

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
(BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN (PKn) PADA MURID KELAS V SD Inpres
Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

ADE RAHMI AMINUDDIN
NIM 10540 9419 14

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2018



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi atas nama **ADE RAHMI AMINUDDIN**, NIM 10540 9419 14 dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **029/Tahun 1440 H/2019M**, tanggal 03 Jumadil Akhir 1440 H/08 Februari 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin tanggal 11 Februari 2019.

Makassar, 03 Jumadil Akhir 1440 F
11 Februari 2019 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Drs. H. Nasrun Hasan, M.Pd. (.....)
2. Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd. (.....)
3. Hj. Andi Nuraeni Aksa, S.H., M.H. (.....)
4. Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si. (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 260 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : ADE RAHMI AMINUDDIN
NIM : 10540 9419 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar

Dengan Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*
(Bermain Peran) terhadap Hasil Belajar Pendidikan
Kewarganegaraan (PKn) pada Murid Kelas V SD Inpres
Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Februari 2019

Ditetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. Nasrun Hasan, M.Pd.

Dra. Hj. Rahmiah B., M.Si.


Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860-934

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahi, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148-13


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SURAT PERNYATAAN

Nama : **ADE RAHMI AMENUDDIN**
NIM : 10540 9419 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada Murid Kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil jiplakan atau dibuatkan oleh orang lain.


Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Desember 2018

Yang Membuat Pernyataan

ADE RAHMI AMENUDDIN

10540 9419 14


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ADE RAHMI AMINUDDIN
NIM : 10540 9419 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada Murid Kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini yang selalu melakukan konsultasi dengan pembimbingan yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2 dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang ada.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Desember 2018

Yang Membuat Perjanjian

ADE RAHMI AMINUDDIN
10540 9419 14

ABSTARK

Ade Rahmi Aminuddin 2019. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Murid kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.* Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Rahmiah Badaruddin dan Nasrun Hasan.

Permasalahan yang di kaji dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada Murid Kelas V SD Inpres Cambaya kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa? Tujuan dari penelitian ini mengetahui pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain peran) Terhadap hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan (PKn) Pada Murid Kelas V Di SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group Pretest – posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua murid SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa sedangkan sampel penelitian adalah murid kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa yang berjumlah 23 murid. Teknik Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial.

Hasil Analisis data tes penerapan model pembelajaran *role playing* menunjukkan bahwa Hasil belajar murid Kelas V sebelum Penerapan model pembelajaran *role playing* yaitu siswa yang mencapai ketuntasan hanya 47,82% dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 52,17%. Setelah diterapkan model pembelajara *role playing* di kategorikan tinggi dengan presentase 78,91. Hasil analisis deskriptif menggunakan uji t, di ketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah diperoleh $t_{0,05} = 2,074$. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 42,81$ dan $t_{tabel} = 2,074$ maka dapat diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $42,81 > 2,074$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berpengaruh dalam hasil belajar pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Kata kunci : model Pembelajaran *role playing* , pendidikan kewarganegaraan

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar PKn Murid Kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa” dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar matematika kelas V SD Inpres Cambaya.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah berdo'a, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam

mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada Dr.H.Abd.Rahman Rahim,SE.,M.M selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib,S.Pd.,M.Pd.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Drs. H. Nasrun Hasan, M.Pd., Pembimbing I dan Dra. Hj. Rahmiyah B, M.Si, M.Ed., Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Terima kasih kepada Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SD Inpres Cambaya Kabupaten Gowayang telah memberikan bantuan dan petunjuknya selama penulis mengadakan penelitian.Siswa-siswi SD Inpres Cambaya atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Serta rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 terkhusus Kelas K Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan

Sahabat-sahabatku (Anggreni, Susianti, Wahyuni, Nur Inzana, Ana widya, Nur Adha) yang setia dan tulus memberikan doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini serta seluruh keluarga besar. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu semoga menjadi ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Februari 2019

Ade Rahmi Aminuddin

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| JUDUL..... | i |
| Kata Pengantar..... | ii |
| Daftar Isi..... | iv |
| BAB I. PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 5 |
| D. Manfaat Hasil Penelitian..... | 5 |
| BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN..... | 8 |
| A. Kajian Pustaka..... | 8 |
| 1. Belajar dan Pembelajaran | 8 |
| 2. Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) | 13 |
| 3. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> | 19 |
| B. Kerangka Pikir..... | 30 |
| C. Hipotesis Penelitian..... | 32 |
| BAB III. METODE PENELITIAN..... | 33 |
| A. Jenis Penelitian..... | 33 |
| B. Lokasi dan Subjek Penelitian..... | 33 |
| C. Populasi dan Sampel..... | 33 |

| | |
|--|----|
| D. Definisi Operasioanl Variabel..... | 35 |
| E. Desain Penelitian..... | 36 |
| F. Tehnik Pengumpulan Data..... | 37 |
| G. Tehnik Analisis Data..... | 39 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 44 |
| A. HasilPenelitian | 44 |
| 1. Deskripsi Lokasi Penelitian | 44 |
| 2. Analisis Deskripsi Data Hasil Penelitian | 46 |
| a. Deskripsi Data Hasil Penelitian Non Tes | 46 |
| b. Deskripsi Data Hasil Pos Test Menggunakan Tes | 51 |
| c. Deskripsi Data Hasil Penelitian Observasi | 55 |
| d. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Murid Kelas V SD Inpres Cambaya | 57 |
| B. Pembahasan..... | 63 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | 66 |
| A. Simpulan | 6 |
| B. Saran | 63 |
| Daftar Pustaka..... | 66 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel. 3.1. Populasi SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa | 34 |
| Tabel 3.2 Kategorisasi Standar Hasil Belajar | 41 |
| Tabel 4.1 Skor Nilai <i>Pretest</i> | 47 |
| Tabel 4.2 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>pretest</i> | 48 |
| Tabel 4.3 persentase hasil belajar siswa sebelum menggunakan model Pembelajaran Role Playing | 50 |
| Tabel 4.4 deskripsi ketuntasan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) setelah melakukan <i>posttest</i> | 50 |
| Tabel 4.5 Skor nilai <i>posttest</i> | 51 |
| Tabel 4.6 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>pretest</i> | 53 |
| Tabel 4.7 persentase hasil belajar siswa setelah menggunakan model Pembelajaran Role Playing | 54 |
| Tabel 4.8 deskripsi ketuntasan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) setelah melakukan <i>posttest</i> | 55 |
| Tabel 4.9 analisis nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> | 57 |
| Tabel 4.10 analisis persentase hasil belajar siswa sebelum dan menggunakan | |

| | |
|---|----|
| model Pembelajaran Role Playing..... | 59 |
| Tabel 4.11 analisis ketuntasan hasil belajar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> | 60 |
| Tabel 4.12 analisis nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> sebelum melakukan uji-t..... | 60 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir..... | 31 |
|--------------------------------------|----|

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Usaha memajukan mutu pendidikan terus di tingkatkan, tetapi disisi lain isu tentang pengajaran pendidikan kewarganegaraan Pendidikan kewarganegaraan (PKn) masih cenderung merosok dari segi mutu penanaman nilai, moral dan etika. Salah satu alasan pengajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) mengalami kemerosotan adalah pengajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) di sekolah dilakukan oleh guru melalui proses pembelajaran dikelas yang di arahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal,otak anak di paksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa tuntutan untuk memahami informasi yang di ingatnya itu untuk mrnghubung dengan kehidupan sehari-hari.Akibatnya pembelajar pintar secara teoritik tetapi lemah dari aspek psikomotor terlebih aspek afektif yang menjadi domain dari mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn).

Sebagai ujung tombak tercapainya tujuan pendidikan, guru perlu mengetahui sesuatu yang akan di capai siswa. Guru juga perlu mengetahui kompetensi peserta didik melalui pembelajaran; hal ini, guru juga perlu memperhatikan keterkaitan materi pelajaran dengan konteks kehidupan peserta didik.

Keprofesionalan seorang guru sangat dibutuhkan untuk membimbing anak didik mencapai hasil belajar yang maksimal. Guru yang profesional guru yang memiliki pedagogik, kepribadian dan sosial akan mengetahui cara mendekati, mengarahkan, dan melayani kebutuhan siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda.

Oleh karena itu seorang guru yang profesional harus mampu memiliki dan menerapkan metode, strategi, serta media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan prestasi belajar siswa.

Adapun empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yang profesional yaitu : pertama kompetensi profesional adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Nasional, kedua kompetensi sosial adalah kemampuan yang berhubungan dengan bentuk interaksi sosial seseorang guru dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat baik secara formal maupun informal, ketiga kompetensi kepribadian menurut Standar Nasional Pendidikan Pasal 28 Ayat 3 butir b, merupakan kemampuan yang berkaitan dalam performansi pribadi seorang pendidik, seperti berprestasi mantap, stabil, dewasa, arif, berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia. Pribadi guru sangat berperan dalam membentuk pribadi peserta didik, guna menyiapkan dan mengembangkan sumber sumber daya manusia (SDM) serta mensejahterakan masyarakat, negara, dan bangsa, keempat kompetensi pedagogik dalam Standar Nasional

Pendidikan, penjelasan Pasal 28 Ayat 3 butir a dikemukakan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

“Guru yang berhasil adalah guru yang mengajar siswanya untuk memiliki informasi dalam pembicaraan dan membuatnya menjadi miliknya. Sedangkan belajar efektif adalah membuat informasi, gagasan dan kebijaksanaan dari guru mereka dan menggunakan sumber daya belajar secara efektif” Joyce dan weil (dalam Syafaruddin 2005 : 83)

Peran utama dalam pengajaran adalah menciptakan pembelajaran yang kuat / tangguh. Intinya adalah proses pembelajaran yang dipahami sebagai penataan lingkungan yang di dalamnya para pelajar dapat berinteraksi dan belajar tata cara belajar. Bagaimanapun, banyaknya faktor yang berkaitan dengan efektivitas pengajaran. Untuk mencapai pembelajaran aktif, maka satu aspek penting di dalamnya adalah masalah penerapan model yang digunakan guru dalam menciptakan suasana belajar aktif.

Sesungguhnya, tidak satupun model pembelajaran yang paling baik jika dibandingkan dengan yang lainnya. Artinya, setiap model memiliki keunggulan dan kelemahan. Dalam konteks ini, setiap model pembelajaran yang membantu siswa melakukan kegiatan dengan menata pengetahuan yang mereka pelajari dengan baik, dapat dikatakan sebagai model yang

mendorong belajar aktif. Namun, tidaklah cukup dengan hanya beberapa model yang mendorong siswa belajar aktif. Salah satu di antaranya adalah model pembelajaran Bermain peran (*role playing*)

Guru yang kreatif senantiasa mencari model-model baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi yang sesuai. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu alternatif yang dapat di tempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang di lakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran di arahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

“Model pembelajaran bermain peran (*role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan anatar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah” Mulyasa (2013 : 112)

Sebagai suatu model pembelajaran, Bermain peran berakar pada dimensi pribadi model ini berusaha membantu para peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Maka dari itu, melalui metode ini peserta didik diajak untuk memecahkan masalah-masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan

kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial. Terutama masalah-masalah yang emnayangkut hubungan peserta didik. Pemecahan masalah tersebut dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui model ini para peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai demokratis. Oleh karna itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan (PKn) Pada Murid Kelas V di SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka permasalahan yang timbul dan yang signifikan dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada Pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan (PKn) Pada Murid Kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain peran) Terhadap hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan (PKn) Pada Murid Kelas V di SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam penentuan kebijakan sekolah.**
- b. Memberikan wacana bagi guru mengenai penggunaan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran**
- c. Menambah khazanah pendidikan di indonesia**

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

- 1) Penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) materi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.**
- 2) Siswa semakin tertarik dengan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn)**
- 3) Pembelajaran *role playing* mendorong siswa belajar aktif, kreatif dan saling bekerjasama.**

b. Bagi Guru

- 1) Hasil dari penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam mengadopsi metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) di sekolahnya.**

- 2) Hasil penelitian dapat menambah khasanah pengetahuan bagi guru akan berbagai variasi metode pembelajaran.
- 3) Kegiatan dan hasil penelitian dapat meningkatkan motivasi guru untuk melakukan kegiatan penelitian yang sama guna memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran.

c. Bagi sekolah

- 1) Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain. Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Tujuan pustaka yang diuraikan dalam penelitian ini adalah penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini. Sehubungan dengan masalah yang akan diteliti, kerangka teori yang dianggap relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Belajar dan pembelajaran

a. Belajar

Pengertian yang objektif tentang belajar terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan secara jelas pengertian belajar. Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli psikologi, termasuk ahli psikologi pendidikan.

Segi psikologi, belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi manusia dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku si pembelajar.

Abdullah (dalam Sukma 2005 : 8) “mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses untuk mencapai perubahan tingkah laku dalam bentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi miliknya”. Slameto(1978:2) “mengartikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu

untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Pengertian di atas memberikan pemahaman bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilaksanakan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil aktifitas belajar adalah perubahan pada diri individu. Bila demikian, belajar dapat dikatakan berhasil bila terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya, bila tidak terjadi perubahan dalam diri individu, maka belajar dikatakan tidak berhasil.

Gagne (dalam Syarifuddin 2005:59) mengemukakan bahwa “ belajar merupakan faktor yang luas dibentuk oleh pertumbuhan, perkembangan tingkah laku itu merupakan hasil dari efek kumulatif belajar”.

Dijelaskan lebih lanjut, bahwa 1) belajar adalah mekanisme yang dengan itu menjadikannya anggota masyarakat yang cakap, yang penting dalam menentukan semua keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai dan dilai yang diperoleh orang sehingga menghasilkan berbagai macam tingkah laku yang berlainan (kapabilitas), 2) kapabilitas diperoleh orang dari (1) stimulus yang berasal dari lingkungan, dan (2) proses kognitif yang dilakukan si pelajar.

Pendapat Gagne dan Brigs, bahwa “ Belajar adalah proses kognitif yang mengubah sifat stimulus dari lingkungan menjadi beberapa tahapan

pengolahan informasi yang diperlukan untuk memperoleh beberapa kapabilitas yang baru “ Gardner (dalam syafaruddin 2005:60).

Belajar menurut Skinner (dalam Syarifuddin 2005 : 60) adalah “perilaku pada saat orang beelajar dengan memberikan respon yang baik, yaitu 1) kesempatan yang menimbulkan peristiwa yang menimbulkan respon pembelajaran, 2) Respon sipelajar dan 3) konsekuensi yang menguatkan respon tersebut pemerkuat terjadi stimulus yang menggunakan konsekuensi tersebut. Orang yang belajar dengan baik di beri hadiah, yang malas ditegur atau diberi hukuman”.

Belajar merupakan proses perkembangan hidup dan kehidupan sepanjang hayat manusia. Dalam belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktifitas dan prestasi hidup tidak lain adalah hasil belajar.

Belajar bukan sekedar pengalaman tetapi. Belajar adalah suatu proses bukan suatu hasil. Oleh karena itu belajar hendaknya berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.

Hal tersebut senada dengan pendapat Slameto (1987:2) yang mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru. Secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam menjalankan interaksi dengan lingkungan selanjutnya”. Sahabuddin(1999 :

87) mengemukakan bahwa “belajar adalah perubahan dalam berperilaku sebagai hasil dari pengalaman”.

Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang yang melakukannya. Abdulrahman (1993 : 97) menjelaskan bahwa “belajar adalah interaksi individu dalam lingkungan yang membawa perubahan sifat, tindakan, perubahan dan tingkah laku sebagai hasil pengalaman”.

b. Pembelajaran

Istilah belajar dan pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam kasus pendidikan. Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Untuk itu, Harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya.

Menurut Sudjana (dalam Sugihartono dkk 2007:80) “pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Nasution (dalam Sugihartono, dkk 2007:80) mendefinisikan “pembelajaran sebagai suatu aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses

belajar”. Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium, dan sebagai yang relevan dengan kegiatan belajar siswa.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Syaiful Sagal 2016:62) “pembelajar adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Berbagai pengertian pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk mentransfer ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien sehingga akan mendapatkan hasil yang seoptimal mungkin

c. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran sangat penting karena merupakan pedoman guru untuk mencapai sasaran belajar. Ada tiga tujuan yang harus terdapat pada suatu program pengajaran yaitu :

- 1) Tujuan kognitif yaitu, yang berhubungan dengan pengertian dan pengetahuan (konsep ilmu), dominan kognitif terdiri atas enam bagian yaitu : ingatan, pemahaman, penerapan analisis, sistem dan evaluasi
- 2) Tujuan efektif, yaitu tujuan yang berhubungan dengan upaya mengubah nilai, sikap, atau alasan. Tujuan ini terbagi dalam lima kategori, yakni : penerimaan, pemberian respon, penilaian, pengorganisasian dan karakterisasi.
- 3) Tujuan psikomotorik, yaitu tujuan yang berkaitan dengan keterampilan menggunakan tangan, mata, telinga, dan alat indra lainnya. Tujuan ini terbagi dalam lima kategori yaitu : peniruan, manipulasi, ketetapan, artikulasi dan pengalamimihan.

Tujuan pembelajaran merupakan sasaran pembelajaran yang harus diperhatikan karena semua unsur / aspek pembelajaran yang lain bermula dan bermuara pada tujuan pengajaran. Pengajaran adalah pemjabaran tujuan pengajaran, rumusan tujuan pengajaran, dan unsur – unsur tujuan pengajaran.

2. Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) SD

a. Pengertian Pendidikan kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Rumiati (2007 : 1, 15) menyatakan bahwa “pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan

langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan efektif”.

Hal ini sesuai dengan pendapat Soemantri bahwa Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan kewarganegaraan, yang merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membentuk warga negara yang baik yaitu warganegara yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik, sedangkan Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan kewarganegaraan, pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang berisi tentang diri kewarganegaraan, peraturan naturalisasi atau pemerolehan ststus sebagai WNI (Rumminiati, 2007 : 1.15).

Pengertian Pendidikan kewarganegaraan (PKn) juga dijelaskan didalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi. Didlam pemerndiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi tertulis bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak – hak yang kewajibannya untuk menjadi warga negara indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

“Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan pendidikan untuk memberikan bekal awal dalam bela negara yang dilandasi oleh rasa cinta kepada tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, berkeyakinan atas kebenaran ideologi pancasila dan UUD 1945 serta kerelaan berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara” Iktihad (2017 : 1.37).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang berkaitan erat dengan pendidikan afektif yang berpengetahuan bela negara Pendidikan kewarganegaraan (PKn) juga dikatakan sebagai pendidikan awal bela negara, ideologi pancasila dan UUD 1945, naturalisasi, dan pemerolehan ststus warga negara.

b. Tujuan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) (*pendidikan kewarganegaraan*)

Melalui mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn), diharapkan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan sebagaimana yang tercantum pada permendiknas, No 22 Tahun 2006 tentang standar isi meliputi :

- 1) Berpikir secara kritis dan rasional dalam menghadapi isu kewarganegaraan
- 2) Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain

- 4) **Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi.**

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa tujuan mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) terbagi menjadi beberapa aspek, aspek berpikir merupakan awal dari adanya partisipasi individu, sehingga individu secara positif dapat berkembang dan berinteraksi dengan pihak lain. Tujuan Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, yang mau, dan yang sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) menurut Mulyasa (dalam Rumminiati 2007 : 1.26) yaitu :

- 1) **Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab , sehinggadapat bertindak dengan cerdas dalam semua kegiatan.**
- 2) **Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain didunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.**

Pada pedoman Belajar Mengajar Sekolah Dasar Kurikulum 2006, Pendidikan kewarganegaraan (PKn) memiliki karakter yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan ciri – ciri atau hal – hal yang bersifat khusus yang pada prinsipnya Pendidikan kewarganegaraan (PKn) lebih menekankan pada pembentukan aspek moral (Afektif) tanpa meninggalkan aspek yang lain.

c) Ruang Lingkup Pendidikan kewarganegaraan (PKn) (*Pendidikan kewarganegaraan*)

Mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) memiliki klasifikasi materi yang dirangkum dalam ruang lingkup pembelajaran. ruang lingkup pada materi mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) sesuai Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang standar isi meliputi,

- 1) persatuan dan kesatuan bangsa
- 2) Norma, hukum, dan peraturan
- 3) Hak asasi manusia
- 4) Kebutuhan warga negara
- 5) Konstitusi negara
- 6) Kekuasaan dan politik
- 7) Pancasila
- 8) Globalisasi

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa materi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) terangkum dalam ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan

kewarganegaraan (PKn) yang terdiri dari beberapa aspek, meliputi : ruang lingkup persatuan dan kesatuan bangsa, ruang lingkup normahukum, norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, norma adat istiadat, dan peraturan, ruang lingkup HAM (Hak Asasi Manusia), ruang lingkup kebutuhan dan konstitusi negara, ruang lingkup kekuasaan dan politik, ruang lingkup Pancasila, serta ruang lingkup globalisasi.

Civics berasal dari kata *civicus* yang berarti warga negara (*citizen* atau *citoyen*). Mengutip pendapat Wahab (2011: 29) “civics bertujuan membentuk warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu dan mampu melaksanakan hak – hak dan kewajibannya sebagai warga negara”. Selain itu juga untuk menghasilkan warga negara yang mampu membudayakan lingkungannya serta mampu memecahkan masalah – masalah individu maupun masyarakat sekitarnya. Masih menurut Wahab (2011 : 31) “pendidikan kewarganegaraan merupakan perluasan dari civics yang lebih menekankan pada aspek - aspek praktik kewarganegaraan. Sehingga pendidikan kewarganegaraan juga disebut sebagai pendidikan orang dewasa (*adult education*) yang mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memahami perannya sebagai warga negara”.

Menurut Mulyasa (2007 : 1.25) “Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan kewarganegaraan, yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam UU No 2 Tahun 1949. UU ini berisi tentang diri kewarganegaraan, dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga

negara indonesia”. Sedangkan menurut Rumminiati (2007 : 1.30)
“Pendidikan kewarganegaraan (PKn) SD merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai- nilai pancasila/ budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum Pendidikan kewarganegaraan (PKn) SD”.

b. Hasil Belajar

“Hasil belajar merupakan semua hasil yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi yang berbeda” Rusmono (2012 : 7). Akibat ini dapat berupa akibat yang sengaja dirancang yang memang diinginkan dan bisa juga berupa akibat nyata sebagai hasil dari penggunaan metode pengajaran tertentu. Snelbeker dalam Rusmono (2012:7) menyatakan bahwa “perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman”n. Sedangkan Suprijono (2011:5) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah pola – pola perbuatan, nilai – nilai, pengertian – pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Merujuk pendapat Gagne (dalam Suprijono 2011: 5.6), hasil belajar berupa yaitu:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.

- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis – sintetis, fakta – konsep dan mengembangkan prinsip – prinsip keilmuan.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan kordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima ata menolak onjek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai – nilai sebagai standar perilaku.

3. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan – tujuan pengajaran, tahap – tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas” Arends (dalam Trianto 2010: 51).

Sedangkan menurut Joice & weil (dalam Sumantri, dkk 1999 : 42) model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang melukiskan

prosedur yang sistematis dalam pengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar”.

Menurut Trianto (2010 : 53) fungsi model pembelajaran adalah “sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran”. Untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dan materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Disamping itu pula, setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap – tahap (Sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru antar sintaks yang satu dengan sintaks yang lain juga mempunyai perbedaan. Perbedaan – perbedaan ini, diantaranya pembukaan dan pentupan pembelajaran yang berbeda antar satu dengan yang lain. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan dapat menrapkan berbagai keterampilan mengajar, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang beraknekaragam dan lingkungan belajar yang menjadi ciri sekolah.

Menurut Kardi dan Nur (dalam Trianto 2011 : 142) istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri- ciri khusus model pembelajaran adalah :

- 1) **Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya.**
- 2) **Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.**
- 3) **Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya.**
- 4) **Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran.**

Pada akhirnya setiap model pembelajaran memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda-beda kepada siswa, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas. Sifat materi dari sistem syaraf banyak konsep dan informasi-informasi dari teks buku bacaan, materi ajar siswa, disamping itu

banyak kegiatan pengamatan gambar-gambar. Tujuan yang akan dicapai meliputi aspek kognitif (produk dan proses) dari kegiatan pemahaman bacaan dalam lembar kegiatan siswa (Trianto, 2010 : 55).

b. Pengertian Model pembelajaran *Role playing* (Bermain peran)

“Peranan adalah serangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan-tindakan terpola dan unik, yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda – benda” (Wahab 2007:109). “Pada tahap yang paling sederhana bermain peran menghadapi permasalahan melalui kegiatan suatu masalah yang telah ditindak dan kemudian didiskusikan” (Sumantri & Permana, 2001:57). Menurut Sanjaya (2009:161) bermain peran (*Role Playing*) adalah “metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, kreasi peristiwa – peristiwa aktual, atau kejadian – kejadian yang mungkin muncul pada masalah yang datang”. Laku Sugihartono (2007:83) menjelaskan bahwa “*Role Playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan berimajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati”. Sedangkan Zaini (2008:98) mengemukakan pengertian “Bermain perang *Role Playing* dengan lebih luas yaitu bahwa *Role Playing* adalah suatu aktivitas suatu pembelajaran terencana yang direncanakan untuk mencapai tujuan –tujuan pendidikan secara spesifik”. Esensi bermain perang menurut Sumantri & Permana

(2001:57) adalah “keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata dan keinginan untuk mengatasinya”.

Masih menurut Zaeni (2008:98) Role Playing berdasarkan pada tiga aspek utama dari pembelajaran peran dalam kehidupan sehari – hari

- 1) Mengambil peran (*Role Taking*), yaitu tekanan ekspekstasi – ekspektasi sosial terhadap pemegang peran.
- 2) Membuat peran (*Role Making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari suatu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu – waktu di perlukan.
- 3) Tawar menawar peran (*Role Negosiation*) yaitu tingkat dimna peran – peran dinegosiasikan dengan pemegang pembagian peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Menurut Mulyasa (dalam Muthoharo 2009) terdapat empat asumsi yang endasari pembelajaran bermain perang untuk mengembangkan perilaku dan nilai –nilai sosial yaitu:

- 1) Secara influsif bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitih beratkan prinsip pembelajaran pada situasi “ disini pada saat ini “model ini memmungkinkan siswa menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata dalam bermain peran sehingga siswa dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain.
- 2) Bermain peran memungkinkan para siswa untuk memngungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain.

3) Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide – ide dapat diangkat ketaraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok . Dari kegiatan mengamati masalah yang sedang diperankan, para siswa dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong siswa untuk turun aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.

4) Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ketaraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian para siswa dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah.

Pengajar melibatkan peserta didik dalam bermain peran (*Role Playing*) karena berbagai alasan yang mendukung. Berbagai alasan yang mendukung tersebut antara lain :

- 1) Membandingkan dan menkontraskan posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
- 2) Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.

- 3) Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkrit
- 4) Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial.
- 5) Mandorong peserta didik menapilusi pengetahuan dalam cara yang dinamik.

Ada lima prinsip reaksi penting pada model *role playing* menurut Sumantri dan Permana (2001 : 59), yaitu : “pertama, guru harus menerima respon dan saran siswa, terutama mengenai opini dan perasaannya, dalam sikap yang tidak mengevaluasi. Kedua, guru harus merespon sedemikian rupa untuk membantu siswa menjaga berbagai segi situasi masalah. Ketiga, dengan melakukan refleksi, merumuskan kembali dan merangkum respon, guru-guru meningkatkan kesadaran siswa mengenai pandangan dan perasaannya. Keempat, guru harus menekankan bahwa terdapat berbagai cara main yang berbeda untuk suatu peran dengan berbagai hasil yang berbeda. Kelima, terdapat beberapa alternatif pemecahan masalah. Penting untuk diperhatikan akibat-akibat dari pada solusi itu”.

a. Keunggulan dan kelemahan bermain peran (*role playing*)

1) Keunggulan

Ada beberapa keunggulan dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*), diantaranya adalah

- a) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.

- b) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias**
- c) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan**
- d) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan suatu yang akan di bahas dalam proses belajar**

2) Kelemahan

Disamping memiliki keunggulan, model bermain peran (*role playing*) juga mempunyai kelemahan diantaranya adalah

- a) Bermain peran memakan waktu yang banyak**
- b) Siswa sering mengalami kesulitan memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau ditugasi dengan baik, siswa perlu mengenal dengan baik apa yang diperankan**
- c) Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung**
- d) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh**
- e) Tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan melalui metode ini**

Mengatasi kelemahan model *role playing* menurut Taniredja, dkk (2012 : 43), yaitu. (1) guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan *role playing* siswa dapat diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual dimasyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang

berperan masing-masing akan mencari masalah sesuai dengan perannya, dan siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula. (2) guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak. (3) agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama. (4) bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan di dramakan harus sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Manfaat model pembelajaran bermain peran (*role playing*)

Manfaat dari metode bermain peran menurut Ruminati (2007 : 5.5) antara lain :

- 1) Belajar dengan berbuat, para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan keterampilan interaktif atau keterampilan reaktif.
- 2) Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- 3) Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menganggap) perilaku pemain / pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah dimainkan perankan.
- 4) Belajar melalui pengkajian. Penilaian dan pengulangan, para siswa selanjutnya dapat memperbaiki berbagai keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Untuk mencapai tujuan tersebut guru dituntut mengupayakan strategi dan model pembelajaran yang baik serta ketepatan dalam menggunakan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Untuk itu pembelajaran hendaknya dikemas dalam aktivitas yang menarik, bermakna, bervariasi, menantang dan sesuai dengan dunia anak. Untuk itu pembelajaran harus dibentuk sedemikian rupa sehingga tampak menyenangkan anak misalnya dengan bermain, pengalaman praktis ataupun menggunakan model pembelajaran yang menarik yang bisa menarik perhatian siswa yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang tepat dalam proses pembelajaran khususnya penggunaan model pembelajaran *role playing* didalam meningkatkan keterampilan belajar anak.

Untuk lebih jelas dari penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) maka, dapat dilakukan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

Bermain peran (role playing) menurut Zaini (2008 : 104-106) cenderung dibagi dalam tiga langkah yang berbeda. Langkah-langkah tersebut yaitu.

- 1) Perencanaan dan persiapan Fase perencanaan dan persiapan ini mengundang pokok-pokok hal yang perlu dipertimbangkan guru antara lain.
 - a) Mengenal peserta didik,

- b) Menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai,
 - c) Menentukan kapan pelaksanaan bermain peran (role playing)
 - d) Mempertimbangkan pendekatan umum bermain peran (role playing)
 - e) Mengidentifikasi skenario,
 - f) Menempatkan peran,
 - g) Guru memberlakukan diri sebagai pengamat,
 - h) Mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik,
 - i) Merencanakan waktu yang baik,
 - j) Dan mengumpulkan sumber informasi yang relevan
- 2) Interaksi Fase kedua ini mempunyai langkah-langkah yaitu:
- a) Membangun aturan dasar,
 - b) Mengeksplitkan tujuan pembelajaran
 - c) Membuat langkah-langkah yang jelas
 - d) Mengurangi ketakutan tampil di depan publik
 - e) Menggambarkan skenario atau situasi,
 - f) Mengalokasikan peran,
 - g) Memberikan informasi yang cukup,
 - h) Menjelaskan peran mengajar dalam bermain peran (*role playing*)
 - i) Memulai bermain peran (*role playing*)
 - j) Menghentikan dan memulai kembali jika perlu,
 - k) Dan mengatur waktu
- 3) Refleksi dan Evaluasi

Refleksi dan evaluasi dilakukan oleh guru bersama dengan peserta didik agar penilaian kriteria terbuka.

Langkah-langkah bermain peran (*role playing*) menurut Sanjaya (2008 : 161) sebagai berikut :

1) Persiapan

- a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh bermain peran (*role playing*)
- b) Guru Memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan.
- c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran (*role playing*), peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- d) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya khusus pada peserta didik yang terlibat dalam pemeranan bermain peran (*role playing*).

2) Pelaksanaan

- a) Bermain peran (*Role Playing*) dimainkan oleh kelompok pemeran
- b) Para peserta didik lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
- c) Menyaksikan jalannya bermain peran (*role playing*) dengan mengikuti jalan cerita yang diperankan
- d) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan
- e) Bermain peran (*Role Playing*) hendaknya dihentikan pada saat puncak

f) Hal ini dimaksudkan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang diperankan.

3) Penutup

a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran (*Role Playing*) maupun materi cerita yang dimainkan. Guru harus mendorong agar peserta didik dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan bermain peran (*Role Playing*).

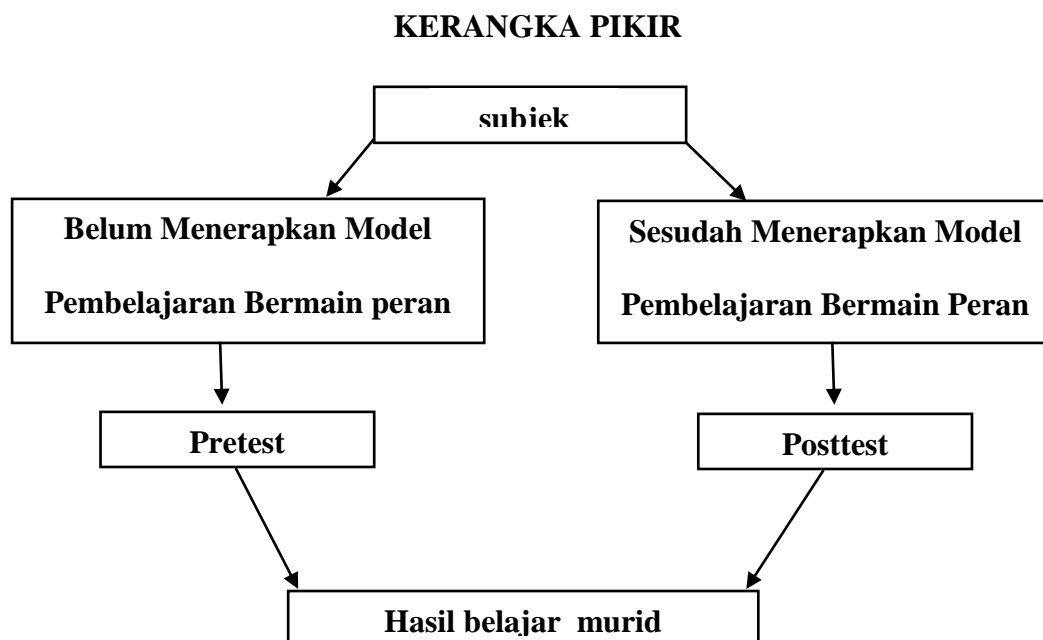
b) Merumuskan kesimpulan

Shaftel dalam Sumantri dan Permana (2001 : 58) menyarankan sembilan langkah *role playing*, yaitu fase pertama: “membangkitkan semangat kelompok, memperkenalkan siswa dengan masalah sehingga mereka mengenalnya sebagai suatu bidang yang harus dipelajari. Fase kedua: pemilihan peserta. Guru dan siswa menggambarkan berbagai karakter/bagaimana rupanya, bagaimana rasanya, dan apa yang mungkin mereka kemukakan. Fase ketiga: menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus. Fase keempat: mempersiapkan pengamat. Cara guru melibatkan siswa pengamatan ilmiah dengan menugaskan mereka mengevaluasi, mengomentari efektivitasnya serta urutan perilaku pemain dan mendefinisikan perasaan-perasaan serta cara-cara berfikir individu yang sedang diamati. Fase kelima: pelaksanaan kegiatan, para pemeran mengasumsikan perannya dan menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara reliastik. Fase keenam: berdiskusi dan mengevaluasi,

apakah masalahnya penting dan apakah peserta dan pengamat terlibat secara intelektual dan emosional. Fase ketujuh: melakukan lagi permainan peran. Fase kedelapan: dilakukan lagi diskusi dan evaluasi. Fase kesembilan: berbagi dan melakukan generalisasi”.

B. Kerangka pikir

Berbagai upaya pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar hasil pembelajaran diusahakan dapat optimal. Sehingga pembelajaran diusahakan dapat dilaksanakan secara teratur, terstruktur, dan sistematis. Model mengajar yang ditempuh oleh guru sangat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, sehingga sepatutnya guru dalam menyampaikan materi dapat mengarahkan siswa untuk berfokus pada pembelajaran tersebut.



Berdasarkan kerangka pikir tersebut, Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) (pendidikan kewarganegaraan), Terlebih dahulu dilakukan penelitian adalah melakukan pretest kepada subjek yang diteliti sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (role playing) dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn), selanjutnya peneliti menerapkan model pembelajaran bermain peran (Role playing) kemudian dilakukan *Posttest* untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan (PKn) sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran (Role Playing) setelah itu dilakukan uji tes untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menerapkan model pembelajaran (Role Playing), dari pretest dan posttest.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini yaitu sebagai berikut :

H₀ = Tidak ada pengaruh model *role playing* sebelum dan setelah di terapkan terhadap hasil belajar murid kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

H₁ = Ada pengaruh yang signifikan antara model *role playing* sebelum dan sesudah setelah diterapkan terhadap hasil belajar pendidikan

**kewarganegaraan murid kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan
Somba Opu Kabupaten Gowa.**

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

“Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen, yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan” (Sugiyono 2017:72). Bentuk desain eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experiment Design* yaitu desain yang belum merupakan eksperimen sesungguhnya. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel *dependent* itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel *independent*. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, dengan responden penelitian adalah siswa kelas V yang terdiri dari 23 siswa, yaitu 13 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: “objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono

2017:80)Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Tabel. 3.1.Populasi SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa

| No | Kelas | Jenis Kelamin | | Jumlah | Keterangan |
|----|-------|---------------|-----------|--------|------------|
| | | Laki-Laki | Perempuan | | |
| 1 | I | 44 | 41 | 85 | Aktif |
| 2 | II | 40 | 39 | 79 | Aktif |
| 3 | III | 41 | 32 | 73 | Aktif |
| 4 | IV | 35 | 36 | 71 | Aktif |
| 5 | V | 13 | 10 | 23 | Aktif |
| 6 | VI | 12 | 15 | 27 | Aktif |

Sumber: data siswa kelas I-VI SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa tahun 2018

2. Sampel

Dalam penelitian diperlukan adanya yang dinamakan sampel penelitian atau miniatur dari populasi yang dijadikan sebagai contoh. Dalam hal ini (Sugiyono 2017:81) mengemukakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Penelitian ini menggunakan *sampling purposive*, seperti yang dikemukakan oleh sugiyono (2017:85) *sampling purposive* teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Dalam penentuan ukuran sampel, jumlah sampel yang diharapkan 100% mewakili populasi adalah sama dengan jumlah anggota populasi itu sendiri. Jadi bila jumlah populasi 1000 orang tersebut tanpa ada kesalahan, maka jumlah sampel yang diambil sama dengan jumlah populasi tersebut yaitu 1000 orang. Makin besar jumlah sampel mendekati populasi, maka peluang kesalahan generalisasi semakin kecil dan sebaliknya makin kecil jumlah sampel menjauhi populasi, maka makin besar kesalahan generalisasi (diberlakukan umum) (Sugiyono 2017:86).

Jadi, sampel pada penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

JUMLAH SAMPEL MURID KELAS V SD Inpres Cambaya Kecamatan

Somba Opu Kabupaten Gowa

| | |
|-------------------|----|
| Murid Laki – Laki | 13 |
| Murid Perempuan | 10 |
| Jumlah | 23 |

D. Defenisi Operasional Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti

untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Ada dua macam variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel Bebas (*independent*)

“Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependent* atau terikat” (Sugiyono 2017:39)

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah metode *Role Playing* yang diberi simbol (X) , Berdasarkan aspek-aspek yang dapat diteliti melalui proses pembelajaran di kelas, maka dapat ditarik Indikator yaitu guru melakukan pembelajaran menggunakan media kartu gambar sehingga dapat lebih menarik perhatian, minat dan daya kreasi siswa. Hal ini dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang diberikan serta membuat proses pembelajaran lebih lancar, aktif , dan menyenangkan.

2. Variabel Terikat (*dependent*).

“Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas” (Sugiyono 2017:39)

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar. Berdasarkan paparan diatas variabel penelitian ini adalah tingkat ketercapaian hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing*. Hasil belajar merupakan perubahan pada pengetahuan, perilaku, dan kepribadian siswa yang dilakukan secara sadar sebagai hasil dari pengalamannya.

E. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini adalah *one group pretest posttest design*, yang dalam desainnya terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan yang dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat di gambarkan sebagai berikut:

$$\boxed{O_1 \text{ X } O_2}$$

Keterangan:

O_1 : Nilai *Pretest* (Hasil belajar sebelum menggunakan model *role playing*)

O_2 : Nilai *Posttest* (Hasil belajar sesudah menggunakan model *role playing*)

X : Perlakuan (*treatment*)

Tingkat keefektifan belajar = $O_1 - O_2$

F. 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” (Arikunto 2014:193).

Jenis instrumen ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa dengan jenis tes *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data tentang hasil

belajar pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn). Adapun tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan suatu tahap persiapan untuk melakukan suatu tahap perlakuan, pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menelaah materi pembelajaran untuk kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa
- 2) Membuat skenario pembelajaran di kelas dalam hal ini pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan
- 3) Membuat alat bantu atau media pengajaran.
- 4) Membuat lembar observasi untuk mengamati bagaimana kondisi belajar mengajar ketika pelaksanaan berlangsung.
- 5) Membuat soal hasil belajar.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Memberikan penjelasan secara singkat dan menyeluruh kepada siswa kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.
- 2) Memberikan tes awal dengan menggunakan instrument tes (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar sebelum menerapkan model pembelajaran *role playing*.
- 3) Memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

4) Memberikan tes akhir dengan menggunakan instrumen tes yang di berikan pada tes awal

c. Menganalisis Data Hasil Penelitian

Setelah melakukan serangkain kegiatan penelitian, selanjutnya peneliti akan mengumpulkan semua data yang diperlukan untuk menganalisis data sesuai dengan prosedur.

2. Observasi

Didalam pengertian psikologi, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap (Arikunto 2014:199).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi pengamatan aktivitas siswa yang digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn).

Observasi awal dilaksanakan pada semester genap yaitu pada bulan November peneliti mengamati aktivitas belajar murid sebelum menggunakan model pembelajaran Role Playing dimana proses pembelajaran berjalan monoton yaitu hanya guru yang lebih aktif dibandingkan murid hanya beberapa murid yang mampu menjawab pertanyaan guru itu dengan di tunjuk langsung oleh guru bukan karena antuas ingin menjawab atau pun bertanya dan selanjutnya peneliti

menerapkan model pembelajaran role playing dilaksanakan pada semester genap pada bulan Desember tahun ajaran 2018/2019.

G. Teknik Analisis Data

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

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan (PKn), aktivitas dan respon siswa pada setiap kelompok yang dipilih. Adapun langkah-langkah dalam menyusun analisis ini adalah sebagai berikut :

a. Rata- rata (*Mean*)

Guna memperoleh gambaran umum tentang rendahnya hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *role playing*, maka untuk keperluan tersebut dilakukan perhitungan rata-rata skor perubah dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan:

Me = Mean (rata-rata)

Xi = Nilai X ke i sampai ke n

N = Banyaknya siswa

b. Persentase (%) atau nilai rata rata

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

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori kemampuan siswa pada pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) di SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, yaitu :

Tabel 3.2 Kategorisasi Standar Hasil Belajar

| No | Nilai | Kategori Hasil Belajar |
|-----------|----------------|-------------------------------|
| 1 | 36 – 47 | Sangat Rendah |
| 2 | 48 – 59 | Rendah |
| 3 | 60 – 71 | Sedang |
| 4 | 72 – 83 | Tinggi |

Sumber: hasil olahan data tahun 2018

2. Teknik Analisis Statistik Inferensial

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

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \quad (\text{Arikunto 2014:349})$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest* (*posttest* – *Pretest*)

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

d.b. = Ditentukan dengan N-1

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

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N} \quad (\text{Arikunto 2014:350})$$

Keterangan:

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

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

N = Subjek pada sampel.

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

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \quad (\text{Arikunto 2014:351})$$

Keterangan :

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

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

N = Subjek pada sampel

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

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} \text{(Arikunto 2014:349)}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest* (*posttest* – *Pretest*)

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

d.b. = Ditentukan dengan N-1

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

N = Subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan.

Kaidah pengujian signifikan :

- 1) Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, penggunaan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.
- 2) Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima, penggunaan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

- 3) Menentukan harga t_{Tabel} dengan Mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$.
- 4) Membuat kesimpulan apakah penggunaan media kartu gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan. Lokasi sekolah cukup strategis karena berada di pinggir jalan sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat.

a. Profil sekolah

- 1) Nama Sekolah : SD Inpres Cambaya
- 2) Status Kepemilikan : Hak Pakai
- 3) Sekolah dibuka Tahun : 1982
- 4) Waktu Penyelenggaraan : Pagi
- 5) Alamat : Jl. Swadaya
- Desa/kelurahan : Tompo Balang
- Kecamatan : Somba Opu
- Kabupaten : Gowa
- Provinsi : Sulawesi Selatan
- 6) Luas Lahan Sekolah : 394 m²
- 7) Akreditasi sekolah : B

b) Visi misi sekolah

VISI

“Terciptanya Peserta didik yang cerdas berkualitas, terampil, ramah lingkungan, kompetitif, dan berbudi pekerti luhur berlandaskan IPTEK dan IMTAK”.

MISI

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan pendidikan secara aktif, kreatif dan menyenangkan.
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan pendidikan yang dapat mengeksplor talenta (bakat) peserta didik
- 3) Melaksanakan pembelajaran dan pendidikan yang demokratis, berakhlakul karimah, cerdas, sehat, disiplin, berwawasan lingkungan dengan penuh tanggungjawab
- 4) Menciptakan dan mengembangkan sumber daya insani yang berkualitas di bidang IPTEK dan IMTAQ.

b. Profil tenaga kerja

| No | Status/Jabatan | Tingkat Pendidikan Terakhir | | | | | | |
|----|----------------|-----------------------------|----------|----|----|----|----|----|
| | | SLT P | SLT A | D2 | D3 | S1 | S2 | S3 |
| 1 | Kepala sekolah | | | | | 1 | | |
| 2 | Guru PNS | | | | | 8 | | |

| | | | | | | | | |
|----------|--------------------------|----------|----------|--|--|----------|--|--|
| 3 | Guru Bantu | | 1 | | | | | |
| 4 | Guru Sukwan/Honor | | | | | 9 | | |
| 5 | Penjaga Sekolah | 1 | | | | | | |

Sumber : data tenaga kerja SD Inpres Cambayatahun 2018

Kegiatan proses belajar mengajar di SD Inpres Cambayasama seperti sekolah pada umumnya yang ada di Kabupaten Gowa. Proses belajar mengajar mulai di lakukan di pagi hari, pukul 07:15 – 07:30 dilaksanakan apel pagi yang berlaku untuk semua siswa SD Inpres Cambaya. Kemudian dilanjutkan dengan proses belajar mengajar di kelas I yaitu pukul 07:30 – 10:30 WITA, kelas II-VI yaitu pukul 07:30 – 11:00 WITA. Adapun kurikulum yang digunakan di SD Inpres Cambaya, digunakan kurikulum 2013 pada kelas I dan kelas IV sedangkan di kelas II,III,V, dan VI masih menggunakan kurikulum KTSP. Adapun keadaan fisik SD Inpres Cambaya cukup Di sekolah SD Inpres Cambaya terdapat 1 ruangan yang didalamnya terdapat ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang tata usaha, dan ruang untuk menerima tamu sekolah.

2. Analisis Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi data hasil penelitian *pretest* menggunakan tes

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui tes sehingga dapat diketahui hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 4.1 Daftar nilai *Pretests*

| No | Nama Siswa | Nilai |
|-----------|-------------------|--------------|
| 1 | Aco | 60 |
| 2 | Wahyu Ramadhani | 65 |
| 3 | Putri Aprilia | 85 |
| 4 | Zalsa Fauziah | 40 |
| 5 | Febri Oktaviani | 80 |
| 6 | Gilang Ramadhan | 85 |
| 7 | SindiZahra Muthia | 55 |
| 8 | Mirnawati | 85 |
| 9 | St.Salmah | 80 |
| 10 | Syahrul Khan | 50 |
| 11 | M.Irsan Alamsyah | 55 |
| 12 | Nur Aditya | 80 |
| 13 | Afisah Mugirah | 35 |
| 14 | Salsabilah | 40 |
| 15 | Firman wahyudi | 35 |
| 16 | Muh. Fajrin | 85 |
| 17 | Fahira Ramadhan | 55 |
| 18 | Muh. Haerul | 63 |
| 19 | Nurwahyuni Awil | 50 |
| 20 | Muh. Wisnu | 45 |
| 21 | Muh. Fahrul Jusro | 45 |
| 22 | Muh.Afdal Ahriza | 85 |
| 23 | Muh.Aswar | 40 |

Sumber: data siswa kelas V SD Inpres Cambaya tahun 2018

Berdasarkan skor nilai *pretest* untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari siswa kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 4.2 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest*

| X | I | X.i |
|---------------|-----------|--------------|
| 35 | 2 | 70 |
| 40 | 3 | 120 |
| 45 | 2 | 90 |
| 50 | 2 | 100 |
| 55 | 3 | 165 |
| 60 | 1 | 60 |
| 65 | 2 | 130 |
| 80 | 3 | 240 |
| 85 | 5 | 425 |
| Jumlah | 23 | 1.400 |

Sumber: hasil olahan data tahun 2018

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum Xi = 1.400$, sedangkan nilai N adalah 23 oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

$$= \frac{1.400}{23}$$

$$= 60,86$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu sebelum Menggunakan Model pembelajaran Role Playing yaitu 60,86. Adapun persentase hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran Role Playing adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 persentase hasil belajar siswa sebelum menggunakan model Pembelajaran Role Playing

| No | Kategori hasil belajar | Interval | Frekuensi | Persentase (%) |
|----|------------------------|----------|-----------|----------------|
| 1 | Sangat Rendah | 36 – 47 | 7 | 30,43 % |
| 2 | Rendah | 48 – 59 | 5 | 21,73 % |
| 3 | Sedang | 60 – 71 | 3 | 13,04 % |
| 4 | Tinggi | 72 – 83 | 2 | 8,69 % |
| 5 | Sangat Tinggi | 84 -95 | 6 | 26,08 % |

Sumber: hasil olahan data tahun 2018

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.3 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa pada tahap pretest dengan menggunakan tes dikategorisasikan sangat rendah yaitu 30,43% , rendah 21,73 %, sedang 13,04 %, tinggi 8,69 %, dan sangat tinggi 26,08 %. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebelum menggunakan model Pembelajaran Role Playing tergolong rendah.

Tabel 4.4 deskripsi ketuntasan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) setelah melakukan *posttest*

| Skor | Kategorisasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------------|--------------|-----------|----------------|
| $36 \leq x \leq 59$ | Tidak Tuntas | 12 | 52,17 % |
| $60 \leq x \leq 95$ | Tuntas | 11 | 47,82 % |

Sumber: hasil olahan data tahun 2018

Apabila tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang telah ditentukan yaitu siswa yang mencapai ketuntasan hanya 47,82% dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 52,17%.

b. Deskripsi data hasil penelitian *posttest* menggunakan tes

Perubahan terjadi terhadap kelas setelah diberikan perlakuan selama penelitian berlangsung. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya

diperoleh setelah diberikan *posttest*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu setelah menggunakan model Pembelajaran Role Playing.

Tabel 4.5 Skor nilai *posttest*

| No | Nama Siswa | Nilai |
|----|-------------------|-------|
| 1 | Aco | 70 |
| 2 | Wahyu Ramadhani | 80 |
| 3 | Putri Aprilia | 90 |
| 4 | Zalsa Fauziah | 80 |
| 5 | Febri Oktaviani | 90 |
| 6 | Gilang Ramadhan | 90 |
| 7 | SindiZahra Muthia | 90 |
| 8 | Mirnawati | 90 |
| 9 | St.Salmah | 90 |
| 10 | Syahrul Khan | 70 |
| 11 | M.Irsan Alamsyah | 70 |
| 12 | Nur Aditya | 85 |
| 13 | Afisah Mugirah | 80 |
| 14 | Salsabilah | 90 |
| 15 | Firman wahyudi | 60 |
| 16 | Muh. Fajrin | 90 |
| 17 | Fahira Ramadhan | 50 |
| 18 | Muh. Haerul | 90 |
| 19 | Nurwahyuni Awil | 70 |
| 20 | Muh. Wisnu | 60 |
| 21 | Muh. Fahrul Jusro | 50 |
| 22 | Muh.Afdal Ahriza | 90 |
| 23 | Muh.Aswar | 90 |

Sumber: data siswa kelas V SD Inpres Cambayatahun 2018

Berdasarkan skor nilai *posttest* untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari siswa kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 4.6 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest*

| X | I | X.i |
|---------------|-----------|--------------|
| 50 | 2 | 100 |
| 60 | 2 | 120 |
| 70 | 4 | 280 |
| 80 | 3 | 240 |
| 85 | 1 | 85 |
| 90 | 11 | 990 |
| Jumlah | 23 | 1.815 |

Sumber: hasil olahan data tahun 2018

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum Xi= 1.815$, sedangkan nilai N adalah 23 oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

$$= \frac{1.815}{23}$$

$$= 78,91$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

(PKn) kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu setelah menggunakan model Pembelajaran Role Playing yaitu 78,91. Adapun persentase hasil belajar siswa sebelum menggunakan model Pembelajaran Role Playing adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 persentase hasil belajar siswa setelah menggunakan model Pembelajaran Role Playing

| No | Kategori hasil belajar | Interval | Frekuensi | Persentase (%) |
|----|------------------------|----------|-----------|----------------|
| 1 | Sangat Rendah | 36 – 47 | 0 | 0 % |
| 2 | Rendah | 48 – 59 | 2 | 8,69 % |
| 3 | Sedang | 60 – 71 | 6 | 26,08 % |
| 4 | Tinggi | 72 – 83 | 3 | 13,04 % |
| 5 | Sangat Tinggi | 84 -95 | 12 | 52,17 % |

Sumber: hasil olahan data tahun 2018

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.7 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa pada tahap *posttest* dengan menggunakan tes dikategorisasikan sangat tinggi yaitu 52,17% , tinggi 13,04 %, sedang 26,08 %, rendah 8,69 %, dan sangat rendah 0%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa pada mata pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn) setelah menggunakan model Pembelajaran Role Playing tergolong tinggi.

Tabel 4.8 deskripsi ketuntasan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) setelah melakukan *posttest*

| Skor | Kategorisasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------------|--------------|-----------|----------------|
| $36 \leq x \leq 59$ | Tidak Tuntas | 2 | 8,69 % |
| $60 \leq x \leq 95$ | Tuntas | 21 | 90,30 % |

Sumber: hasil olahan data tahun 2018

Apabila tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang telah ditentukan yaitu siswa yang mencapai ketuntasan mencapai 90,30% sedangkan siswa yang tidak mencapai ketuntasan hanya 8,69%.

c. Deskripsi data hasil penelitian aktivitas siswa melalui observasi

Hasil pengamatan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan menerapkan model Pembelajaran Role Playing di kelas V SD Inpres Cambaya:

| No | Aktivitas siswa | Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan | | | | Rata – rata | % | Kategori |
|----|---|--|----|----|----|-------------|-------|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | | | |
| 1 | siswa yang hadir pada saat proses pembelajaran berlangsung | 23 | 23 | 23 | 23 | 23 | 100 % | Aktif |
| 2 | siswa yang bertanya tentang materi pembelajaran yang belum dimengerti | 5 | 9 | 8 | 10 | 8 | ,78% | Tidak Aktif |
| 3 | siswa yang menjawab pertanyaan yang | 8 | 9 | 11 | 16 | 11 | ,82% | Tidak Aktif |

| | | | | | | | | |
|-------------|--|----|----|----|----|----|-------|-------------|
| 4 | diajukan oleh guru siswa yang mengerjakan soal di papan tulis | 10 | 12 | 15 | 15 | 13 | ,52% | Tidak Aktif |
| 5 | siswa yang aktif dalam mengerjakan soal yang telah dibagikan dengan melihat model Pembelajaran Role Playing yang dibagikan | 23 | 23 | 23 | 23 | 23 | 100% | Aktif |
| Rata – rata | | | | | | | 7,82% | |

Sumber: hasil olahan data tahun 2018

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan IV menunjukkan bahwa:

- 1) Persentase siswa yang hadir pada saat pembelajaran berlangsung 100%
- 2) Persentase siswa yang bertanya tentang materi pembelajaran yang belum dimengerti 34,78%
- 3) Persentase siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru 47,82%
- 4) Persentase siswa yang aktif dalam mengerjakan soal di papan tulis 56,52%
- 5) Persentase siswa yang aktif dalam mengerjakan soal yang telah dibagikan dengan melihat model Pembelajaran Role Playing yang dibagikan 100%.

Berdasarkan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif >50% baik untuk aktivitas siswa perindikator. Dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas diharapkan yaitu mencapai 67,82% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menggunakan model Pembelajaran Role Playing mencapai kriteria aktif.

d. Pengaruh penggunaan model Pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu.

Setelah melakukan *posttest* dan *pretest* terdapat perbandingan yang signifikan, hal ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9 analisis nilai *pretest* dan *posttest*

| No | Nama Siswa | Nilai <i>Pretest</i> | Nilai <i>Posttest</i> |
|----|-------------------|----------------------|-----------------------|
| 1 | Aco | 60 | 70 |
| 2 | Wahyu Ramadhani | 65 | 80 |
| 3 | Putri Aprilia | 85 | 90 |
| 4 | Zalsa Fauziah | 40 | 80 |
| 5 | Febri Oktaviani | 80 | 90 |
| 6 | Gilang Ramadhan | 85 | 90 |
| 7 | SindiZahra Muthia | 55 | 90 |
| 8 | Mirnawati | 85 | 90 |
| 9 | St.Salmah | 80 | 90 |
| 10 | Syahrul Khan | 50 | 70 |
| 11 | M.Irsan Alamsyah | 55 | 70 |

| | | | |
|----|-------------------|----|----|
| 12 | Nur Aditya | 80 | 85 |
| 13 | Afisah Mugirah | 35 | 80 |
| 14 | Salsabilah | 40 | 90 |
| 15 | Firman wahyudi | 35 | 60 |
| 16 | Muh. Fajrin | 85 | 90 |
| 17 | Fahira Ramadhan | 55 | 50 |
| 18 | Muh. Haerul | 63 | 90 |
| 19 | Nurwahyuni Awil | 50 | 70 |
| 20 | Muh. Wisnu | 45 | 60 |
| 21 | Muh. Fahrul Jusro | 45 | 50 |
| 22 | Muh.Afdal Ahriza | 85 | 90 |
| 23 | uh.Aswar | 40 | 90 |

Sumber: hasil olahan data 2018

Tabel 4.10 analisis persentase hasil belajar siswa sebelum dan menggunakan model Pembelajaran Role Playing

| No | Kategori Hasil Belajar | <i>Pretest</i> | | <i>Posttest</i> | |
|----|------------------------|----------------|------------|-----------------|------------|
| | | Interval | Fre-kuensi | Fre-kuensi | Persentase |

| | | | | (%) | | (%) |
|---|---------------|---------|---|---------|----|---------|
| 1 | Sangat Rendah | 36 – 47 | 7 | 30,43 % | 0 | 0 % |
| 2 | Rendah | 48 – 59 | 5 | 21,73 % | 2 | 8,69 % |
| 3 | Sedang | 60 – 71 | 3 | 13,04 % | 6 | 26,08 % |
| 4 | Tinggi | 72 – 83 | 2 | 8,69 % | 3 | 13,04 % |
| 5 | Sangat Tinggi | 84 – 95 | 6 | 26,08 % | 12 | 52,17 % |

Sumber: hasil olahan data 2018

Tabel 4.11 analisis ketuntasan hasil belajar *pretest* dan *posttest*

| Skor | Kategorisasi | <i>Pretest</i> | | <i>Posttest</i> | |
|---------------------|--------------|----------------|----------------|-----------------|----------------|
| | | Fre-kuensi | Persentase (%) | Fre-kuensi | Persentase (%) |
| $36 \leq x \leq 59$ | Tidak Tuntas | 12 | 52,17 % | 2 | 8,69 % |
| $60 \leq x \leq 95$ | Tuntas | 11 | 47,82 % | 21 | 90,30 % |

Sumber: hasil olahan data tahun 2018

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.12 analisis nilai *pretest* dan *posttest* sebelum melakukan uji-t

| Subjek | Perolehan Nilai | | Gain (d) | d² |
|---------------|------------------------|-----------------|-------------------------|----------------------|
| | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | <i>Posttest-Pretest</i> | |
| 1. | 60 | 70 | 10 | 100 |
| 2. | 65 | 80 | 15 | 225 |
| 3. | 85 | 90 | 5 | 25 |
| 4. | 40 | 80 | 40 | 1600 |
| 5. | 80 | 90 | 10 | 100 |
| 6. | 85 | 90 | 5 | 25 |
| 7. | 55 | 90 | 35 | 1225 |
| 8. | 85 | 90 | 5 | 25 |
| 9. | 80 | 90 | 10 | 100 |
| 10. | 50 | 70 | 20 | 400 |
| 11. | 55 | 70 | 15 | 225 |
| 12. | 80 | 85 | 5 | 25 |

| | | | | |
|-------|------|------|----------------|--------------------|
| 13. | 35 | 80 | 45 | 2025 |
| 14. | 40 | 90 | 50 | 2500 |
| 15. | 35 | 60 | 25 | 625 |
| 16. | 80 | 90 | 10 | 100 |
| 17. | 55 | 50 | -5 | -25 |
| 18. | 65 | 90 | 25 | 625 |
| 19. | 50 | 70 | 20 | 400 |
| 20. | 45 | 60 | 15 | 225 |
| 21. | 45 | 50 | 5 | 25 |
| 22. | 85 | 90 | 5 | 25 |
| 23. | 40 | 90 | 50 | 2500 |
| n= 23 | 1395 | 1815 | $\sum d = 420$ | $\sum d^2 = 13100$ |

Sumber: hasil olahan data tahun 2018

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1) Mencari harga “Md” :

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{420}{23} \\
 &= 140
 \end{aligned}$$

2) Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” :

$$\begin{aligned}\sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 13.100 - \frac{(420)^2}{23} \\ &= 13.100 - \frac{176.400}{23} \\ &= 13.100 - 7669,56 \\ &= 5.430,44\end{aligned}$$

3) Menentukan harga t_{hitung} :

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{140}{\sqrt{\frac{5.430,44}{23(23-1)}}} \\ &= \frac{140}{\sqrt{\frac{5.430,44}{23 \times 22}}} \\ &= \frac{140}{\sqrt{\frac{5.430,44}{506}}} \\ &= \frac{140}{\sqrt{10,73}} \\ &= \frac{140}{3,27} \\ &= 42,81\end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas, untuk mencari t_{Hitung} peneliti menggunakan tabel distribusi t signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 23 - 1 = 22$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,074$. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 42,81$ dan $t_{tabel} = 2,074$ maka dapat diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $42,81 > 2,074$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 60,86 dengan kategori sangat rendah 30,43%, rendah 21,73 %, sedang 13,04 %, tinggi 8,69 %, dan sangat tinggi 26,08%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebelum menggunakan model Pembelajaran Role Playing tergolong rendah.

Nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 78,91. Jadi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) setelah menggunakan model Pembelajaran Role Playing mempunyai hasil yang lebih baik dibanding sebelum menggunakan model Pembelajaran Role Playing dengan kategori persentase sangat tinggi yaitu 52,17% , tinggi 13,04 %, sedang 26,08 %, rendah 8,69 %, dan sangat rendah 0%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) setelah menggunakan model Pembelajaran Role Playing tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 42,81$ dengan frekuensi (dk) = $23-1 = 22$

dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2,074$ dengan taraf signifikan 0,05, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternative diterima yang berarti model Pembelajaran Role Playing mempengaruhi hasil belajar.

Dari hasil observasi pada saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, persentase siswa yang hadir pada saat pembelajaran berlangsung yaitu 100%. Di sini dapat di lihat antusias untuk mengikuti pembelajaran sangatlah besar, namun pada saat proses pembelajaran berlangsung persentase siswa yang bertanya tentang materi pembelajaran yang belum dimengerti hanya 34,78% dan persentase siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru hanya 47,82% karena kadang mereka merasa malu untuk berbicara sehingga mereka mengurungkan niatnya untuk bertanya padahal mereka mempunyai keinginan untuk bertanya. Sedangkan untuk menjawab pertanyaan mereka merasa tidak percaya diri dengan jawaban mereka dan mereka juga merasa malu untuk berbicara di depan teman-temannya. Persentase siswa yang aktif dalam mengerjakan soal yang telah dibagikan dengan melihat model Pembelajaran Role Playing yang dibagikan yaitu 100% dan persentase siswa yang aktif dalam mengerjakan soal di papan tulis yaitu 56,52% , hal ini dapat dilihat jika siswa hanya merasa malu untuk berbicara namun untuk mengerjakan langsung mereka sangat percaya diri.

Berdasarkan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif >50% baik untuk aktivitas siswa perindikator. Dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas diharapkan yaitu

mencapai 67,82% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menggunakan model Pembelajaran Role Playing mencapai kriteria aktif.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) murid kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowayaitu; pada tahap *pretest* dengan menggunakan tes nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 60,86. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebelum menggunakan model Pembelajaran Role Playing tergolong rendah. Sedangkan pada tahap *posttest* dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa pada tahap *posttest* dengan menggunakan tes yaitu 78,91. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) setelah menggunakan model Pembelajaran Role Playing tergolong tinggi.

Pada uji hipotesis, untuk mencari t_{hitung} peneliti menggunakan tabel distribusi t signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 23 - 1 = 22$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,074$. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 42,81$ dan $t_{tabel} = 2,074$ maka dapat dilihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $42,81 > 2,074$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dan dipengaruhi terhadap hasil belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan simpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Kepada guru kelas, agar dapat mencoba menerapkan model Pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kepada sekolah, sekiranya dapat melengkapi media dalam setiap mata pelajaran agar siswa lebih berantusias untuk mengikuti proses pembelajaran.
3. Kepada peneliti selanjutnya, sekiranya dapat mengembangkan penggunaan model Pembelajaran Role Playing ini karena siswa cenderung tertarik mencoba hal-hal baru dan sangat tertarik menerima pelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran Role Playing.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, 1993, *Pengelolaan Pengajaran*, Ujung Pandang: PT. Bintang Selatan.
- Agus, Suprijono, 2011, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya
- Arikunto, Suharsimi, 2014, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyasa, E. 2007, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya
- Mulyasa, E., 2012, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, Bandung: Remaja Rosda
- Muthoharoh, Hafis, 2009, *Model Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Partisipatif, Online*
- Nurdin, Syafruddin, 2005, *Pembelajaran Yang Memperhatikan Keberagaman Individu Siswa Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Cipatat: PT. Cipatat Press
- Ruminiati, 2007, *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Depdiknas Jakarta.
- Rusman, 2012, *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers
- Rusmono, 2012, *Strategi Pembelajaran Problem Basic Learning*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina, 2008, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Group
- Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor –Faktor yang Mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta
- Sumantri, Mulyani dan Johar Permana, 2001, *Strategi Belajar Mengajar* Bandung: Sivimaulana.
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian, Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

- Sugihartono, Dkk, 2007, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press**
- Taniredja, Tukiran, Dkk 2012, *Model –Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta**
- Wahab, Abdul Aziz, 2007, *Metode dan Model –Model Mengajar: Ilmu Pengtahuan Sosial (IPS)*, Bandung: Alfabeta**
- Zaini, Hisyam, Dkk, 2008, *Strategi pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Inisan Madani**
- Muthoharoh, Hafis 2009, *Model Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Partisipatis*, Online <http://alhafi=h84.wordpress.com/2009/12/21/model-bermain-perandalam-pembelajaran-parsipatif/> (akses 15 agustus 2015).**

LAMPIRAN1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SD Inpres Cambaya

Mata Pelajaran : Pendidikan

Kewarganegaraan(PKn)

Kelas/Semester : V/II(Dua)

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (2x pertemuan)

A. Standar Kompetensi :

Memahami kebebasan berorganisasi

B. Kompetensi Dasar :

Mendeskripsikan pengertian berorganisasi. Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.

C. Indikator:

- Menjelaskan pengertian organisasi
- Menyebutkan manfaat berorganisasi
- Menjelaskan perbedaan organisasi pemerintah dan non pemerintah.
- Mendemonstrasikan cara berorganisasi.

D. Tujuan pembelajaran :

- Murid dapat menjelaskan pengertian organisasi
- Murid dapat menyebutkan manfaat organisasi
- Murid dapat menjelaskan perbedaan organisasi pemerintah dan non pemerintah.

- Murid dapat menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Murid dapat menyebutkan ciri-ciri sebuah organisasi. Murid dapat menjelaskan tugas anggota organisasi.

E. Materi Pelajaran :

Pengertian organisasi Organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Struktur organisasi.

F. Metode dan Model Pembelajaran

Metode pembelajaran ceramah bervariasi Model pembelajaran Role Playing

G. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran :

Kegiatan Awal (5 Menit)

- **Murid memberi salam dan berdoa. Guru mengecek kehadiran murid.**
Apersepsi
- **Menanyakan kesiapan belajar siswa Melaksanakan absensi kehadiran siswa.**
- **Menjelaskan secara singkat tujuan pelajaran. Kegiatan Inti Aktivitas Guru:**
- **Menyajikan materi pelajaran yaitu pengertian dan contoh-contoh organisasi di sekolah dan di lingkungan masyarakat. Menjelaskan pasal dalam UUD 1945 tentang kebebasan berorganisasi.**
- **Memperlihatkan beberapa gambar perkumpulan atau kelompok.**
- **Melakukan tanya jawab tentang hasil pengamatan gambar. Guru memberikan contoh bentuk-bentuk organisasi.**
- **Memberikan kesempatan kepada murid untuk mengajukan pertanyaan.**

- **Melakukan umpan balik kepada murid.**

Kegiatan Inti (20 menit)

- **Murid dibagi menjadi 6 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang, setiap anggota kelompok mendapat perannya sendiri.**
- **Guru menjelaskan tujuan pembagian kelompok.**
- **Guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk mempersiapkan belajar bermain peran terkait dengan materi pelajaran, yaitu berorganisasi.**

Kegiatan Akhir (5 menit)

Guru menyimpulkan materi pelajaran. Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa.

Pertemuan ke 2

Kegiatan Awal (5 menit)

Murid memberi salam dan berdoa

Apersepsi : Menyiapkan perangkat pembelajaran dan lembar observasi aktivitas belajar murid.

Menanyakan kesiapan belajar siswa Melaksanakan absensi kehadiran siswa.

Kegiatan Inti (20 menit)

Aktivitas Guru:Melakukan review pembelajaran pertemuan I.

Guru mempersiapkan masing-masing kelompok untuk bersiap melakukan bermain peran yang ditugaskan. Dalam hal ini kelompok I mendapat kesempatan pertama, dan selanjutnya diikuti oleh kelompok lainnya secara bergantian.

Aktivitas Murid: Ketua dan anggota kelompok mempersiapkan ruangan/kelas, setting ruangan dan bahan yang diperlukan untuk bermain peran. Ketua kelompok mengingatkan anggotanya mengenai pembagian peran yang harus dimainkan. Seluruh anggota kelompok melaksanakan bermain peran, hingga bagian akhir permainan. Kelompok lain terlibat aktif dalam bermain peran sesuai dengan tugas kelompoknya masing-masing sesuai tema yang diperankan. Guru melaksanakan observasi aktivitas belajar murid melalui format observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Kegiatan Akhir (5 menit)

Guru memberikan pujian kepada kelompok yang memainkan peran dengan baik. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang paling baik dalam bermain peran.

H. Media Belajar dan Sumber Belajar Media belajar

- Lembar evaluasi tertulis.

- Sumber belajar Silabus mata pelajaran PKn SD Inpres Cambaya Sajari dan Suharto. Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas V. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Hal. 69. Widiastuti dan Rahayuningsih. Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas V. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Hal. 37.

I. Penilaian

Teknik penilaian Penilaian proses : bermain peran

Teknik Penilaian Tertulis : Pemberian tugas

TES TERTULIS

Nama :

No. Induk :

Essay Test :

Sebutkan 2 pengertian organisasi?.....

Sebutkan 2 contoh bentuk organisasi?.....

Sebutkan 2 ciri-ciri organisasi?.....

Sebutkan 2 contoh tugas organisasi?.....

Gambarkan 2 struktur organisasi?.....

Gowa, Desember 2018

Guru Kelas V SD Inpres Cambaya

Peneliti

**(Dra.Hj.Jumariah)
NIP:19650610 198803 2 013**

**(Ade Rahmi Aminuddin)
NIM:10540941914**

Menyetujui

Kepala Sekolah SD Inpres Cambaya

**(Muslimin)
NIP: 19700217 199703 1 007**

LAMPIRAN 2

NILAI PRETEST MURID KELAS V SD INPRES CAMBAYA

| No | Nama Siswa | Nilai |
|----|-------------------|-------|
| 1 | Aco | 60 |
| 2 | Wahyu Ramadhani | 65 |
| 3 | Putri Aprilia | 85 |
| 4 | Zalsa Fauziah | 40 |
| 5 | Febri Oktaviani | 80 |
| 6 | Gilang Ramadhan | 85 |
| 7 | SindiZahra Muthia | 55 |
| 8 | Mirnawati | 85 |
| 9 | St.Salmah | 80 |
| 10 | Syahrul Khan | 50 |
| 11 | M.Irsan Alamsyah | 55 |
| 12 | Nur Aditya | 80 |
| 13 | Afisah Mugirah | 35 |
| 14 | Salsabilah | 40 |
| 15 | Firman wahyudi | 35 |

| | | |
|----|--------------------------|----|
| 16 | Muh. Fajrin | 85 |
| 17 | Fahira Ramadhan | 55 |
| 18 | Muh. Haerul | 63 |
| 19 | Nurwahyuni Awil | 50 |
| 20 | Muh. Wisnu | 45 |
| 21 | Muh. Fahrul Jusro | 45 |
| 22 | Muh.Afdal Ahriza | 85 |
| 23 | h.Aswar | 40 |

LAMPIRAN 3

| No | Nama Siswa | Nilai |
|-----------|--------------------------|--------------|
| 1 | Aco | 70 |
| 2 | Wahyu Ramadhani | 80 |
| 3 | Putri Aprilia | 90 |
| 4 | Zalsa Fauziah | 80 |
| 5 | Febri Oktaviani | 90 |
| 6 | Gilang Ramadhan | 90 |
| 7 | SindiZahra Muthia | 90 |
| 8 | Mirnawati | 90 |
| 9 | St.Salmah | 90 |
| 10 | Syahrul Khan | 70 |
| 11 | M.Irsan Alamsyah | 70 |
| 12 | Nur Aditya | 85 |
| 13 | Afisah Mugirah | 80 |
| 14 | Salsabilah | 90 |
| 15 | Firman wahyudi | 60 |

| | | |
|----|--------------------------|----|
| 16 | Muh. Fajrin | 90 |
| 17 | Fahira Ramadhan | 50 |
| 18 | Muh. Haerul | 90 |
| 19 | Nurwahyuni Awil | 70 |
| 20 | Muh. Wisnu | 60 |
| 21 | Muh. Fahrul Jusro | 50 |
| 22 | Muh.Afdal Ahriza | 90 |
| 23 | uh.Aswar | 90 |

LAMPIRAN 4**PEROLEHAN NILAI POST TEST DAN PRETEST**

| Subjek | Perolehan Nilai | | Gain (d) | d² |
|---------------|------------------------|-----------------|-------------------------|----------------------|
| | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | <i>Posttest-Pretest</i> | |
| 1. | 60 | 70 | 10 | 100 |
| 2. | 65 | 80 | 15 | 225 |
| 3. | 85 | 90 | 5 | 25 |
| 4. | 40 | 80 | 40 | 1600 |
| 5. | 80 | 90 | 10 | 100 |
| 6. | 85 | 90 | 5 | 25 |
| 7. | 55 | 90 | 35 | 1225 |
| 8. | 85 | 90 | 5 | 25 |
| 9. | 80 | 90 | 10 | 100 |
| 10. | 50 | 70 | 20 | 400 |
| 11. | 55 | 70 | 15 | 225 |

| | | | | |
|--------------|-------------|-------------|----------------------------------|--------------------------------------|
| 12. | 80 | 85 | 5 | 25 |
| 13. | 35 | 80 | 45 | 2025 |
| 14. | 40 | 90 | 50 | 2500 |
| 15. | 35 | 60 | 25 | 625 |
| 16. | 80 | 90 | 10 | 100 |
| 17. | 55 | 50 | -5 | -25 |
| 18. | 65 | 90 | 25 | 625 |
| 19. | 50 | 70 | 20 | 400 |
| 20. | 45 | 60 | 15 | 225 |
| 21. | 45 | 50 | 5 | 25 |
| 22. | 85 | 90 | 5 | 25 |
| 23. | 40 | 90 | 50 | 2500 |
| n= 23 | 1395 | 1815 | $\sum d = 420$ | $\sum d^2 = 13100$ |

LAMPIRAN 5

DOKUMENTASI PEMBELAJARAN

SEKOLAH SD INPRES CAMBAYA KECAMATAN SOMBA OPU

KABUPATEN GOWA



Pemberian pretest



Pemberian Posttest





RIWAYAT HIDUP



Ade Rahmi Aminuddin, lahir di Enrekang, 03 Mei 1997. Pada tahun 2002 penulis pertama kali menginjakkan pendidikan di SDN 1 Enrekang dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan studi di SMP Negeri 1 Enrekang dan tamat pada tahun 2011. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan lagi studinya di SMA Negeri 1 Enrekang dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis kemudian masuk ke jenjang yang lebih tinggi yaitu kuliah di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Pada program Strata Satu (S1). Diakhir pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar penulis menyusun skripsi dengan judul:

“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role playing* (Bermain peran) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Murid Kelas V SD Inpres Cambaya Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”