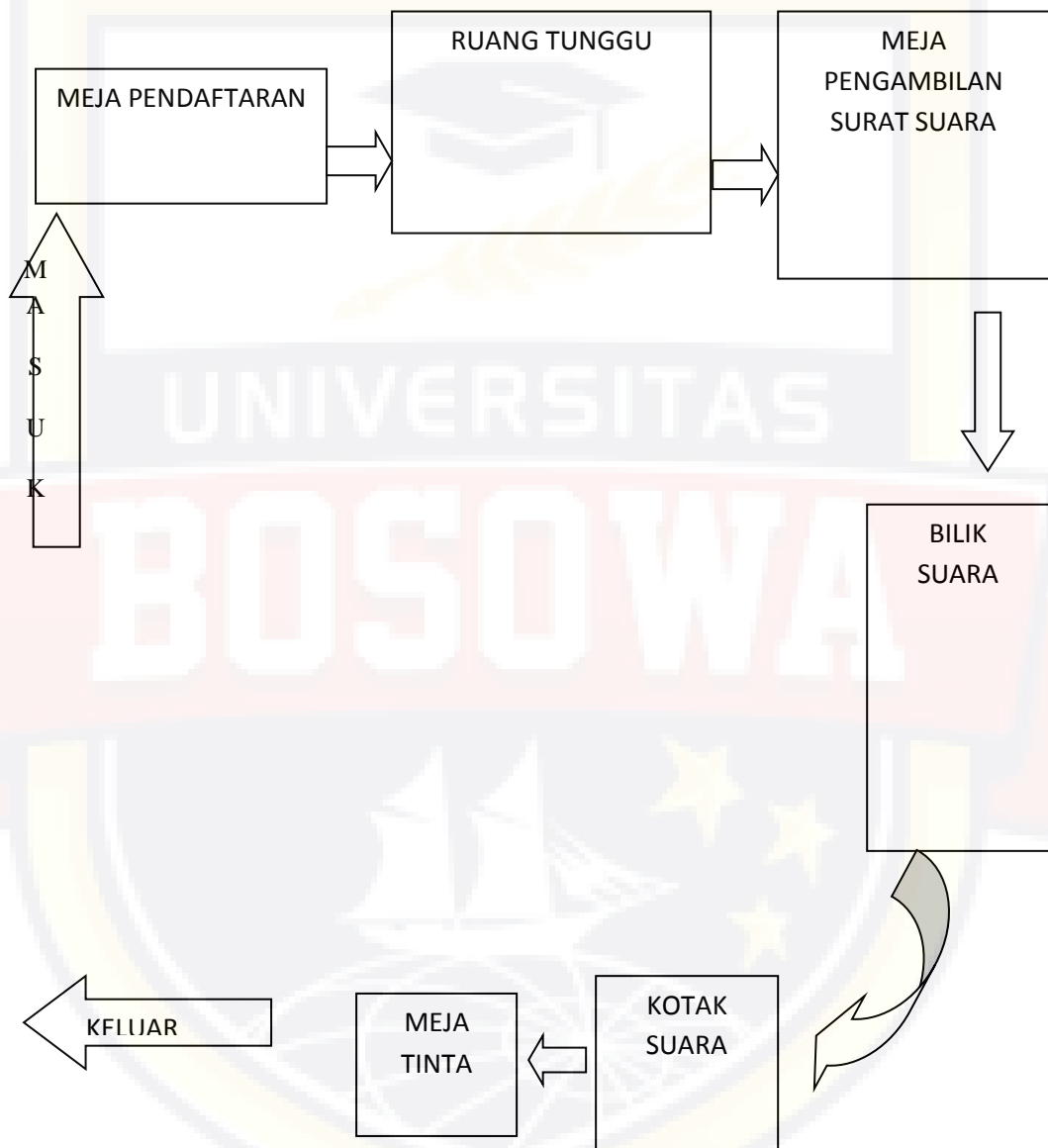
#### **Proses Pelaksanaan Pemilihan**

Hari ini tanggal 22 Juli 2019 akan dilaksanakan pemilihan kepala desa Sukamaju, setelah melalui serangkaian proses seleksi berkas, penyampaian visi dan misi, serta masa kampanye. Calon kepala desa Sukamaju berjumlah 2 orang, sedangkan jumlah pemilih yang terdaftar berjumlah 26 orang. Pemilihan kepala desa dilaksanakan 6 tahun sekali. Sebelum hari pencoblosan, panitia telah menyiapkan tempat untuk menyalurkan hak pilih yang disebut TPS (Tempat Pemungutan Suara).

Warga yang datang ke TPS menyerahkan surat pemberitahuan yang dibagikan sebelum jadwal pemungutan suara kepada panitia pemilihan pada meja pendaftaran, kemudian pemilih masuk ke ruang tunggu sambil menunggu waktu untuk melakukan pencoblosan. Salah satu panitia akan memanggil pemilih untuk diberikan kertas suara, pemilih akan diarahkan menuju ke bilik suara untuk melakukan pencoblosan. Setelah menyalurkan hak pilihnya, pemilih memasukkan kertas suara ke dalam kotak suara

Kemudian pemilih menuju meja tinta untuk mencelupkan salah satu jarinya sebagai tanda bahwa pemilih telah menggunakan hak pilihnya.

**Gambaran tempat Pementasan (Tempat Pemungutan Suara)**



Proses pemilihan dilaksanakan hingga pukul 12.00 dan akan dilanjutkan dengan proses perhitungan suara. Tiba saatnya pelaksanaan perhitungan suara, para warga pun antusias untuk menyaksikan perhitungan suara. Setelah kertas suara telah dibuka seluruhnya, akan didapatkan calon kepala desa yang terpilih sebagai kepala desa Sukamaju.

Setelah pemilihan kepala desa selesai dilakukan, kepala desa terpilih berpidato. Adapun isi pidatonya yaitu:

Asslamualaikum Wr. Wb. dan selamat siang. Terima kasih atas kesempatan yang diberikan kepada saya selaku kepala desa terpilih. Saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh masyarakat yang telah mempercayakan saya menjadi kepala desa Sukamaju yang menurut UU NO. 23 Tahun 2004 masa jabatan saya yaitu 6 tahun dan dapat dipilih untuk satu periode lagi. Adapun tugas saya menjaga kerukunan masyarakat desa. Membina perekonomian desa, membina kehidupan masyarakat desa dan sebagainya. Pemerintahan desa akan bekerja sama dengan BPD (Badan permusyawaratan desa) demi terwujudnya pemerintahan desa yang lebih baik. Dalam menjalankan tugas, saya dibantu oleh perangkat desa lainnya seperti sekretaris, kepala urusan (kaur), dan kepala dusun. Pada kesempatan kali ini, saya akan mempersilahkan mereka untuk menyebutkan tugas-tugasnya dalam pemerintahan desa.

Pak Arif : Asslamualaikum Wr. Wb. hello saya adalah anggota BPD. Tugas saya yaitu: menetapkan peraturan desa bersama kepala desa, menyelenggarakan pemilihan kepala desa dan perangkat desa, dan melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan pemerintah desa. Saya adalah panitia yang menyelenggarakan pemilihan kepala desa, mengadakan pengawasan terhadap pelaksanaan peraturan desa, anggaran dan pendapatan belanja desa. Saya dapat menampung aspirasi dari masyarakat semua. Jadi, jika masyarakat yang mempunyai keluhan mengenai tugas dan pelayanan di desa bisa langsung menghubungi saya.

Bu Asti : assalamualikum Wr. Wb. saya sekdes, tugas saya yaitu dibidang administrasi desa seperti : surat menyurat, membuat laporan desa dan saya membawahi kepala urusan (kaur). Jadi, jika masyarakat ingin membuat surat bisa



menghubungi kepala urusan sesuai dengan bidangnya masing nanti kepala urusan bisa langsung menghubungi atau berurusan dengan saya.

Pak Rian : Hay, saya adalah kaur desa. Saya adalah kepala urusan Umum. Tugas saya yaitu membantu sekertaris desa dalam menjalankan tugasnya. Jika masyarakat ingin membuat surat bisa menghubungi saya terlebih dahulu baik. Jika masyarakat ingin mengurus sesuatu bisa menghubungi kaur desa sesuai dengan bidangnya masing-masing. Kaur desa masih ada lagi yaitu kaur pemerintahan, keuangan, pembangunan, dan kemasyarakatan.

Pak Asep : Selamat siang, saya adalah kepala dusun. saya adalah perangkat desa yang melaksanakan tugas pemerintahan dibidang pembangunan dan kemasyarakatan di wilayah kerja saya.

Lampiran 5. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Nama Sekolah : SDN 240 Baddo-Baddo

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/I

Materi Pokok : Pemerintahan Desa

Berilah penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

No.	Kategori	Kategori Nilai			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran				
2	Keaktifan siswa dalam bertanya, berkomentar, dan menanggapi				
3	Ketertarikan siswa terhadap model pembelajaran				
4	Sikap siswa ketika belajar				
5	Keaktifan siswa dalam kerja kelompok				
6	Sikap siswa dalam mengerjakan tes				

Lampiran 6. Lembar Pengamatan Proses Belajar Mengajar

Nama Sekolah : SDN 240 Baddo-Baddo

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : IV/I

Materi Pokok : Pemerintahan Desa

Berilah penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

No.	Kegiatan	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Apersepsi		
2	Penjelasan model pembelajaran <i>Role Playing</i>		
3	Penyampaian tujuan dan memotivasi siswa		
4	Menyajikan informasi		
5	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok		
6	Membimbing siswa belajar		
7	Menyimpulkan materi pembelajaran		
8	Evaluasi		
9	Menutup pembelajaran		

Lampiran 7. Hasil Kerja Siswa pada *Pretest*

3B

Nama : MUBOT KHAYANA AZIS  
Kelas : IV (Empat)  
Mata Pelajaran : PKn

Pilih jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang pada huruf a,b,c, atau d!

1. Orang yang memimpin desa dinamakan....  
a. Lurah  
b. Ketua Desa  
c. Staf Desa  
d.  Kepala Desa
2. Masa jabatan kepala desa menurut UU No. 32 tahun 2004 ialah...  
a. 3 Tahun  
b. 6 Tahun  
c. 5 Tahun  
d.  7 Tahun
3. Dalam menjalankan tugasnya, Kepala Desa dibantu oleh....  
a. DPD  
b.  Anggota DPRD  
c. Para menteri  
d. Perangkat Desa
4. Anggota BPD (Badan Permusyawaratan Desa) terdiri atas orang-orang berikut, kecuali.....  
a. Tokoh masyarakat  
b.  Para PNS  
c. Ketua Rukun Warga (RW)  
d. Pemuka agama
5. Berikut ini yang tidak termasuk tugas seorang kepala desa adalah ....  
a. Menjaga kerukunan masyarakat desa  
b. Meminta selalu dihormati masyarakat desa  
c. Membina perekonomian desa  
d.  Membina kehidupan masyarakat desa
6. Tempat dimana pemilih menggunakan haknya dalam suatu pemilihan adalah .....  
a.  TPS  
b. TPA  
c. TPU  
d. TMS
7. Cara pemilihan kepala desa adalah secara.....  
a. Diangkat oleh camat  
b.  Diangkat oleh bupati  
c. Pemilihan langsung  
d. Mufakat desa
8. Yang tidak termasuk dalam perangkat desa adalah....  
a. Kepala urusan (Kaur)  
b. Sekretaris desa  
c. BPD  
d.  Kepala dusun
9. Desa atau kelurahan adalah pemerintahan terendah di bawah .....  
a. Camat  
b.  Bupati  
c. Wali Kota  
d. Wedana
10. Tahapan yang harus dilalui oleh pemilih setelah keluar dari bilik suara, yaitu....  
a. Duduk di ruang tunggu  
b. Menuju ke kotak suara  
c.  Menuju ke meja tinta  
d. Keluar langsung dari TPS

Nama : SAKIR  
 Kelas : IV (Empat)  
 Mata Pelajaran : PKn

Pilih jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang pada huruf a, b, c, atau d!

1. Orang yang memimpin desa dinamakan...  
 a. Lurah  
 b. Ketua Desa  
 c. Staf Desa  
 d. Kepala Desa
2. Masa jabatan kepala desa menurut UU No. 32 tahun 2004 ialah...  
 a. 3 Tahun  
 b. 6 Tahun  
 c. 5 Tahun  
 d. 7 Tahun
3. Dalam menjalankan tugasnya, Kepala Desa dibantu oleh...  
 a. DPD  
 b. Anggota DPRD  
 c. Para menteri  
 d. Perangkat Desa
4. Anggota BPD (Badan Permusyawaratan Desa) terdiri atas orang-orang berikut, kecuali...  
 a. Tokoh masyarakat  
 b. Para PNS  
 c. Ketua Rukun Warga (RW)  
 d. Pemuka agama
5. Berikut ini yang tidak termasuk tugas seorang kepala desa adalah ....  
 a. Menjaga kerukunan masyarakat desa  
 b. Meminta selalu dihormati masyarakat desa  
 c. Membina perekonomian desa  
 d. Membina kehidupan masyarakat desa
6. Tempat dimana pemilih menggunakan haknya dalam suatu pemilihan adalah ....  
 a. TPS  
 b. TPA  
 c. TPU  
 d. TMS
7. Cara pemilihan kepala desa adalah secara....  
 a. Diangkat oleh camat  
 b. Diangkat oleh bupati  
 c. Pemilihan langsung  
 d. Mufakat desa
8. Yang tidak termasuk dalam perangkat desa adalah....  
 a. Kepala urusan (Kaur)  
 b. Sekretaris desa  
 c. BPD  
 d. Kepala dusun
9. Desa atau kelurahan adalah pemerintahan terendah di bawah ....  
 a. Camat  
 b. Bupati  
 c. Wali Kota  
 d. Walikota
10. Tabapan yang harus dilalui oleh pemilih setelah keluar dari bilik suara, yaitu....  
 a. Duduk di ruang tunggu  
 b. Menuju ke kotak suara  
 c. Menuju ke meja tinta  
 d. Keluar langsung dari TPS

Lampiran 8. Hasil Kerja Siswa pada *Posttest*

98

Nama : ZIVANA ARIYANTI  
Kelas : IV (Empat)  
Mata Pelajaran : PKn

Pilih jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang pada huruf a,b,c, atau d!

- ✓ 1. Orang yang memimpin desa dinamakan....  
a. Lurah  
b. Ketua Desa  
c. Staf Desa  
d.  Kepala Desa
- ✗ 2. Masa jabatan kepala desa menurut UU No. 32 tahun 2004 ialah...  
a. 3 Tahun  
b. 6 Tahun  
c.  5 Tahun  
d. 7 Tahun
- ✓ 3. Dalam menjalankan tugasnya, Kepala Desa dibantu oleh...  
a. DPD  
b. Anggota DPRD  
c. Para menteri  
d.  Perangkat Desa
- ✓ 4. Anggota BPD (Badan Permusyawaratan Desa) terdiri atas orang-orang berikut, kecuali....  
a. Tokoh masyarakat  
b.  Para PNS  
c. Ketua Rukun Warga (RW)  
d. Pertuka agama
- ✓ 5. Berikut ini yang tidak termasuk tugas seorang kepala desa adalah ....  
a. Menjaga kerukunan masyarakat desa  
b.  Meminta selalu dihormati masyarakat desa  
c. Membina perekonomian desa  
d. Membina kehidupan masyarakat desa
- ✓ 6. Tempat dimana pemilih menggunakan haknya dalam suatu pemilihan adalah ....  
a.  TPS  
b. TPA  
c. TPU  
d. TMS
- ✓ 7. Cara pemilihan kepala desa adalah secara ....  
a. Diangkat oleh camat  
b. Diangkat oleh bupati  
c.  Pemilihan langsung  
d. Mufakat desa
- ✓ 8. Yang tidak termasuk dalam perangkat desa adalah....  
a. Kepala urusan (Kaur)  
b. Sekretaris desa  
c.  BPD  
d. Kepala duain
- ✓ 9. Desa atau kelurahan adalah pemerintahan terendah di bawah.....  
a.  Camat  
b. Bupati  
c. Wali Kota  
d. Wedana
- ✓ 10. Tahapan yang harus dilalui oleh pemilih setelah keluar dari bilik suara, yaitu....  
a. Duduk di ruang tunggu  
b.  Menuju ke kotak suara  
c. Menuju ke meja tinta  
d. Keluar langsung dari TPS



Lampiran 9. Tabel Nilai-Nilai dalam Distribusi t

dk	$\alpha$ untuk Uji Satu Pihak ( <i>one tail test</i> )					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	$\alpha$ untuk Uji Dua Pihak ( <i>two tail test</i> )					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
$\infty$	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576



Lampiran 10. Foto Kegiatan Belajar Mengajar



Siswa Mengerjakan Soal *Pretest*



Suasana Kelas Sebelum Kegiatan Bermain Peran



Guru Menjelaskan Tata Cara Dalam Kegiatan Bermain Peran



Suasana Kelas Saat Kegiatan Bermain Peran Berlangsung



Foto Siswa Memasukkan Kertas Suara ke Kotak Suara




Suasana Di Meja Pendaftaran Dan Ruang Tunggu



Proses Perhitungan Suara

Lampiran 11. Surat Perizinan

 **PEMERINTAH KABUPATEN MAROS**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPTD SATUAN PENDIDIKAN SDN 240 BADDO-BADDO**  
*Mandai - Kecamatan Mandai Kabupaten Maros*

**SURAT IZIN**  
NOMOR : 421.2/100/SDN 240/VII/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD Satuan Pendidikan SDN 240 Baddo-Baddo Kecamatan Mandai Kab. Maros

Nama	IB, NURMIATI, S. Pd
NIP	19651231 198601 2 008
Jabatan	Kepala UPTD SP SDN 240 Baddo-Baddo
Instansi	UPTD Satuan Pendidikan SDN 240 Baddo-Baddo


Menerangkan

Nama	WINDY ALVIONDINGSIH
Tempat/tanggal lahir	Sahundia, 21 Maret 1977
Nw. Induk Mahasiswa	4517103011

Mahasiswa yang namanya tertera di atas, telah melaksanakan penelitian di UPTD Satuan Pendidikan SDN 240 Baddo-Baddo Kec. Mandai Kab. Maros

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat semoga dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

Mandai, 30 Juli 2018  
Kepala UPTD SP

  
  
N. NURMIATI, S. Pd  
NIP. 19651231 198601 2 008



## **RIWAYAT HIDUP**

Windy Alvioningsih, lahir di Salutubu pada tanggal 21 Maret 1997. Anak pertama dari lima bersaudara. Ayahanda bernama Markus, SE dan Ibunda bernama Naomi Turu Allo. Penulis memulai pendidikannya di SD Negeri 321 Beringin pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2009. Selanjutnya, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 3 Bone-Bone dan tamat pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya ke SMA Negeri 1 Bone-Bone dan tamat pada tahun 2015. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikannya ke Universitas Bosowa dan memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan tamat pada tahun 2019.