

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PKn KELAS IV
SD NEGERI TEEMOANE KABUPATEN WAKATOBI**

SKRIPSI

SISKA PRATIWI

4516103053

BOSOWA



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

2020

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN
MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PKn KELAS IV
SD NEGERI TEEMOANE KABUPATEN WAKATOBI
SULAWESI TENGGARA

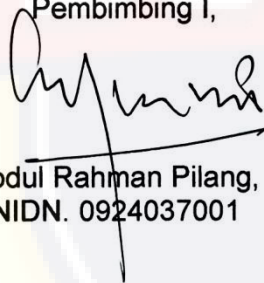
Disusun dan diajukan oleh

SISKA PRATIWI
NIM 4516103053

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 02 Oktober 2020

Menyetujui:

Pembimbing I,



Dr. H. Abdul Rahman Pilang, M.Pd.
NIDN. 0924037001

Pembimbing II,



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

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,




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

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :Siska Pratiwi

NIM :4516103053

Judul Skripsi :Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar PKn kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi Sulawesi Tenggara

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 atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 2 Oktober 2020

Yang membuat pernyataan,



ABSTRAK

Siska Pratiwi. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas IV Sd Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi. Skripsi Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa (dibimbing oleh Dr. H. Abd. Rahman Pilang, M.Pd dan Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd).

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar PKn Kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental One Group Pretest-Posttest*, yaitu memberikan tes sebelum adanya perlakuan, kemudian memberikan tes setelah adanya perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing* berbantuan media Audio Visual. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak 10 orang. Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan observasi yang dianalisis dengan statistic deskriptif. Data yang diperoleh dianalisis juga dengan menggunakan rumus Lilliefors dan rumus uji t Independen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar PKn Kelas IV Sd Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis uji t Independen diperoleh nilai hasil belajar siswa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,2299 > 2,100$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara model pembelajaran *Role Playing* berbantuan Media Audio Visual terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Role Playing*, Media, Audio Visual

ABSTRACT

Siska Pratiwi. 2020. The Effect of the Role Playing learning model assisted by audio-visual media on the Civics Learning outcomes of class IV SD Negeri Teemoane Regerency. Skript. Elementary Schoool Teacher education study program, Faculty of Teacher training and Education of Bosowa University (supervised by Dr. H. Abd. Rahman Pilang, M.Pd and Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd).

This research aims to know the effect of Role Playing learning model assisted by Audio Visual media on the Civics learning outcomes of Class IV negeri Teemoane Regerency.

This research applied experimental research with Pre-experimental One Group Pretest-Posttest design, that giving test before treatment, then giving test after treatment by using Role Playing learning model assisted by Audio Visual. Samples of this research are students of class IV numbered 10 students. This research conducted in 3 meetings techniques of collecting data were by giving test and observations analyzed with descriptive statistics. Data obtained were analyzed also using the Lilliefors formula and Independent the t-test formula.

The result of the research show the there is a good effect of using role Playing learning model assisted by Audio Visual media on the Civics learning outcomes of class IV SD Negeri Teemoane Regerency. The fact can be seen from the result of Independent t-test were the result of students learning outcomes obtained $t_{test} > t_{table}$ where $5,2299 > 2,100$. So, it can be concluded that there is a positive relationship between Role Playing learning model assisted by AudioVisual media on the students learning outcomes.

Keywords: Learning model, The Role Playing, Media, Audio-Visual

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan rahmat-Nya yang telah memberikan kesehatan sehingga skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Audio Visual terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi” dapat terselesaikan dengan lancar.

Penyusunan skripsi ini mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung ataupun tidak langsung. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Bosowa, Bapak 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, Bapak 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, Ibu 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, Ibu Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Nur Samsilis Lutfin, S.S., S.Pd, M.Pd., yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Dosen Pembimbing I Bapak Dr. Abd. Rahman Pilang, M.Pd dan Dosen Pembimbing II Ibu Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu, Bapak dan keluarga besar atas dukungan moral dan moril hingga saat ini.

Semoga Allah SWT, 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. Wassalam.

Makassar, 14 Maret 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENESAHAN.....	ii
HALAMAN KEABSAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori	9
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	29
D. Hipotesis Tindakan.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Dan Desain penelitian	31
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Simpulan.....	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP	59
Lampiran 2. Silabus Pembelajaran	67
Lampiran 3. Soal <i>Pre test</i>	68
Lampiran 4. Soal <i>Post test</i>	72
Lampiran 5. Tabel Data Hasil Uji Normalitas <i>Pre Test</i>	75
Lampiran 6. Tabel Data Hasil Uji Normalitas <i>Post Test</i>	77
Lampiran 7. Prosedur Pengujian Hipotesis.....	79
Lampiran 8. Tabel Nilai Distribusi Z.....	82
Lampiran 9. Tabel Nilai L (Lilliefost)	84
Lampiran 10. Tabel Nilai Distrubisi t	85
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut La Belle (1976: 18), pendidikan dipandang sebagai difusi, sikap, informasi, dan keterampilan belajar yang diperoleh dari partisipasi sederhana dalam program-program yang berbasis masyarakat, merupakan sebuah komponen fundamental dalam usaha-usaha perubahan sosial mikro.

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2001 mendefinisikan pendidikan sebagai berikut: “Pendidikan adalah suatu sadar dan terencana untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dari dua defenisi di atas, penulis merumuskan defenisi pendidikan sebagai berikut. Pendidikan merupakan suatu proses interaksi manusia dengan lingkungan yang berlangsung secara sadar dan terencana dalam rangka mengembangkan segala potensinya, baik jasmani (kesehatan fisik) dan ruhani (pikir, rasa, karsa, karya, cipta, dan budi nurani) yang menimbulkan perubahan positif dan kemajuan, baik kognitif, efektif maupun psikomotorik yang berlangsung secara terus-menerus guna mencapai tujuan hidupnya. Berdasarkan rumusan tersebut, pendidikan bisa dipahami sebagai proses dan hasil. Sebagai proses, pendidikan merupakan serangkaian kegiatan

interaksi manusia dengan lingkungannya yang dilakukan secara sengaja dan terus-menerus. Sementara sebagai hasil, pendidikan menunjuk pada hasil interaksi manusia dengan lingkungannya berupa perubahan dan peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka secara otomatis pola pikir masyarakat berkembang dalam setiap aspek. Hal ini sangat berpengaruh besar terutama dalam dunia pendidikan yang menuntut adanya inovasi baru yang dapat menimbulkan perubahan, secara kualitatif yang berbeda dengan sebelumnya. Tanggung jawab melaksanakan evaluasi di antaranya terletak pada penyelenggaraan pendidikan di sekolah, di mana guru memegang peranan utama dan bertanggungjawab menyebarluaskan gagasan baru, baik terhadap siswa maupun masyarakat melalui proses pengajaran dalam kelas.

Kenyataan tersebut di atas belum sepenuhnya dipahami kalangan pendidikan, khususnya guru sekolah dasar. Proses pembelajaran di kelas sangat membosankan dan membuat peserta didik tertekan. Hal ini juga terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran PKn ini merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada Pancasila, undang-undang, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat masih belum optimal disampaikan ke siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal, menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran PKn di SDN Teemoane rendah. Rendahnya hasil belajar ditunjukkan dengan data bahwa dari 9 siswa, 5 siswa kurang menguasai materi. Dari 9 siswa, hanya 4 siswa

yang mencapai KKM (70). Rerata kelas yaitu 60,4 dengan nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 65. Peneliti menemukan permasalahan yang berkaitan dengan kualitas pembelajaran. Dari segi pembelajaran atau sistem penyampaian PKn selama ini lebih menekankan pada pembelajaran satu arah dengan dominasi guru yang lebih menonjol sehingga hasilnya sudah dapat diduga, yaitu verbalisme yang selama ini sudah dianggap sangat melekat pada pendidikan umumnya di Indonesia. Tentunya hal tersebut bertentangan dengan konsep Kurikulum 2013 (K13) yang dimana mewajibkan siswanya untuk aktif dalam pembelajaran.

Model konvensional tidak cukup untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warganegara yang baik. Inovasi pembelajaran salah satu hal penting yang harus dimiliki dan dilakukan oleh guru. Model adalah suatu pola, yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan dalam memberdayakan sikap kognitif (belajar) peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Role Playing* yang didukung oleh media audio visual. Dalam penyampaian materi ini model *role playing* dapat didukung dengan media audio-visual, karena media audiovisual dapat memperjelas pemahaman siswa tentang tata cara bermain peran yang benar.

Peneliti memilih model *Role Playing* karena menurut Huda (2013: 209) menjelaskan bahwa *Role Playing* adalah suatu penguasaan bahan-bahan pelajaran

melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Hal ini jelas bahwa dalam pembelajaran PKn, peran siswa sangat dibutuhkan agar menimbulkan pembelajaran yang bermakna. Model pembelajaran *Role Playing* dirasa sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar karena membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan membuat siswa lebih memaknai inti dari suatu materi melalui bermain peran. Pembelajaran ini akan lebih berkesan bagi siswa karena siswa terlibat dalam proses menerima pengetahuan.

Penerapan model akan lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran. Menurut Anitah (2011: 6.11), media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya. Jadi, fungsi media adalah sebagai perantara. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa aktif, antusias dan lebih mudah dalam mengingat materi yang diajarkan. Karena dengan media pembelajaran yang dilihat oleh siswa akan terasa nyata.

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual. Hamdani (2011: 249) menyebutkan bahwa media audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu audio visual berfungsi sebagai penunjang pembelajaran yang berbasis audio (suara) dan visual (gambar). Dalam batas-batas tertentu media ini dapat juga menggantikan peran

dan tugas guru. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, dimana dengan penggunaan model *Role Playing* berbantuan media audio visual akan meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain meningkatkan aktivitas siswa, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru untuk mengadakan pembelajaran yang bervariasi agar siswa mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dalam mengingat materi yang diajarkan sehingga hasil belajar meningkat.

Sedangkan alasan peneliti memilih di SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi salah satunya adalah pandemi Covid-19. Covid-19 (Corona Virus 2019) adalah salah satu virus dengan penularan tercepat yang menyebabkan penyakit berbahaya yang awal mula ditemukan pada tahun 2019. Adanya pandemi Covid-19 sangat membatasi aktivitas pembelajaran di sekolah-sekolah terutama yang ada pada daerah zona merah (ditandai dengan banyaknya penderita Covid-19). Kabupaten Wakatobi, Sulawesi Tenggara merupakan salah satu daerah yang berzona hijau (ditandai dengan tidak adanya penderita Covid-19). Namun pada zona hijau pun tidak memungkinkan diadakan proses belajar mengajar secara aktif seperti biasanya. Contohnya di SD Negeri Teemoane pembelajaran tetap diberlangsungkan akan tetapi hanya kurang lebih dua jam, mengikuti protokol kesehatan dan tidak diperbolehkan memakai seragam ke sekolah.

Dari ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi.”**

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru memahami tentang model pembelajaran *role playing* tetapi belum pernah menggunakan model *role playing* berbantuan media audio-visual dalam pembelajaran PKn.
2. Guru selalu terbiasa menggunakan metode atau model pembelajaran yang monoton.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti melakukan batasan masalah yang akan dibahas meliputi: Pengaruh model *Role Playing* berbantuan media audio-visual terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan umum yakni: Apakah dengan menggunakan model *Role Playing* berbantuan media audio visual dapat

memengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk memengaruhi kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Teemoane. Sedangkan tujuan penelitian ini secara khusus adalah meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Role Playing* berbantuan media audio visual pada siswa kelas IV SD Negeri Teemoane.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bersifat teoritis maupun bersifat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penerapan model *Role Playing* dan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Teemoane sehingga menambah wawasan dan pengetahuan bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Menambah wawasan tentang metode/model pembelajaran, sehingga dapat memilih metode yang tepat sesuai dengan materi dan keadaan siswa.

b. Siswa

Dengan penerapan model *Role Playing* dan media audio visual, motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn akan meningkat, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Selain itu pemahaman dan daya ingat siswa akan bertahan lama karena proses pembelajaran yang bermakna.

c. Sekolah

Dengan penggunaan model yang inovatif dan media yang menarik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi berharga bagi sekolah untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih baik, efektif, dan efisien.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakekat belajar

Usaha pemahaman mengenai makna belajar ini akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar. Ada beberapa definisi tentang belajar, antara lain dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Cronbach memberikan definisi: *Learning is shown by a change in behavior as a result of experience.*
- b. Harold Spears memberikan batasan: *Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction.*
- c. Geoch, mengatakan: *Learning is a change in performance as a result of practice.*

Dari ketiga definisi di atas, maka dapat diterangkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas dipertegas oleh Nawawi dalam K. Brahim (2007: 39) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (1993: 94), bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat

dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat ditinjau setidaknya dari tiga aspek yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Disamping itu berhasil atau tidaknya proses belajar terkait dengan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri.

Menurut Sri Anitah W faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

- a. Faktor Internal (dalam diri siswa) yang meliputi: kesehatan, minat, bakat, usaha, dan motivasi.
- b. Faktor Eksternal (dari luar diri siswa) yang meliputi: lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang, gembira dan menyenangkan), lingkungan sosial budaya, keluarga, program sekolah, guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah.

Berkenaan dengan kesehatan jasmani dan rohani tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Jika seseorang selalu tidak sehat, sakit kepala, demam dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Begitu pula dengan kesehatan rohani yang kurang baik, misalnya mengalami

gangguan pikiran, perasaan kecewa atau karena sebab lainnya, ini dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar.

Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang rendah akan menghasilkan prestasi yang rendah. Begitu pula dengan motivasi, seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh dan penuh semangat begitu juga sebaliknya, belajar dengan motivasi yang rendah akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berkenaan dengan pelajar.

Faktor keluarga juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Keluarga adalah ayah, ibu serta keluarga lainnya yang menjadi penghuni rumah. Berkenaan dengan keluarga tidak terlepas dari orang tua sebagai orang yang membina langsung di dalam rumah tangga. Orang tua mempunyai tanggung jawab yang besar didalam menjadikan anggota keluarga kearah yang lebih baik dengan cara memperhatikan pendidikan anak, memperhatikan kemajuan pendidikan anak, dan memberikan bimbingan yang penuh kepada anak. Orang tua yang selalu sibuk bekerja sehingga pengawasan terhadap anaknya kurang akan menyebabkan seseorang anak akan malas untuk belajar.

Faktor-faktor di atas tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap upaya pencapaian hasil belajar siswa, dan sangat mendukung terselenggaranya kegiatan belajar mengajar, sehingga apa yang menjadi cita-cita dan harapan dapat terwujud dengan baik.

4. Tujuan Belajar

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar. Mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan belajar ini sendiri terdiri atau dipengaruhi oleh berbagai komponen yang masing-masing akan saling memengaruhi. Komponen-komponen itu misalnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang ingin diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana prasarana belajar-mengajar yang tersedia.

Komponen-komponen sistem lingkungan itu saling memengaruhi secara bervariasi sehingga setiap peristiwa belajar memiliki profil yang unik dan kompleks. Masing-masing profil sistem lingkungan belajar, diperuntukkan tujuan-tujuan yang berbeda. Dengan kata lain, untuk mencapai tujuan belajar tertentu harus diciptakan sistem lingkungan belajar tertentu pula. Tujuan belajar untuk pengembangan nilai afeksi memerlukan penciptaan sistem lingkungan yang berbeda dengan sistem yang dibutuhkan untuk tujuan belajar pengembangan gerak, dan begitu seterusnya.

Dari uraian di atas, jika dirangkum dan ditinjau secara umum, maka tujuan belajar ini ada tiga jenis.

a. Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peran guru sebagai pengajar lebih menonjol.

b. Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmaniah adalah keterampilan-keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan gerak/penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Termasuk dalam hal ini masalah-masalah “Teknik” dan “Pengulangan”. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat sebagai mana ujung pangkalannya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan-persoalan penghayatan, dan keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep. Jadi semata-mata bukan soal “Pengulangan”, tetapi mencari jawaban yang cepat dan tepat.

c. Pembentukan sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk ini dibutuhkan kecakapan dalam mengarahkan motivasi dan berpikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh atau model.

5. Tinjauan Pembelajaran PKn

a. Pengertian PKn (Pendidikan Kewarganegaraan)

Mata pelajaran kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Berdasarkan fungsi tersebut, mata pelajaran kewarganegaraan harus dinamis dan mampu menarik perhatian peserta didik mengembangkan pemahaman, baik materi maupun keterampilan intelektual dan partisipasi dalam kegiatan sekolah yang berupa intra, kurikuler dan ekstrakurikuler.

b. Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran PKn

1) Tujuan Mata Pelajaran PKn

Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Berpartisipasi dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Berkembang secara positif

dan demokrasi untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.

2) Karakteristik Mata Pelajaran PKn

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dijelaskan bahwa mata pelajaran ini memiliki karakteristik, yaitu:

- a) Memahami dan menguasai secara nalar konsep dan norma Pancasila
- b) Sebagai falsafah, dasar ideologi dan pandangan hidup Negara RI.
- c) Melaksanakan konstitusi (UUD NRI 1945) dan hukum yang berlaku dalam Negara RI.
- d) Menghayati dan meyakini tatanan dalam moral yang termuat dalam butir-butir UUD NKRI 1945.
- e) Mengamalkan dan membakukan hal-hal diatas sebagai sikap perilaku diri dan kehidupannya dengan penuh keyakinan dan nalar.

3) Ruang Lingkup PKn

Mata pelajaran PKn memiliki klasifikasi materi yang dirangkum dalam ruang lingkup pembelajran. Ruang lingkup pada materi mata pelajaran PKn sesuai Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, meliputi:

- a) Persatuan dan Kesatuan Bangsa.
- b) Norma, Hukum dan peraturan.
- c) Hak Asasi Manusia
- d) Kebutuhan warga negara
- e) Konstitusi negara
- f) Kekuasaan dan politik
- g) Pancasila
- h) Globalisasi

Materi yang diambil oleh peneliti adalah Persatuan dan kesatuan Bangsa pada Kelas IV SD fokus pembelajaran: PKn dengan Tema 1: Indahny kebersamaan, subtema 2: kebersamaan dalam keberagaman, pembelajaran ke-4 yang berpacu pada buku guru SD/MI Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2018.

6. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung (Joyce & Weil: 1980). Joyce & Weil mempelajari model-model pembelajaran berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan pola umum perilaku

pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil, 1980: 1). Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Arrends (1997: 7), mengemukakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Hal ini sesuai dengan Joyce & Well (1992: 4). Bahwa setiap model mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk peserta didik dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian hingga tujuan pembelajaran tercapai.

b. Model Pembelajaran *Role Playing*

Uno Hamzah(2009: 26) "*Role Playing*" (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Uno

juga mengungkapkan bahwa proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Hamdani(2011: 87). Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu: (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Ahli lain Hisyam Zaini(2008: 98) menjelaskan bahwa *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Lebih lanjut dikatakan bahwa *role playing* berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

- a. Mengambil peran (*role taking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, misal sebagai anak, sebagai polisi dan lain-lain.
- b. Membuat peran (*role making*), yaitu kemampuan penegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan
- c. Tawar menawar (*role negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dalam metode *role playing* ini beberapa siswa memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian siswa yang lain mengidentifikasi informasi yang diberikan dari soal tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Setelah itu siswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama. Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan kemampuan pemahaman dapat dimiliki siswa. Karena dengan metode bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari misalnya banyaknya macam-macam kebutuhan, berbagai cara pemenuhan kebutuhan, berbagai kegiatan ekonomi dan lain-lain. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti

dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

d. Kekurangan dan Kelebihan *Role Playing*

1) Kekurangan *Role Playing*

Huda (2013;211) menyebutkan *Role Playing* memiliki kelemahan sebagai berikut :

- a) Banyaknya waktu yang dibutuhkan;
- b) Kesulitan menegaskan peran tertentu kepada siswa apabila tidak dilatih dengan baik;
- c) Ketidakmungkinan menerapkan *Role Playing* apabila suasana kelas tidak kondusif;
- d) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga;
- e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

2) Kelebihan *Role Playing*

Hamdani (2011: 87) menyebutkan kelebihan *Role Playing* adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama. Beberapa keuntungan dalam metode ini yaitu :

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh;

- b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda;
- c) Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat permainan, dan permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Huda (2013;210) menyebutkan keunggulan yang diperoleh siswa dengan menggunakan model *Role Playing* diantaranya :

- a) Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatansiswa;
- b) Bisa menjadi pengalaman belajar yang sulit dilupakan;
- c) Membuat suasana menjadi dinamis dan antusias;
- d) Membangkitkan gairah dan optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan;
- e) Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

7. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus,

pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. ACECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (1987: 234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Rusman, dkk. (2012:62-63) ragam dan bentuk dari media pembelajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, ada tiga jenis media yang dapat digunakan yaitu:

- 1) Media visual, merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
- 2) Media audio, merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
- 3) Media audio-visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar.

Media pembelajaran yang beraneka ragam tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Meskipun demikian guru juga harus memperhatikan kesesuaian media yang dihadirkan dalam pembelajaran. Melalui media yang sesuai maka apa yang akan menjadi tujuan dari pembelajaran tersebut akan mendekati kesesuaian bahkan sesuai dengan yang diperlukan oleh peserta didik. Media pembelajaran tentunya tidak harus bernilai mahal. Penggunaan media pembelajaran menggunakan sesuatu yang mudah didapatkan dan sesuai dengan yang dibutuhkan.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara penggabungan kedua unsur inilah yang memuat media audio visual

memiliki kemampuan yang lebih baik. Menurut Andayani (2014: 3.52) “media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar yang menjadikan penyajian isi tema pembelajaran semakin lengkap”. Selanjutnya menurut Wati (2016 : 44-45) mendefinisikan media audio visual adalah ”Sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam pembelajaran. Media audio-visual merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media audio visual adalah perantara atau peraga yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yang penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara).

Jenis – jenis media pembelajaran audiovisual, yaitu film, video, sound slide, dan televisi. Peneliti menggunakan media pembelajaran video dokumenter tergolong dalam media video. Arsyad (2014:50) mengemukakan video dapat mendeskripsikan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Terdapatnya gambar hidup dan suara, pembelajaran akan lebih menarik, sehingga siswa memperhatikan tayangan video dan penjelasan materi dari guru. Media video bertujuan untuk menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep–konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan memengaruhi sikap.

Keuntungan video dalam proses pembelajaran menurut Arsyad (2014:50- 51), tiga diantaranya yaitu: (1) melengkapi pengalaman dasar siswa ketika mereka melakukan aktivitas; (2) selain meningkatkan motivasi, video juga dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif; dan (3) mengandung nilai – nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Selain terdapat keuntungan, penggunaan media video memiliki keterbatasan, yaitu: pengadaan video memerlukan biaya mahal dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan.

Menurut Arsyad (2014:33) ciri-ciri utama teknologi media audiovisual adalah sebagai berikut: (1) Bersifat linear; (2) Menyajikan visual yang dinamis; (3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang dan pembuatnya; (4) Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak; (5) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif; (6) Berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif siswa yang rendah.

B. Penelitian yang Relevan

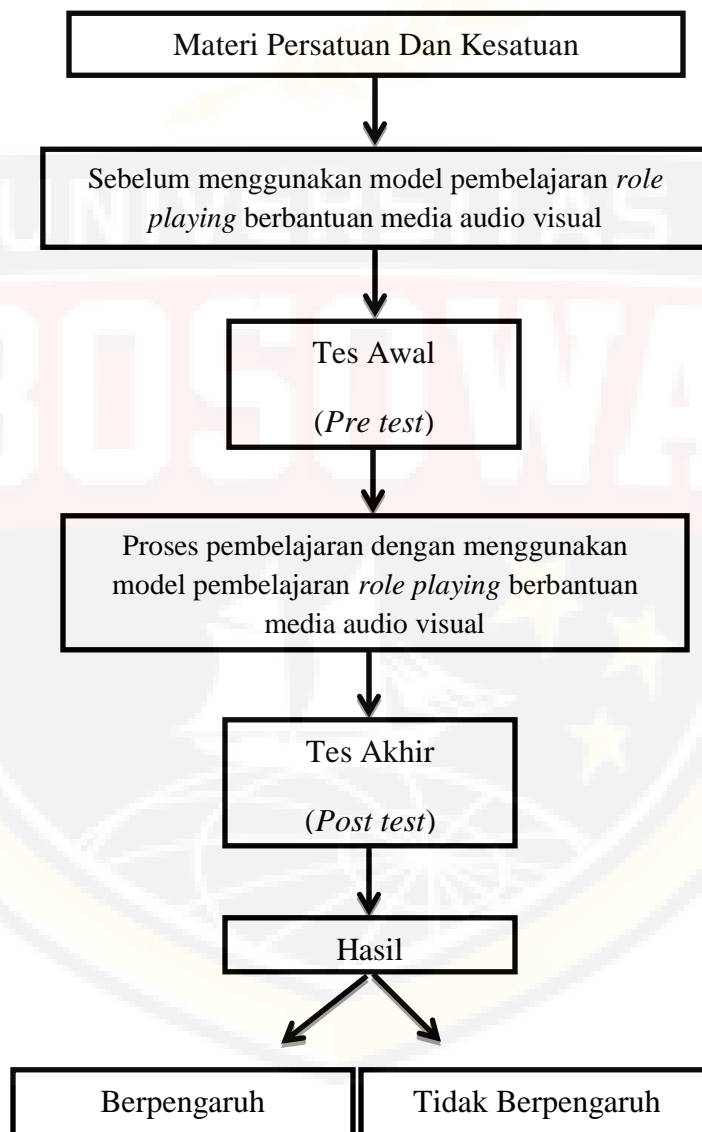
Penelitian ini mengacu pada penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh Ni Made Rai Ariwitari, dkk pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Metode pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring” (*Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol.2 no.1). Penelitian dilakukan dengan jenis penelitian

eksperimen semu yang membandingkan antara siswa yang di ajar dengan model *Role Playing* berbantuan Media Audio Visual dengan siswa yang di ajar dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Nilai t_{hitung} (4,66) dengan taraf signifikan 5% diperoleh t_{tabel} (2,000) karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata hasil belajar PKn yang dicapai kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran *role playing* (79,00) lebih dari nilai rata-rata siswa yang dicapai kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (72,00). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring.

Di sini saya melakukan penelitian yang hampir sama dengan penelitian Ni Made Rai Ariwitari dkk yaitu pengaruh metode *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar PKn. Yang membedakannya hanya pada bagian kelas dan tempat penelitian, penelitian yang dilakukan Ni Made Rai Ariwitari dkk di kelas V Gugus 1 Tampaksiring sedangkan saya melakukan penelitian pada kelas IV SDN Teemoane Kabupaten Wakatobi.

C. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini pola pikir sangatlah penting. Pola pikir dapat mempermudah langkah-langkah yang akan di tempuh dalam penelitian. Berikut ini merupakan gambaran kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian:



D. Hipotesis

Purwanto (2011: 100) dalam buku Asdar dengan mengutip pandangan Suryabrata tentang beberapa pengertian hipotesis, yaitu: (1) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris, (2) hipotesis merupakan rangkuman dari kesimpulan-kesimpulan teoretis yang diperoleh dari penelaahan perpustakaan, (3) hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penelitian yang secara teoretis dianggap paling tinggi kebenarannya, (4) hipotesis merupakan pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian atau hipotesis adalah pernyataan mengenai keadaan parameter yang akan diuji melalui statistik sampel.

Jadi sesuai kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diajukan hipotesis bahwa:

1. Pembelajaran PKn dengan memanfaatkan model *Role Playing* berbantuan media audio visual lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa model *Role Playing* berbantuan media audiovisual pada siswa kelas IV SD Negeri Teemoane.
2. Respon siswa positif terhadap penerapan model *Role Playing* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Teemoane.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimental* atau eksperimen semu. Menurut Sugiyono (2013: 77) jenis penelitian *quasi eksperimen* memiliki desain kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Jadi dapat dikatakan bahwa jenis penelitian *quasi eksperimen* ini dapat digunakan untuk mengetahui peningkatan suatu variabel akibat dari pemberian perlakuan yang diberikan secara terkontrol.

2. Desain Penelitian

Sugiyono(2001: 64)Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Groups Pretest-Posttest Design*”, yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan.

Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan audio visual dapat diketahui secara pasti. Dalam penelitian ini,

subyek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual. Setelah diberikan tes awal, selanjutnya kepada siswa tersebut diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual. Setelah selesai pembelajaran PKn dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual, selanjutnya kepada seluruh siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar.

Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan:

O1 : tes awal (*pre test*)

O2 : tes akhir (*post test*)

X : Perlakuan (pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual)

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Teemoane adalah salah satu sekolah yang mudah terlihat oleh setiap orang yang lewat. Lokasinya berada di Sulawesi Tenggara, Kabupaten Wakatobi, Kecamatan Tomia tepatnya di jalan poros Usuku-Waha depan lapangan besar Desa Teemoane dan berada di samping kanan sekolah TK Al-Ikhlas Teemoane.

Sedangkan waktu penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021 dilakukan 2 bulan, yaitu pertengahan bulan Juli 2020 dan pertengahan bulan September 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono dalam Asdar (2013) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 10.

2. Sampel

Sampel, secara sederhana dapat diartikan contoh. Purwanto dalam Asdar (2011) mendefinisikan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki

ciri yang sama dengan populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Teemoane dengan 10 jumlah siswa dalam kelas.

D. Variable Penelitian dan Defenisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel–variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Variabel Bebas

Variabel Bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar PKn kelas IV SD Negeri Teemoane.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu keterampilan bermain peran dan hasil belajar PKn.

2. Defenisi Operasional

a. Model *Role Playing* berbantuan media audio-visual

Model pembelajaran yang terdiri dari langkah-langkah pembelajaran, aktivitas pembelajaran, dramatik dan diskusi serta evaluasi yang memungkinkan siswa berinteraksi dalam sebuah kelompok untuk memerankan suatu peran dalam situasi, dengan berbantuan media audio-visual.

b. Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana menyenangkan karena siswa seperti mengamati video pembelajaran. Adapun indikator pencapaian aktivitas dalam pelaksanaan media pembelajaran ini adalah:

- 1) Kemampuan mengamati video pembelajaran
- 2) Kemampuan bertanya.
- 3) Kemampuan menjawab dan menanggapi pertanyaan
- 4) Kemampuan berdiskusi dalam kelompok.
- 5) Kemampuan menyimpulkan.

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar maka dilakukan evaluasi. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat siswa setelah mengerjakan soal atau tes. Tes yang diberikan merupakan tes objektif pilihan ganda sebanyak 10 item. Siswa dikatakan berhasil apabila sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 70.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa tes pilihan ganda yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Adapun teknik pensekoran nantinya menggunakan kisi-kisi soal yang telah disesuaikan tingkat kesukaran pada tiap item soal.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi. Menurut Arikunto (2014:201) “dokumentasi dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di mana melaksanakan dokumentasi, pemelitan penyelidikan benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen, rapat, catata harian, dan sebagainya”. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data siswa kelas IV SD Negeri Teemoane untuk menentukan sampel penelitian dan jumlah populasi.

3. Observasi

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknin observasi langsung. Arikunto (2010:199) mengemukakan bahwa “observer meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra”. Observasi ini dilakukan untuk

mengamati aktivitas belajar siswa selama peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar pada aktivitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual menggunakan rekapitulasi tes.

1. Analisis Pendahuluan

a. Penskoran

Data yang diperoleh berupa tes tertulis dari pretest dan posttest kemudian diolah dengan memberikan skor mentah pada setiap jawaban siswa. Hasil skor mentah yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kemudian dihitung totalnya untuk memperoleh nilai akhir. Untuk soal tes berbentuk pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100 \text{ (skala 0 - 100)}$$

Keterangan: B = banyak butir soal yang dijawab benar

N = banyak butir soal

b. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data yang digunakan yaitu Uji Lilliefors. Uji Lilliefors adalah uji normalitas secara nonparametrik. Keunggulan metode Lilliefors dapat digunakan

dengan sampel kecil dan tidak perlu membuat tabel distribusi bergolong atau frekuensi. Dari sekumpulan data cukup mencari rata-rata dan standar deviasinya. Misalkan mempunyai sampel acak dengan hasil pengamatan $\chi_1, \chi_2, \dots, \chi_n$. Berdasarkan sampel ini maka, langkah langkahnya (Sudjana :1984) adalah :

- 1) Menentukan Hipotesis :

H_0 : Populasi nilai tes pembelajaran PKn berdistribusi normal.

H_1 : Populasi nilai tes pembelajaran PKn tidak berdistribusi normal.

- 2) Pengamatan $\chi_1, \chi_2, \dots, \chi_n$ dijadikan angka baku $\chi_1, \chi_2, \dots, \chi_n$ dengan

menggunakan rumus $Z_i = \frac{\chi_i - \bar{x}}{s}$ (\bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku dari sampel).

- 3) Untuk tiap angka baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(z \leq Z_i)$

- 4) Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$, maka $S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \leq Z_i}{n}$

- 5) Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.

- 6) Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, kita sebutlah harga terbesar ini L_0 . Persyaratan:

- a) Data berskala interval atau ratio (kuantitatif)

- b) Data tunggal / belum dikelompokkan pada tabel distribusi frekuensi
- c) Dapat untuk n besar maupun n kecil.

Signifikansi:

Signifikansi uji, nilai $F(\chi) - S(\chi)$

Signifikansi uji, nilai $|F(\chi) - S(\chi)|$ terbesar dibandingkan dengan nilai tabel Lilliefors.

- a) Jika nilai $|F(\chi) - S(\chi)|$ terbesar $<$ nilai tabel Lilliefors, Maka H_0 diterima, sedangkan H_1 ditolak.
- b) Jika $|F(\chi) - S(\chi)|$ nilai terbesar $>$ nilai tabel Lilliefors, Maka H_0 ditolak, sedangkan H_1 diterima.

2. Hipotesis Penelitian

H_a : Ada pengaruh hasil pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media pembelajaran audio visual siswa kelasIV SD Negeri Teemoane.

H_o :Tidak ada pengaruh hasil pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media pembelajaran audio visual dan pembelajaran yang tidak menggunakan media audio visual siswa kelasIV SD Negeri Teemoane.

3. Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis digunakan uji t dengan taraf signifikan $= 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) $n_1 + n_2$.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dengan: } S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

n_1 = Jumlah sampel *pretest*

n_2 = jumlah sampel *posttest*

X_1 = Rata-rata nilai *posttest*

X_2 = Rata-rata nilai *pretest*

S_1^2 = Variansi *posttest*

S_2^2 = Variansi *pretest*

S^2 = Variansi gabungan

Ketika $t_{tabel} < t_{hitung}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, maka tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan model *role playing* dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi.

Ketika $t_{tabel} < t_{hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif dan siswa yang diajarkan pembelajaran konvensional pada pelajaran PKn kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi Tahun 2020/2021. Pada kelas yang dipilih sebagai sampel kelas IV berjumlah 10 siswa. Dimana di dalam pembelajaran diberikan *pre test* sebelum dilaksanakannya pembelajaran dan kemudian diberikan *post test* setelah di beri perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Juli hingga 9 September 2020, dengan rincian peneliti melakukan satu kali proses pembelajaran dan dua kali proses pemberian tes.

2. Deskripsi Data Instrumen

a. Data hasil belajar *Pre Test*

Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 10 soal. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100. Hasil dari *pre test* terdapat pada tabel sebagai berikut:

No	Nama Siswa	Nilai Pre Test
1.	Afgil Samal	40

2.	Amira	60
3.	Desi	70
4.	Dian Ramadhan	70
5.	Flora	40
6.	Intan	50
7.	Labobi	60
8.	Sanjuliana	40
9.	Serlina	50
10.	Sulistiawati	50
Jumlah	10	530
Rata-rata		53
Varians		134,4
Standar Deviasi		11,59

Berdasarkan Tabel diatas menunjukkan bahwa pemberian tes sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 53 dengan standar deviasi 11,59.

b. Data Hasil Belajar *Post Test*

Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa melakukan pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan media audiovisual. Setelah dilakukan model pembelajaran, kemudian siswa diberikan *post test* untuk

mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 10 soal dengan penilaian menggunakan skala 100.

Hasil *post test* disajikan pada tabel berikut:

No	Nama Siswa	Nilai Pre Test
1.	Afgil Samal	100
2.	Amira	80
3.	Desi	70
4.	Dian Ramadhan	80
5.	Flora	60
6.	Intan	70
7.	Labobi	100
8.	Sanjuliana	90
9.	Serlina	90
10.	Sulistiawati	80
Jumlah	10	820
Rata-rata		82
Varians		173,3
Standar Deviasi		13,16

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pemberian tes setelah diajarkan dengan menggunakan model *roleplaying* berbantuan media audio visual diperoleh rata-rata nilai *post test* sebesar 82 dengan standar deviasi 13,16.

c. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan media audiovisual

Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa

1) Uji Normalitas Data

a) Uji Normalitas Data *Pre Test*

No	X	Z	F(X)	S(X)	F(X) – S(X)
1.	40	- 1,12	0,1314	0,3	0,1686
2.	40	-1,12	0,1314	0,3	0,1686
3.	40	-1,12	0,1314	0,3	0,1686
4.	50	-0,26	0,3974	0,6	0,2026
5.	50	-0,26	0,3974	0,6	0,2026
6.	50	-0,26	0,3974	0,6	0,2026
7.	60	0,60	0,7257	0,8	0,0743
8.	60	0,60	0,7257	0,8	0,0743
9.	70	1,46	0,9279	1	0,0721
10.	70	1,46	0,9279	1	0,0721
Rata-rata	530				
Standar Deviasi	11,59				

Dari data *pre test* nilai $|F(\chi) - S(\chi)|$ tertinggi sebagai angka pengujian normalitas, yaitu 0,2026 dan Nilai Kuantil Pengujian Lilliefors, $\alpha = 0,05$; $N = 10$ yaitu 0,258 (tabel Lilliefors pada lampiran). Menggunakan rumus $|0,2026| < |0,258|$; H_0 diterima, H_a ditolak. Yang berarti Populasi nilai tes (*pre test*) pembelajaran PKn berdistribusi normal.

b) Uji Normalitas Data *Post Test*

No	X	Z	F(X)	S(X)	$ F(X) - S(X) $
1.	60	-1,67	0,0475	0,1	0,0525
2.	70	-0,99	0,1611	0,3	0,1389
3.	70	-0,99	0,1611	0,3	0,1389
4.	80	-0,15	0,4404	0,6	0,1596
5.	80	-0,15	0,4404	0,6	0,1596
6.	80	-0,15	0,4404	0,6	0,1596
7.	90	0,61	0,7291	0,8	0,0709
8.	90	0,61	0,7291	0,8	0,0709
9.	100	1,37	0,9147	1	0,0853
10.	100	1,37	0,9147	1	0,0853
Rata-rata	820				
Standar Deviasi	13,16				

Dari data *pre test* nilai $|F(\chi) - S(\chi)|$ tertinggi sebagai angka pengujian normalitas, yaitu 0,1596 dan Nilai Kuantil Pengujian Lilliefors, $\alpha = 0,05$; $N = 10$ yaitu 0,258 (tabel Lilliefors pada lampiran). Menggunakan rumus $|0,1596| < |0,258|$; H_0 diterima, H_a ditolak. Yang berarti Populasi nilai tes (*post test*) pembelajaran PKn berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Karena kedua tes berdistribusi normal maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Adapun hasil pengujian data kedua tes disajikan dalam bentuk tabel berikut :

No	Nilai Statistika	Test		t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
		Pre Test	Post Test			
1.	Rata-rata	53	82	5,229	2,100	Ha diterima
2.	Standar Deviasi	11,59	13,16			
3.	Varians	134,4	173,3			
4.	Jumlah Sampel	10	10			

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada data *post test* diperoleh $t_{tabel} < t_{hitung}$ yaitu $5,229 > 2,100$ sekaligus menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5% yang berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar PKn”.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi.

Pembelajaran PKn di SDN Teemoane masih belum optimal. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah, tidak menggunakan pengelompokan, tidak menerapkan model dan media serta pemberian penguatan belum optimal. Selain itu, siswa pasif, kurang antusias dan kesulitan dalam memahami penjelasan guru serta kurang dapat mengemukakan pendapat. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti berusaha mencari pemecahan masalahnya dengan menerapkan model *Role Playing*. Peneliti memilih model *Role Playing* karena model ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Selain menerapkan model *Role playing*, peneliti juga menggunakan media audio visual yang dapat memberikan ingatan yang lama bagi siswa.

Di sini peneliti hanya melakukan satu kali proses pembelajaran dan dua kali pemberian tes, yaitu *pre test* (tes awal) sebelum adanya perlakuan dan *post test* (tes akhir) sesudah diberi perlakuan. Waktu yang diberikan untuk melakukan proses belajar mengajar oleh sekolah tidak cukup satu jam. Ini dikarenakan masih dalam kondisi pandemi Covid-19. Yang awalnya saat peneliti melakukan observasi awal di sekolah siswa diminta untuk tidak mengenakan seragam. Namun akhirnya melalui rapat, pihak sekolah meminta persetujuan kepada orang tua untuk melakukan proses belajar dengan mengenakan seragam sekolah tapi masih tetap dengan keterbatasan waktu dari jam 08.00 sampai pukul 10.00 pagi.

Langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran dengan model *Role Playing* berbantuan media audio visual adalah dengan menetapkan media dan menyusun skenario yang akan diperankan siswa. Ini dilakukan sehari sebelum peneliti ke sekolah.

Kegiatan awal saat disekolah yang dilakukan adalah siswa memberi salam kepada peneliti, berdoa, mengecek kehadiran, menyanyikan lagu untuk menyemangati siswa dan menanyakan kesiapan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. Tidak lupa pula peneliti memaparkan tujuan pembelajaran pada pertemuan hari ini.

Setelah kegiatan awal dilakukan, maka langkah selanjutnya yaitu kegiatan inti. Mula-mulanya peneliti memberikan soal *pre test* kepada masing-masing siswa

untuk menguji kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual. Setelah itu siswa menyelesaikan dan mengumpulkan tes yang telah diberikan. Lalu siswa diminta untuk mengamati sebuah video kartun bertemakan Persatuan dan Kesatuan Bangsa.

Peneliti mendapatkan kendala saat pemutaran video, yaitu tidak adanya alat presentasi proyektor (*InFocus*). Maka peneliti menyuruh siswa untuk membentuk satu pengelompokan secara keseluruhan untuk mengamati video secara baik. Sedangkan pemutaran video dilakukan dengan pemutaran video biasa melalui laptop. Namun demikian, siswa sangat berantusias untuk mengamati video. Bahkan dari kelas lainpun datang dan tertarik ingin mengamati video bersama-sama dengan kelas IV. Sebab menurut siswa sangat jarang sekali guru-guru melakukan pembelajaran yang didukung oleh media. Bahkan ada kelas yang tidak pernah sama sekali belajar menggunakan media audio visual (pemutaran video).

Siswa mengamati video pembelajaran dengan sangat tenang. Saat pemutaran video selesai, siswa meminta untuk diputarkan kembali. Tapi mengingat keterbatasan waktu yang diberikan maka peneliti langsung memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum diketahui yang terdapat dalam video. Dan peneliti langsung menjelaskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan siswa.

Langkah selanjutnya peneliti menyuruh siswa membentuk kelas menjadi 2 kelompok besar. Yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang.

Peneliti memberikan skenario yang telah disusunnya pada masing-masing kelompok dengan judul yang berbeda. Lalu peneliti meminta kelompok untuk menentukan nama kelompok mereka. Nama kelompok pertama yaitu kelompok Mawar dan Kelompok kedua yaitu kelompok Melati.

Kemudian peneliti memilih kelompok secara acak untuk mengetahui kelompok mana yang akan menampilkan skenarionya terlebih dahulu. Masing-masing kelompok berantusias menguncungkan tangan ingin tampil terlebih dahulu. Namun tetap saja peneliti yang mengambil ahli untuk memilih. Dan yang terpilih pertama adalah kelompok Melati. Setelah itu, peneliti meminta kelompok (Melati) yang mendapat giliran untuk maju memerankan skenario dan meminta kelompok yang tidak maju untuk menyimak skenario yang diperankan oleh temannya. Begitupun sebaliknya. Saat kelompok Mawar tampil memerankan dramanya, maka peneliti meminta kepada kelompok Melati untuk memperhatikan kelompok Mawar.

Setelah skenario selesai diperankan, peneliti memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mengutarakan pendapat mereka tentang apa saja yang bisa dipelajari dari drama yang telah diperankan. Lalu peneliti meminta siswa untuk mengatur kembali meja seperti biasa. Kemudian peneliti memberikan lembar kerja (*Post test*) kepada masing-masing siswa. Tes yang ada pada lembar kerja post tes diambil dari materi pemutaran video dan yang ada dalam skenario drama yang diperankan. Siswa mengerjakan soal yang diberikan, lalu peneliti membahasnya

(mengoreksi jawaban) bersama siswa. Siswa mengumpulkan hasil kerjanya pada peneliti.

Kemudian bersama-sama siswa membuat kesimpulan rangkuman hasil belajar pada pertemuan hari ini. Lalu peneliti kembali melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil ketercapaian materi. Sebelum mempersilahkan siswa untuk pulang, peneliti memberikan sedikit motivasi kepada siswa. Peneliti juga menyampaikan agar berhati-hati saat pulang nanti. Dan kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan pemberian salam kepada peneliti. Siswa menyalami guru sebelum pulang ke rumah masing-masing.

Kemudian setelah di rumah, peneliti memberikan penskoran terhadap lembar kerja siswa (pre test dan post test). Adapun nilai rata-rata untuk nilai *pre test* sebelum diberi perlakuan yaitu 53. Setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran dengan model (pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual) yang berbeda pada materi Persatuan dan Kesatuan Bangsa. Kemudian diperoleh hasil *post test* dengan rata-rata 82.

Setelah kedua tes diketahui hasilnya, maka nilai *pre test* sangat rendah (dibawah KKM) dibandingkan dengan nilai post test yang sudah diberi model *role playing* berbantuan media audio visual. Berdasarkan hasil rata-rata *post test* bahwa pembelajaran menggunakan model *role playing* berbantuan media audio visual memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Dengan penerapan model *Role Playing* berbantuan media audio visual diharapkan keterampilan guru meningkat. Selain itu, siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami penjelasan guru dan berani mengungkapkan pendapat. Sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Maka berdasarkan uji statistik t pada data post test bahwa diperoleh H_0 ditolak pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 10 + 10 - 2 = 18$. Maka harga $t(0,05;18) = 2,100$ (tabel t terdapat pada lampiran). Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,229 > 2,100$. Hal ini dapat ditarik kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di SD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi.”

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sebelum adanya perlakuan yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual pada pelajaran PKn materi Persatuan dan Kesatuan Bangsa terhadap hasil belajar siswa memperoleh hasil *pre test* rata-rata 53.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media audio visual pada pelajaran PKn materi Persatuan dan Kesatuan Bangsa terhadap hasil belajar siswa memperoleh hasil rata-rata nilai *Post Test* 82.
3. Dapat disimpulkan bahwa model *role playing* berbantuan media audio visual berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menumbuhkan semangat belajar siswa, dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model ceramah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang model *role playing* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IVSD Negeri Teemoane Kabupaten Wakatobi, maka

penulismenggambarkan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai tindak lanjut hasil penelitian ini, yaitu:

1. Guru

Dalam menyampaikan suatu pelajaran khususnya Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, diharapkan seorang guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Metode yang dipilih harus bisa mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar, sehingga mampu meningkatkan konsentrasi siswa dalam menyerap ilmu yang sedang dipelajari sehingga secara otomatis apabila yang dipelajari dapat dipahami dengan baik tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah model *role playing* berbantuan media audio visual.

2. Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat mempunyai peran penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sekolah diharapkan selalu memperhatikan guru dalam pemilihan metode pembelajaran dengan cara membuat kebijakan-kebijakan yang dapat mengembangkan mutu pendidikan khususnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sehingga dapat

mencapai tujuan yang diharapkan, serta menyediakan berbagai sarana penunjang dalam pembelajaran seperti media dan model pembelajaran yang variatif.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian model *Role Playing* berbantuan media audio visual diharapkan bisa menambah wawasan para peneliti lain. Model *Role Playing* berbantuan media audio visual tidak hanya bisa digunakan pada pelajaran PKn, tetapi juga pada pembelajaran lain seperti Bahasa Indonesia, IPS, dll. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan koreksi bagi peneliti lain untuk menerapkan model *role plyaing* berbantuan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

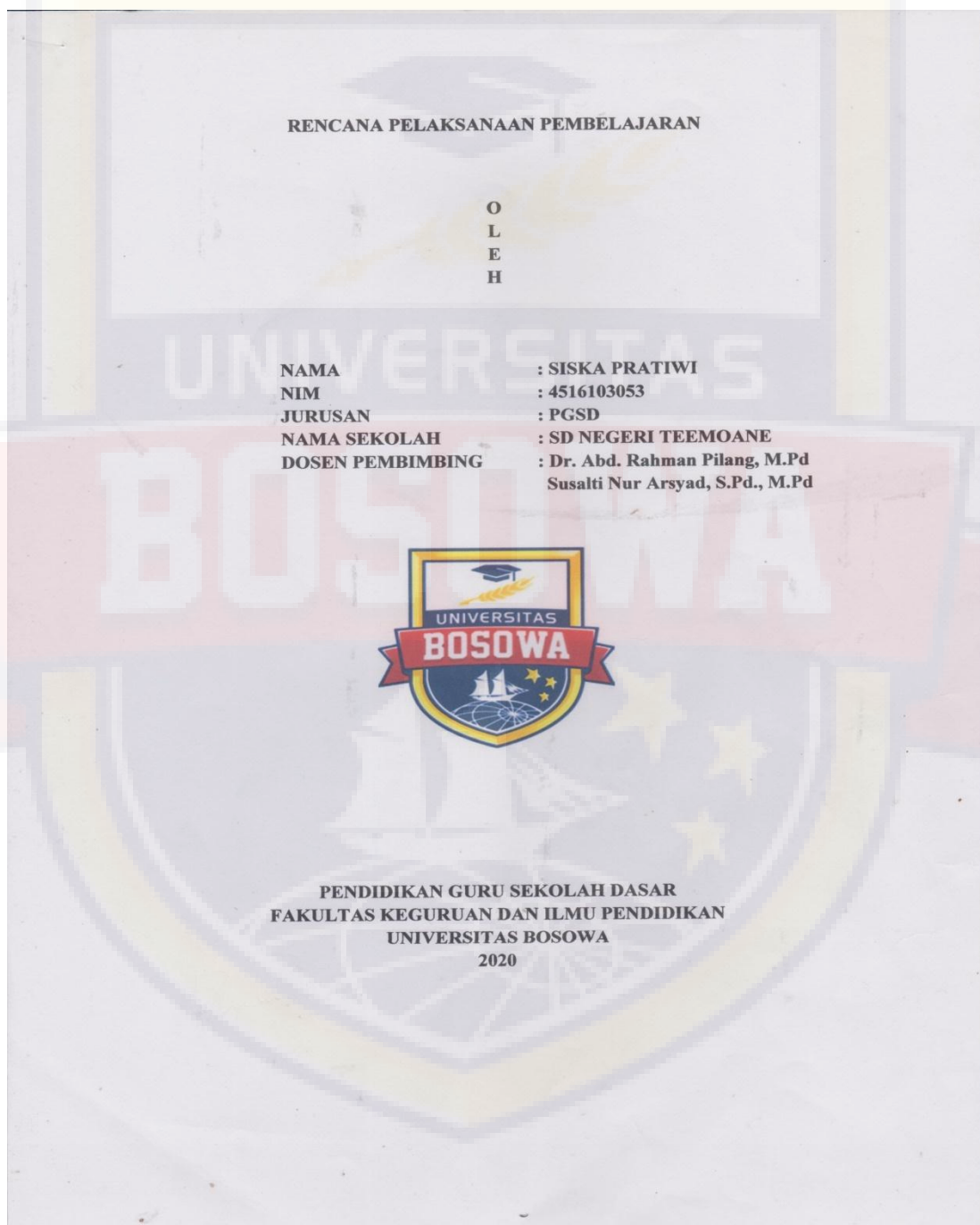
DAFTAR PUSTAKA

- Afriki, dkk (2018). *Tema 1 Indahnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Asdar. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bogor: Azkiya Publishing.
- Fuziani, L. (2017). Keefektifan Model Role Playing Berbantuan media audio visual terhadap aktivitas san hasil belajar PKn Kelas V SDN 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga. *Skripsi*.
- Hazzahra, M. (2017). Pengaruh model role playing didukung media audio visual terhadap kemampuan memainkan drama pada siswa kelas V SDN Watuagung Kabupaten Trenggalek. *Skripsi*.
- Hazzahra, M. (2017). pengaruh model role playing didukung media audiovisual terhadap kemampuan memerankan tokoh drama pada kelas V SDN Watuagung Kabupaten Trenggalek. *Skripsi*.
- Hidayat, A. (2013). Penjelasan Rumus Lilliefors dengan Contoh dan Cara Baca. <https://www.statistikian.com/2013/01/rumus-lilliefors.html>.
- Junaidi. (2010). Titik Presentasi Distribusi t. <http://ledhyane.lecture.ub.ac.id/files/2013/04/tabel-t.pdf>.

- Lubis, N. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisa Pada Mata Pelajaran PKn. *Skripsi*.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Saputra, D. R. (2015). Penerapan Metode Role Playing untuk meningkat hasil belajar IPs pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. *Skripsi*.
- Sardiman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Sari, I. A. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Role Playing berbantuan media audio visual pada Siswa Kelas VA MI Iman Gunungpati Kota Semarang. *Skripsi*.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Triswadani, R. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap hasil belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu kelas IV SD. *Skripsi*.
- Wahab, A. A. (2012). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuningsih, T. (2016). penggunaan metode role playing untuk meningkatkan prestasi belajar pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas V Sd Negeri 3 Tersobo Kecamatan Prembun Kabupaten Kebumen. *Skripsi*.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD NEGERI TEEMOANE
Kelas / Semester : 4 / I
Tema 1 : **Indahnya Kebersamaan**
Subtema 2 : **Kebersamaan dalam Keberagaman**
Pembelajaran : Ke-4
Fokus Pembelajaran : PKn
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
- 4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

C. Indikator

- 3.4.1 Menampilkan video kartun mengenai makna dan pentingnya persatuan dan kesatuan di rumah, sekolah, dan masyarakat.
- 4.3.1 Menampilkan drama tentang makna dan pentingnya persatuan dan kesatuan di rumah, sekolah, dan masyarakat secara berkelompok.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menonton video, siswa mampu menjelaskan makna dan pentingnya persatuan dan kesatuan di rumah, sekolah, dan masyarakat secara runtut.
2. Secara berkelompok, siswa mampu menampilkan drama tentang makna dan pentingnya persatuan dan kesatuan di rumah, sekolah, dan masyarakat.

E. Materi Pembelajaran

1. Video persatuan dan kesatuan
2. Skenario drama

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : saintifik

Metode Pembelajaran : Bermain peran (*Role Playing*) berbantuan media audio visual, diskusi, tanya jawab.

G. Media Pembelajaran

Laptop

H. Sumber Belajar

Artikel terkait mata pelajaran

I. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembaran kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Guru dan siswa sama-sama menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa”. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum memulai pembelajaran, guru memberikan lembar kerja (pre test) ke masing-masing siswa. • Siswa mengumpulkan hasil kerjanya pada guru • Guru memutar video persatuan dan kesatuan • Siswa menyimak isi video • Siswa dibagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari masing-masing 5 orang. • Guru memberikan naskah drama pada masing-masing kelompok. • Salah satu kelompok dipilih secara acak kemudian diminta untuk menampilkan dramanya. • Siswa mengumpulkan skenario drama yang telah ditampilkan. 	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa bertanya jawab tentang isi drama yang telah ditampilkan masing-masing kelompok. Guru membagikan lembar kerja (post test) ke masing-masing siswa. Siswa secara individu menjawab pertanyaan pada lembar kerja (post test) Guru dan siswa mengoreksi jawaban bersama Siswa mengumpulkan hasil kerjanya pada guru 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Bersama-sama siswa membuat kesimpulan rangkuman hasil belajar selama sehari Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pelajaran). 	15 menit

J. Evaluasi Pembelajaran

- Prosedur test :Evaluasi kelompok
- Jenis test :Tertulis

K. Lampiran

Naskah Drama

L. Penilaian Hasil Belajar

1. Format Penilaian Sikap selama berkelompok

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Kerja sama				Tanggung Jawab				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	a.												
	b.												
	c.												
	d.												
	e.												
2.	a.												
	b.												
	c.												
	d.												
	e.												

Keterangan: K (kurang), C (cukup), B (baik), SB (sangat baik)

2. Daftar/Format Penilaian Performansi (Drama)

Aspek yang dinilai	Bagus	Cukup	Perlu beroleh
Penyampaian materi	Runtut, informasi yang disampaikan lengkap dan benar	Runtut, informasi yang disampaikan sebagian benar	Runtut, informasi yang disampaikan salah
Bahasa (lafal, intonasi, volume suara)	Kalimat teratur, mudah dipahami, suara jelas, sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, percaya diri	Kalimat dapat dipahami, menggunakan kaidah bahasa Indonesia, tetapi suara kurang jelas	Kalimat tidak teratur, tidak mudah dipahami, suara tidak jelas, tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia
Ekspresi/penjiwaan	Ekspresif, percaya diri dan ada kontak mata dengan audiens	Ekspresif, percaya diri dan kurang ada kontak mata dengan audiens sehingga kurang percaya diri	Belum menunjukkan sikap Ekspresif, dan percaya diri.

Keterangan skor:

Aspek ke-1 sampai ke-3

1=kurang 2=cukup 3=baik 4=sangat baik

Skor maksimal = 12

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

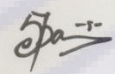
No	Kelompok	Aspek			Jumlah skor	Nilai
		Penyampaian Materi	Penggunaan Lafal (lafal, intonasi dan volume suara pemain)	Ekspresi/penjiwaan		

Teemoane, 3 September 2020

Kepala Sekolah


 UDIMAS, S.Pd.SD
 NIP: 19681231 199310 1 003

Peneliti


 SISKAPRATIWI
 NIM: 4516103053

Lampiran

Tema : Persatuan Dan Kesatuan

Judul: Saat mengerjakan tugas kelompok PKn di rumah (Kebersamaan dalam Keberagaman).

(Pada hari senin siang, Naftha, Farah, Tia, Ray, dan Dina berencana ke rumah Farah untuk mengerjakan tugas kelompok. Sepulang sekolah, mereka langsung pulang ke rumah masing-masing. Dan karena mereka telah berencana ke rumah Farah untuk mengerjakan tugas kelompok maka, mereka langsung mandi dan makan, kemudian langsung menuju ke rumah farah. Tidak lama kemudian beberapa dari mereka tiba di rumah farah. Ada Dina dan Tia yang tiba awal di rumah Farah. Dan tidak lama kemudian Naftha tiba di rumah Farah juga.)

- Naftha : hai teman-teman, Aku datang !
- Tia, Dina dan Farah : hai juga !
- Naftha : kok cuma ber-4. Mana Ray ?
- Farah : Gak tau, mungkin masih di perjalanan.

(Kemudian, Bahria pun datang dan mengucapkan salam)

- Bahria : Assalamu'alaikum.
- Tia, Dina, Farah dan Naftha : Wa'alaikum salam.
- Bahria : maaf ya, aku terlambat.
- Tia : oh, tidak apa-apa. Lagipula kita belum mulai mengerjakan tugasnya kok.
- Dina : baiklah, sekarang sudah lengkap kan anggotanya. Mari kita mulai.
- Farah : sebentar ya, aku ambil makanan dulu buat kalian.

(Dan setelah Farah mengambil makanan dari dalam kemudian mereka semua duduk melingkar di depan teras rumah farah dan mulai membagi tugas)

- Dina : tugasnya kemarin kan membuat sebuah kelompok untuk mempresentasikan rancangan dari sila Pancasila dengan berbagai cara. Ada yang merancang sebuah lagu berkaitan dengan pancasila.
- Tia : membuat sebuah drama, sebuah gambar dan mempelajari sebuah materi yang semuanya berkaitan dengan pancasila kan .
- Bahria : yups . Kita kebagian untuk sila yang ke 3. Yaitu Persatuan Indonesia.
- Tia : bagaimana jika aku dan Dina yang merancang dramanya, Bahria mempelajari materinya, Farah dan Naftha merancang gambarnya.
- Naftha, Bahria, Dina, dan Farah: Oke !

(Dan mereka pun mulai berdiskusi dengan tugasnya masing-masing. Tidak lama kemudian, ada perselisihan antara Farah dan naftha.)

- Farah : Naftha, ayo berfikir! Dari tadi kamu itu makan mulu'!
- Naftha : aku ini juga sambil berfikir, Farah.
- Dina : heh, ayolah. Jangan berantem.
- Farah : ya ini loh Dina, Naftha gak mau bantu dari tadi. Kerjanya makan terus.
- Naftha : aku daritadi kan juga bantuin Far.!
- Bahria : kalian itu bisa diam gak sih ! Aku gak bisa konsentrasi !

- Tia : iya ! Gak bisa diam ini anak 2.

(Akhirnya mereka semua diam dan kembali mengerjakan tugasnya masing-masing)

(beberapa saat kemudian)

- Bahria: hey, kalian sudah selesai belum tugasnya ? Aku sudah selesai loh ...
- Naftha: tinggal dikit lagi ini, kalo desain gambarnya sih sudah, tinggal menyusun keterangan kaitan gambarnya.
- Tia: loh, kok bekum selesai sih ?
- Dina: yaaa, gimana mau selesai tugasnya, dari tadi aku liatin mereka nyantai-nyantai aja kok.
- Naftha : bukan aku yang nyantai Dina, Farah ini loh dari tadi bbman aja !
- Tia :iya ini ! Bbman sama siapa sih Far, memangnya penting apa ?
- Dina : Aduh ! Sudah diam ! Coba kalian itu yang serius kalau ngerjakan tugas. Farah, letakkan hpmu !
- Farah : ya sudah, aku minta maaf. Aku salah.
- Bahria : ya sudah, ayo selesaikan tugasmu. Sini aku bantu, biar cepat selesai. Apalagi ini yang belum dikerjakan?
- Naftha: ini nih, cuma tinggal menjabarkan kaitannya dengan gambar yang dibuat aku sama Farah.
- Bahria : ooo, itu saja kan ?
- Naftha: Iya .

(Lalu, mereka kembali mengerjakan tugas yang belum selesai tersebut. Dan tiba-tiba Dina membentak Tia dengan keras)

- Dina : heh Tia, ini harusnya kan ada salam penutup untuk dramanya.
- Tia : tidak perlu. Ini bukan drama yang harus ada salam penutupnya.
- Dina : tapi harusnya ada !
- Tia : tidak perlu, itu kan hanya sekedar salam penutup . Nanti kita pakai salam biasa saja.
- Dina : haduh .. Ya sudah terserah saja .
- Tia: kamu itu ribet banget sih Dina, terserah kamu sudah. Ini kerjakan sendiri (sembari menyodorkan kertas berisikan drama)
- Farah: Duh . Tadi kalian berdua yang menyuruhku diam. Tapi kalian sendiri yang gak bisa diam.
- Bahria: iya ini ! Tadi kalian yang melerai farah dan naftha. Sekarang malah kalian yang berantem. Sudah, sekarang gak perlu debat. Kerjakan tugas kalian biar cepat selesai .

(Dan beberapa menit kemudian tugas mereka pun selesai)

- Bahria : Alhamdulillah, akhirnya selesai juga tugas kita.
- Naftha : Iya, yeyyy !!!!

(Kemudian, setelah tugas mereka selesai, mereka membereskan semua tugas-tugasnya dan bersantai sambil bercanda tawa)

SELESAI**Tema : Persatuan dan Kesatuan****Judul: Saat mengikuti kerja bakti di masyarakat (Kebersamaan dalam Keberagaman).**

(Siang itu terdapat lima sekawan yaitu, Aini, Ilmi, Munik, Firda, dan juga Fuadah yang memiliki janji bertemu untuk mengikuti kerja bakti.)

- Aini: nanti kita ikut kerja bakti besok seperti biasanya ya?.
- Ilmi: Di balai desa yaaa?
- Munik: Iya, di balai desa.
- Ilmi: Baiklah.

Sesudah mereka pulang ke rumah masing- masing. Besoknya tepat pukul 08.00 pagi Aini, Ilmi, Munik, dan juga Firda berangkat untuk ke balai desa. Hanya saja Fuadah tidak jadi berangkat karena tertidur dan lupa jika sudah membuat janji jika akan kerja bakti bersama.

Di balai desa

- Aini: Fuadah kemana ya? Sudah hampir jam setengah 9 tapi belum datang juga.
- Munik: Apa jangan-jangan dia lupa kalau sekarang kita mau kerja bakti bersama?
- Firda: Atau mungkin masih ngorok, efek cuaca mendung-mendung begini.
- Ilmi: Mungkin saja dia sedang ada urusan dan lupa untuk memberitahu ke kita. Sebaiknya kita tunggu saja sambil kerja.

Pada akhirnya mereka berempat pun kerja bakti bersama warga lainnya sambil menunggu Fuadah datang. Setelah jam menunjukkan jam setengah 11 pagi, terlihat ada anak laki- laki yang berlari dengan terengah- engah.

- Ilmi: nah itu Faudah, akhirnya datang juga.
- Munik: oh iya, tapi kenapa dia sampai berlari seperti itu sih seperti di kejar hantu?
- Fuadah: Hey teman- teman, kenapa kalian bengong di sini? Kalian tidak ikut bekerja?

Seketika Aini, Ilmi, Munik dan Firda tertawa terbahak- bahak.

- Munik: Kamu tidak lihat lingkungan balai desa sudah sebersih ini
- Ilmi: makanya Fu, ini akibat kamu tidur sampai hampir kesiangan.
- Faudah: Hehehe, iya maaf. Eh, tapi lingkungannya enak dilihat ya kalau sudah bersih.
- Firda : iya dong, ya udah ya aku mau pulang dulu lagian ini juga sudah hampir siang
- Munik :Ya sudah kita pulang sama-sama.

Setelah itu mereka pun pulang bersama-sama ke rumah masing-masing.

TAMAT

Lampiran 2

SILABUS PEMBELAJARAN


Nama Sekolah : SD Negeri Teemoane
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : IV/ I
Tema : 1. Indahny Kebersamaan
Subtema : 2. Kebersamaan dalam keberagaman
Fokus Pembelajaran : PKn

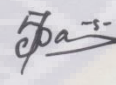
Mata pelajaran	Kompetensi dasar	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
PKn	3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat. 4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> • Video persatuan dan kesatuan • Skenario drama 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati video • Bermain peran 	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap: observasi tentang perilaku disiplin, jujur, dan tanggungjawab selama mengikuti pembelajaran 	2,5JP	Artikel terkait mata pelajaran

Wakatobi, 3 September 2020

Kepala Sekolah

Peneliti


 UDIMAS, S.Pd.SD
 NIP. 19681231 199310 1 003


 SISKA PRATIWI
 NIM: 4516103053

Lampiran 3

Soal Pre-test

Nama:

Kelas:

Berilah lingkaran di huruf A, B, C ataupun D yang menurut anda adalah jawaban paling tepat!

1. Dampak tidak adanya persatuan dan kesatuan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara adalah
 - a. Menimbulkan kesan buruk terhadap suatu bangsa
 - b. Mempermudah jalannya pemerintahan
 - c. Mempermudah tujuan bangsa
 - d. Menimbulkan rasa aman bagi warga negara
2. Sikap sebagai pernyataan rasa cinta terhadap persatuan dan kesatuan dalam hidup bermasyarakat dapat diwujudkan dengan cara
 - a. dapat menyesuaikan diri dalam pergaulan
 - b. bergaul dengan siapa pun tanpa curiga
 - c. gotong royong membuat gedung balai desa
 - d. menolong orang yang sedang kesusahan agar diberi imbalan
3. Upaya membina persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari antara lain....
 - a. selalu menerima pendapat dari orang lain
 - b. mengendalikan sikap dan tutur kata

- c. memelihara diri terhadap pengaruh asing
 - d. Patuh dengan kedua orang tua
4. Sikap yang dapat merusak persatuan dan kesatuan adalah...
- a. Mementingkan kepentingan pribadi diatas kepentingan umum
 - b. Gotong royong
 - c. Rela berkorban
 - d. Bersemangat tinggi untuk memajukan Indonesia
5. Didalam keluarga sebagai unsur terkecil masyarakat terjadi pergaulan yang akrab dan dinamis sehingga keutuhan dan kerukunan keluarga dapat terwujud, Beberapa sikap perilaku yang perlu dikembangkan dalam keluarga untuk memajukan pergaulan demi keutuhan dan kesatuan, misalnya :
- a. Saling mencintai sesama anggota keluarga
 - b. Mengakui keberadaan dan fungsi tiap-tiap anggota keluarga
 - c. Mengembangkan sikap tenggang rasa
 - d. Tidak memaksakan kehendak orang lain
6. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan memiliki misi khusus dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Beberapa sikap perilaku yang menceminkan persatuan dan kesatuan dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang Bhineka Tunggal Ika, misalnya :
- a. Mentaati peraturan tata tertib sekolah
 - b. Menghindari perselisihan maupun pertengkaran antar warga sekolah
 - c. Tidak membedakan suku, ras, agama, dan antar golongan
 - d. Menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar dalam bergaul antarwarga sekolah

7. Perilaku yang mencerminkan pesatuan dan kesatuan dalam kehidupan masyarakat yang ber-Bhineka Tunggal Ika , misalnya :
- Hidup rukun dengan semangat kekeluargaan antarwarga masyarakat
 - Setiap warga masyarakat menyelesaikan masalah sosial secara bersama-sama
 - Bergaul dengan sesama warga masyarakat tidak membedakan-bedakan suku, agama, ras, ataupun aliran
 - Menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar dalam bergaul antarsuku bangsa
8. Berikut ini adalah contoh permainan yang mengandalkan kerja sama antar teman, kecuali....
- Bakiak
 - Sepakbola
 - Voli
 - Catur
9. Sikap perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan dalam kehidupan kenegaraan yang ber-Bhineka Tunggal Ika, kecuali :
- Mendahulukan kepentingan bangsa dan negara diatas kepentingan pribadi dan golongan
 - Memberikan kesempatan yang sama kepada suku bangsa untuk memperkenalkan kesenian daerahnya ke daerah lainnya.
 - Memberikan kesempatan yang sama kepada semua daerah untuk mengembangkan kebudayaan daerah lainnya

d. Mengadakan bakti sosial di lingkungan masyarakat

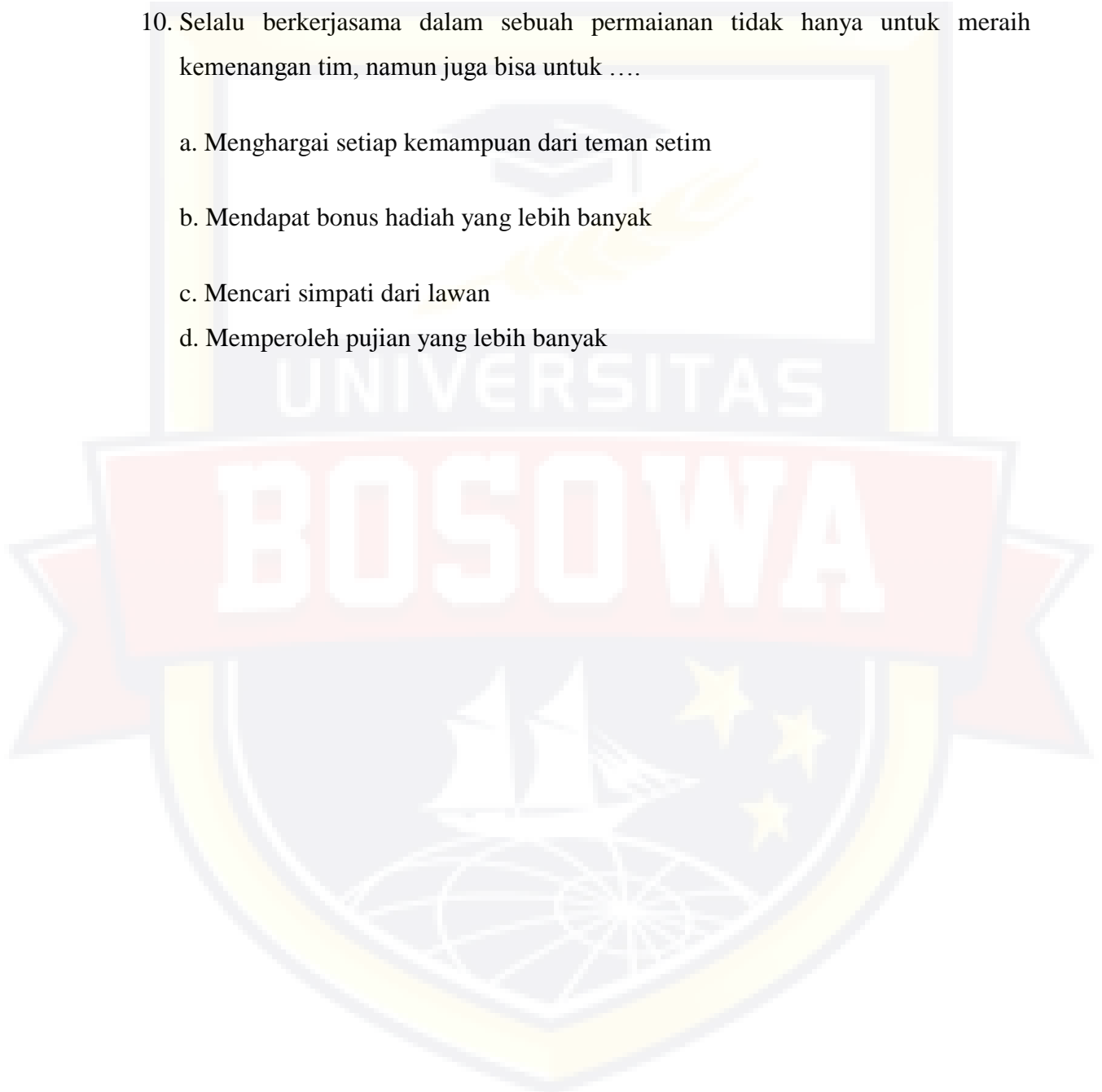
10. Selalu berkerjasama dalam sebuah permainan tidak hanya untuk meraih kemenangan tim, namun juga bisa untuk

a. Menghargai setiap kemampuan dari teman setim

b. Mendapat bonus hadiah yang lebih banyak

c. Mencari simpati dari lawan

d. Memperoleh pujian yang lebih banyak



Lampiran 4

Soal *Post-test*

Nama:

Kelas:

Berilah tanda silang di depan huruf A, B, C ataupun D yang menurut anda adalah jawaban paling tepat!

1. Teman Andi di kelas banyak yang berasal dari luar daerah, mereka terdiri dari suku dan budaya yang beragam. Sikap Andi terhadap keberagaman itu sebaiknya adalah
 - a. Merasa daerahnya yang paling baik
 - b. Berteman dengan yang sederhana saja
 - c. Minta untuk pindah ke lain kelas saja
 - d. Saling menghargai agar tetap rukun
2. Keberagaman suku dan budaya di Indonesia merupakan Indonesia
 - a. Kelemahan bangsa
 - b. Kekayaan bangsa
 - c. Kepintaran bangsa
 - d. Kesempurnaan
3. Saat bekerja sama dengan teman kita harus saling
 - a. Mengawasi
 - b. Membantu
 - c. Curiga
 - d. Berdebat
4. Deni beragama Kristen, Yoga beragama Islam dan Dika beragama Budha. Mereka tetap saling tolong menolong ketika ada yang sedang ditimpa kesulitan. Hal itu mencerminkan pancasila sila yang ke....

- a. Lima
 - b. Empat
 - c. Dua
 - d. Tiga
5. Lingkungan tempat tinggal Feri sedang ada kerja bakti membangun tanggul. Perilaku Feri seharusnya
- A. melihat saja
 - B. menghargai
 - C. menghormati
 - D. berpartisipasi
6. Kerja sama yang baik antar masyarakat, contohnya adalah
- A. membuat sebuah perjanjian dengan bangsa lain
 - B. Indonesia dan Australia bekerjasama mencegah masalah perdagangan gelap
 - C. membantu sahabat yang berasal dari suku lain untuk memahami pelajaran di sekolah
 - D. bekerja sama antar ras dalam menjalankan sebuah misi sosial
7. Masyarakat di lingkungan tempat tinggal Fauzan terdiri atas beragam orang dengan latar belakang yang berbeda. Gotong royong yang dilakukan di lingkungan tempat tinggal Fauzan dilakukan oleh
- A. salah satu kelompok saja
 - B. kepala suku
 - C. semua lapisan masyarakat di sekitarnya
 - D. orang tua
8. Kerja sama dapat dilakukan dengan
- a. Teman sekelas saja
 - b. Teman seagama saja
 - c. Teman se daerah saja
 - d. Siapa saja

9. Pekerjaan akan menjadi cepat selesai jika dikerjakan dengan cara....
- a. Sendiri-sendiri
 - b. Diam-diam
 - c. Kerja lembur
 - d. Kerja sama
10. Cara untuk menghargai keragaman suku di sekitar kita adalah dengan. . .
- a. Menonjolkan kelebihan suku sendiri
 - b. Menghina suku lain karena merasa lebih baik
 - c. Hidup berdampingan dengan rukun dengan cara menghargai
 - d. Tidak ingin bergaul dengan orang yang berbeda suku



BOSOWA

Lampiran 5

Uji Normalitas Data *Pre Test*

No	X	Z	F(X)	S(X)	F(X) – S(X)
1.	40	- 1,12	0,1314	0,3	0,1686
2.	40	-1,12	0,1314	0,3	0,1686
3.	40	-1,12	0,1314	0,3	0,1686
4.	50	-0,26	0,3974	0,6	0,2026
5.	50	-0,26	0,3974	0,6	0,2026
6.	50	-0,26	0,3974	0,6	0,2026
7.	60	0,60	0,7257	0,8	0,0743
8.	60	0,60	0,7257	0,8	0,0743
9.	70	1,46	0,9279	1	0,0721
10.	70	1,46	0,9279	1	0,0721
Rata-rata	530				
Standar Deviasi	11,59				

Hipotesis

- Ho : Populasi nilai tes (*pre test*) pembelajaran PKn berdistribusi normal
 H_1 : Populasi nilai tes (*pre test*) pembelajaran PKn tidak berdistribusi normal.
- Nilai α
 Nilai α = level signifikansi = 5% = 0,05

3. Nilai Kuantil Penguji KolmogorovSmirnov, $\alpha = 0,05$; $N = 10$ yaitu 0,2026.

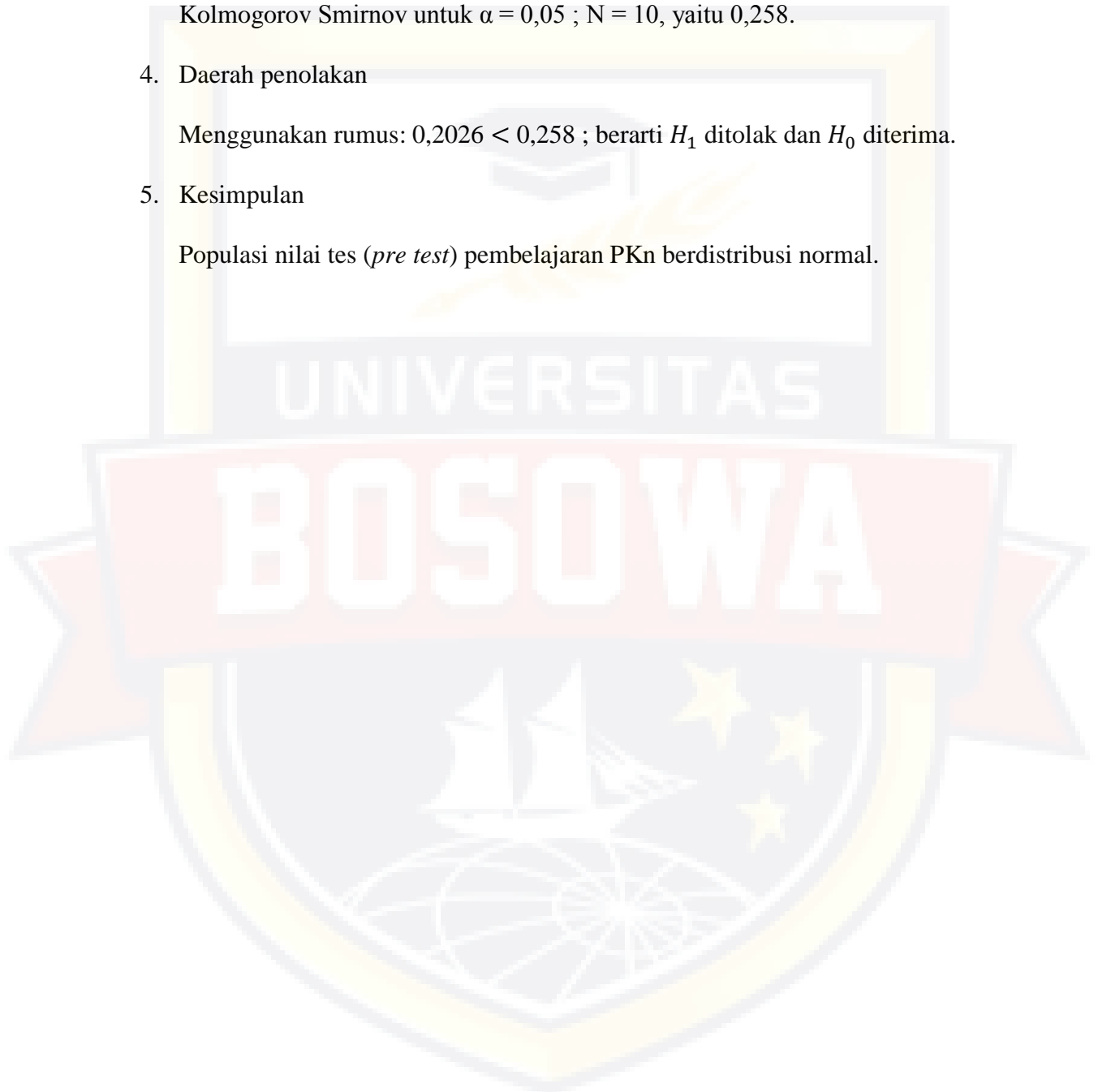
Kolmogorov Smirnov untuk $\alpha = 0,05$; $N = 10$, yaitu 0,258.

4. Daerah penolakan

Menggunakan rumus: $0,2026 < 0,258$; berarti H_1 ditolak dan H_0 diterima.

5. Kesimpulan

Populasi nilai tes (*pre test*) pembelajaran PKn berdistribusi normal.



Lampiran 6

Uji Normalitas Data *Post Test*

No	X	Z	F(X)	S(X)	F(X) – S(X)
1.	60	-1,67	0,0475	0,1	0,0525
2.	70	-0,99	0,1611	0,3	0,1389
3.	70	-0,99	0,1611	0,3	0,1389
4.	80	-0,15	0,4404	0,6	0,1596
5.	80	-0,15	0,4404	0,6	0,1596
6.	80	-0,15	0,4404	0,6	0,1596
7.	90	0,61	0,7291	0,8	0,0709
8.	90	0,61	0,7291	0,8	0,0709
9.	100	1,37	0,9147	1	0,0853
10.	100	1,37	0,9147	1	0,0853
Rata-rata	820				
Standar Deviasi	13,16				

Hipotesis

- a) H_0 : Populasi nilai tes (*post test*) pembelajaran PKn berdistribusi normal
 H_1 : Populasi nilai tes (*post test*) pembelajaran PKn tidak berdistribusi normal.
- b) Nilai α
- Nilai α = level signifikansi = 5% = 0,05

c) Nilai Kuantil Penguji KolmogorovSmirnov, $\alpha = 0,05$; $N = 10$ yaitu 0,1596.

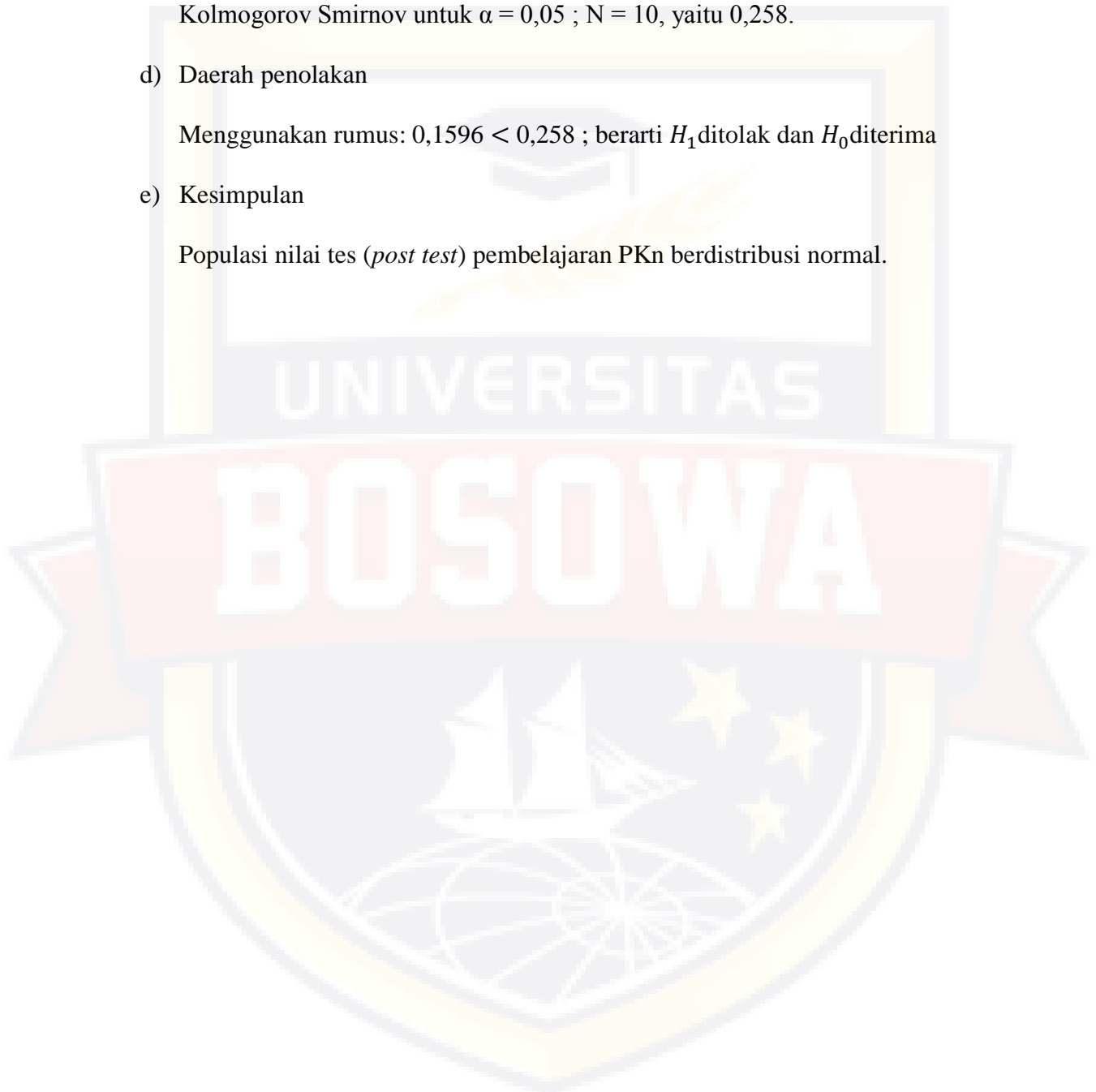
Kolmogorov Smirnov untuk $\alpha = 0,05$; $N = 10$, yaitu 0,258.

d) Daerah penolakan

Menggunakan rumus: $0,1596 < 0,258$; berarti H_1 ditolak dan H_0 diterima

e) Kesimpulan

Populasi nilai tes (*post test*) pembelajaran PKn berdistribusi normal.



Lampiran 7

Prosedur Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji t. Karena data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Hipotesis yang diuji dirumuskan sebagai berikut :

$H_a : \mu^1 = \mu^2$ (Terdapat pengaruh model role palying terhadap hasil belajar PKn)

$H_o : \mu^1 \neq \mu^2$ (Tidak terdapat pengaruh model role playing terhadap hasil belajar PKn)

Berdasarkan perhitungan data hasil belajar siswapre *test* dan *post test*, diperoleh data sebagai berikut:

$$\bar{x}_1 = 82 \qquad S_1^2 = 173.33 \qquad n = 10$$

$$\bar{x}_2 = 53 \qquad S_2^2 = 134,44 \qquad n = 10$$

Dimana:

$$S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{(10-1)173,33+(10-1)134,44}{10+10-2} \\
 &= \frac{(9)173,33+(9)134,44}{18} \\
 &= \frac{1209,96+1559,97}{18} \\
 &= \frac{2769,93}{18} \\
 &= \sqrt{153,885}
 \end{aligned}$$

$$S = 12,405$$

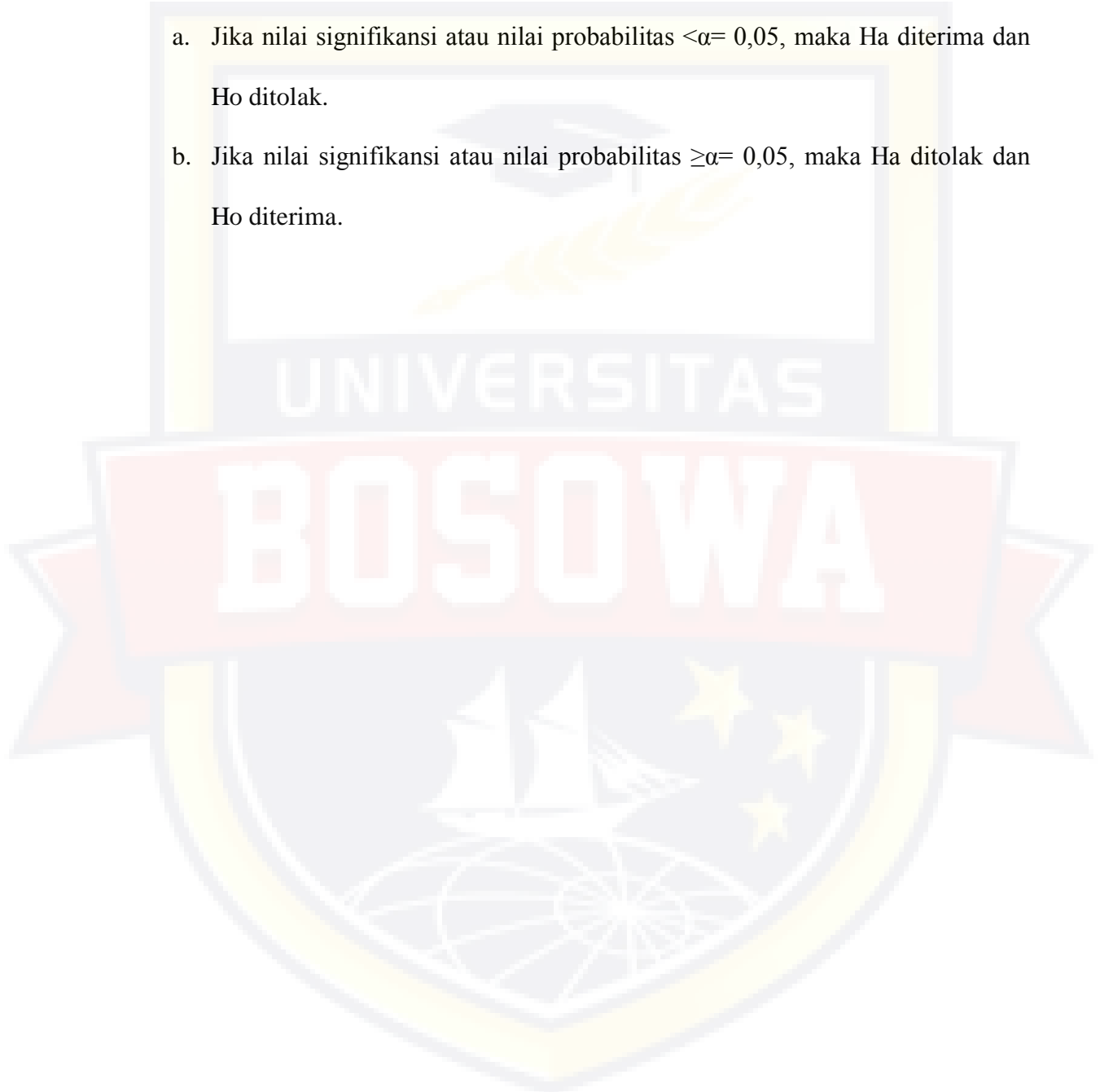
Maka:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{82-53}{12,405 \sqrt{\frac{1}{10} + \frac{1}{10}}} \\
 &= \frac{29}{12,405 (0,447)} \\
 &= \frac{29}{5,545} \\
 &= 5,2299
 \end{aligned}$$

Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 10 + 10 - 2 = 18$. Maka harga $t(0,05;18) = 2,100$. Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $5,2299 > 2,100$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh penggunaan model *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar PKn”.

Selanjutnya menentukan taraf signfikansi yaitu :

- a. Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $<\alpha= 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.
- b. Jika nilai signifikansi atau nilai probabilitas $\geq\alpha= 0,05$, maka H_a ditolak dan H_o diterima.



Lampiran 8

Tabel z Score

Tabel Sebaran Peluang Kumulatif Normal Z

Z	0,00	0,01	0,02	0,03	0,04	0,05	0,06	0,07	0,08	0,09
-3,8	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001
-3,7	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001
-3,6	0,0002	0,0002	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001
-3,5	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002
-3,4	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0002
-3,3	0,0005	0,0005	0,0005	0,0004	0,0004	0,0004	0,0004	0,0004	0,0004	0,0003
-3,2	0,0007	0,0007	0,0006	0,0006	0,0006	0,0006	0,0006	0,0005	0,0005	0,0005
-3,1	0,0010	0,0009	0,0009	0,0009	0,0008	0,0008	0,0008	0,0008	0,0007	0,0007
-3,0	0,0013	0,0013	0,0013	0,0012	0,0012	0,0011	0,0011	0,0011	0,0010	0,0010
-2,9	0,0019	0,0018	0,0018	0,0017	0,0016	0,0016	0,0015	0,0015	0,0014	0,0014
-2,8	0,0026	0,0025	0,0024	0,0023	0,0023	0,0022	0,0021	0,0021	0,0020	0,0019
-2,7	0,0035	0,0034	0,0033	0,0032	0,0031	0,0030	0,0029	0,0028	0,0027	0,0026
-2,6	0,0047	0,0045	0,0044	0,0043	0,0041	0,0040	0,0039	0,0038	0,0037	0,0036
-2,5	0,0062	0,0060	0,0059	0,0057	0,0055	0,0054	0,0052	0,0051	0,0049	0,0048
-2,4	0,0082	0,0080	0,0078	0,0075	0,0073	0,0071	0,0069	0,0068	0,0066	0,0064
-2,3	0,0107	0,0104	0,0102	0,0099	0,0096	0,0094	0,0091	0,0089	0,0087	0,0084
-2,2	0,0139	0,0136	0,0132	0,0129	0,0125	0,0122	0,0119	0,0116	0,0113	0,0110
-2,1	0,0179	0,0174	0,0170	0,0166	0,0162	0,0158	0,0154	0,0150	0,0146	0,0143
-2,0	0,0228	0,0222	0,0217	0,0212	0,0207	0,0202	0,0197	0,0192	0,0188	0,0183
-1,9	0,0287	0,0281	0,0274	0,0268	0,0262	0,0256	0,0250	0,0244	0,0239	0,0233
-1,8	0,0359	0,0351	0,0344	0,0336	0,0329	0,0322	0,0314	0,0307	0,0301	0,0294
-1,7	0,0446	0,0436	0,0427	0,0418	0,0409	0,0401	0,0392	0,0384	0,0375	0,0367
-1,6	0,0548	0,0537	0,0526	0,0516	0,0505	0,0495	0,0485	0,0475	0,0465	0,0455
-1,5	0,0668	0,0655	0,0643	0,0630	0,0618	0,0606	0,0594	0,0582	0,0571	0,0559
-1,4	0,0808	0,0793	0,0778	0,0764	0,0749	0,0735	0,0721	0,0708	0,0694	0,0681
-1,3	0,0968	0,0951	0,0934	0,0918	0,0901	0,0885	0,0869	0,0853	0,0838	0,0823
-1,2	0,1151	0,1131	0,1112	0,1093	0,1075	0,1056	0,1038	0,1020	0,1003	0,0985
-1,1	0,1357	0,1335	0,1314	0,1292	0,1271	0,1251	0,1230	0,1210	0,1190	0,1170
-1,0	0,1587	0,1562	0,1539	0,1515	0,1492	0,1469	0,1446	0,1423	0,1401	0,1379
-0,9	0,1841	0,1814	0,1788	0,1762	0,1736	0,1711	0,1685	0,1660	0,1635	0,1611
-0,8	0,2119	0,2090	0,2061	0,2033	0,2005	0,1977	0,1949	0,1922	0,1894	0,1867
-0,7	0,2420	0,2389	0,2358	0,2327	0,2296	0,2266	0,2236	0,2206	0,2177	0,2148
-0,6	0,2743	0,2709	0,2676	0,2643	0,2611	0,2578	0,2546	0,2514	0,2483	0,2451
-0,5	0,3085	0,3050	0,3015	0,2981	0,2946	0,2912	0,2877	0,2843	0,2810	0,2776
-0,4	0,3446	0,3409	0,3372	0,3336	0,3300	0,3264	0,3228	0,3192	0,3156	0,3121
-0,3	0,3821	0,3783	0,3745	0,3707	0,3669	0,3632	0,3594	0,3557	0,3520	0,3483
-0,2	0,4207	0,4168	0,4129	0,4090	0,4052	0,4013	0,3974	0,3936	0,3897	0,3859
-0,1	0,4602	0,4562	0,4522	0,4483	0,4443	0,4404	0,4364	0,4325	0,4286	0,4247
0,0	0,5000	0,5040	0,5080	0,5120	0,5160	0,5199	0,5239	0,5279	0,5319	0,5359

Wijaya : Tabel Statistika 1

Tabel Sebaran Peluang Kumulatif Normal Z

Z	0,00	0,01	0,02	0,03	0,04	0,05	0,06	0,07	0,08	0,09
0,0	0,5000	0,5040	0,5080	0,5120	0,5160	0,5199	0,5239	0,5279	0,5319	0,5359
0,1	0,5398	0,5438	0,5478	0,5517	0,5557	0,5596	0,5636	0,5675	0,5714	0,5753
0,2	0,5793	0,5832	0,5871	0,5910	0,5948	0,5987	0,6026	0,6064	0,6103	0,6141
0,3	0,6179	0,6217	0,6255	0,6293	0,6331	0,6368	0,6406	0,6443	0,6480	0,6517
0,4	0,6554	0,6591	0,6628	0,6664	0,6700	0,6736	0,6772	0,6808	0,6844	0,6879
0,5	0,6915	0,6950	0,6985	0,7019	0,7054	0,7088	0,7123	0,7157	0,7190	0,7224
0,6	0,7257	0,7291	0,7324	0,7357	0,7389	0,7422	0,7454	0,7486	0,7517	0,7549
0,7	0,7580	0,7611	0,7642	0,7673	0,7704	0,7734	0,7764	0,7794	0,7823	0,7852
0,8	0,7881	0,7910	0,7939	0,7967	0,7995	0,8023	0,8051	0,8078	0,8106	0,8133
0,9	0,8159	0,8186	0,8212	0,8238	0,8264	0,8289	0,8315	0,8340	0,8365	0,8389
1,0	0,8413	0,8438	0,8461	0,8485	0,8508	0,8531	0,8554	0,8577	0,8599	0,8621
1,1	0,8643	0,8665	0,8686	0,8708	0,8729	0,8749	0,8770	0,8790	0,8810	0,8830
1,2	0,8849	0,8869	0,8888	0,8907	0,8925	0,8944	0,8962	0,8980	0,8997	0,9015
1,3	0,9032	0,9049	0,9066	0,9082	0,9099	0,9115	0,9131	0,9147	0,9162	0,9177
1,4	0,9192	0,9207	0,9222	0,9236	0,9251	0,9265	0,9279	0,9292	0,9306	0,9319
1,5	0,9332	0,9345	0,9357	0,9370	0,9382	0,9394	0,9406	0,9418	0,9429	0,9441
1,6	0,9452	0,9463	0,9474	0,9484	0,9495	0,9505	0,9515	0,9525	0,9535	0,9545
1,7	0,9554	0,9564	0,9573	0,9582	0,9591	0,9599	0,9608	0,9616	0,9625	0,9633
1,8	0,9641	0,9649	0,9656	0,9664	0,9671	0,9678	0,9686	0,9693	0,9699	0,9706
1,9	0,9713	0,9719	0,9726	0,9732	0,9738	0,9744	0,9750	0,9756	0,9761	0,9767
2,0	0,9772	0,9778	0,9783	0,9788	0,9793	0,9798	0,9803	0,9808	0,9812	0,9817
2,1	0,9821	0,9826	0,9830	0,9834	0,9838	0,9842	0,9846	0,9850	0,9854	0,9857
2,2	0,9861	0,9864	0,9868	0,9871	0,9875	0,9878	0,9881	0,9884	0,9887	0,9890
2,3	0,9893	0,9896	0,9898	0,9901	0,9904	0,9906	0,9909	0,9911	0,9913	0,9916
2,4	0,9918	0,9920	0,9922	0,9925	0,9927	0,9929	0,9931	0,9932	0,9934	0,9936
2,5	0,9938	0,9940	0,9941	0,9943	0,9945	0,9946	0,9948	0,9949	0,9951	0,9952
2,6	0,9953	0,9955	0,9956	0,9957	0,9959	0,9960	0,9961	0,9962	0,9963	0,9964
2,7	0,9965	0,9966	0,9967	0,9968	0,9969	0,9970	0,9971	0,9972	0,9973	0,9974
2,8	0,9974	0,9975	0,9976	0,9977	0,9977	0,9978	0,9979	0,9979	0,9980	0,9981
2,9	0,9981	0,9982	0,9982	0,9983	0,9984	0,9984	0,9985	0,9985	0,9986	0,9986
3,0	0,9987	0,9987	0,9987	0,9988	0,9988	0,9989	0,9989	0,9989	0,9990	0,9990
3,1	0,9990	0,9991	0,9991	0,9991	0,9992	0,9992	0,9992	0,9992	0,9993	0,9993
3,2	0,9993	0,9993	0,9994	0,9994	0,9994	0,9994	0,9994	0,9995	0,9995	0,9995
3,3	0,9995	0,9995	0,9995	0,9996	0,9996	0,9996	0,9996	0,9996	0,9996	0,9997
3,4	0,9997	0,9997	0,9997	0,9997	0,9997	0,9997	0,9997	0,9997	0,9997	0,9998
3,5	0,9998	0,9998	0,9998	0,9998	0,9998	0,9998	0,9998	0,9998	0,9998	0,9998
3,6	0,9998	0,9998	0,9999	0,9999	0,9999	0,9999	0,9999	0,9999	0,9999	0,9999
3,8	0,9999	0,9999	0,9999	0,9999	0,9999	0,9999	0,9999	0,9999	0,9999	0,9999

Lampiran 9

Tabel L (Lillieforst)

Ukuran Sampel	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
	<u>1,031</u>	<u>0,886</u>	<u>0,805</u>	<u>0,768</u>	<u>0,736</u>
n > 30	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}

Lampiran 10

Tabel Distribusi t (df 1 – 40)

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
		0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1		1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2		0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3		0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4		0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5		0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6		0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7		0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8		0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9		0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10		0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11		0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12		0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13		0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14		0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15		0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16		0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17		0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18		0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19		0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20		0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21		0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22		0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23		0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24		0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25		0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26		0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27		0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28		0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29		0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30		0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31		0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32		0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33		0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34		0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35		0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36		0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37		0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38		0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39		0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40		0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Lampiran 11

Dokumentasi Penelitian











UNIVERSITAS

BOSONWA

