

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PKn KELAS VIII SMP NEGERI 1 BONTONOMPO**



SKRIPSI

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

**Oleh
Nurasia**

NIM 10531 2259 15

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2019**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Nurasia**, NIM 10531225915 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 132 TAHUN 1440 H/2019 M, Tanggal 24 Agustus 2019, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 24 Agustus 2019.

Makassar, 3 Muharram 1441 H
3 September 2019 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd. (.....)
4. Penguji : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. (.....)
2. Dr. H. Nursalam, M.Si. (.....)
3. Dra. Hj. Maryaty Z, M.Si. (.....)
4. Dr. Irmawati Thahir, ST., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo .**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **NURASIA**
Stambuk : **10531225915**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

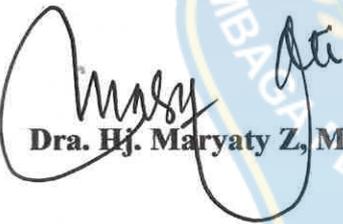
Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

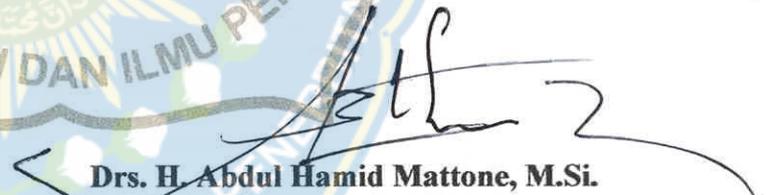
Makassar, September 2019

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Hj. Maryaty Z, M.Si.

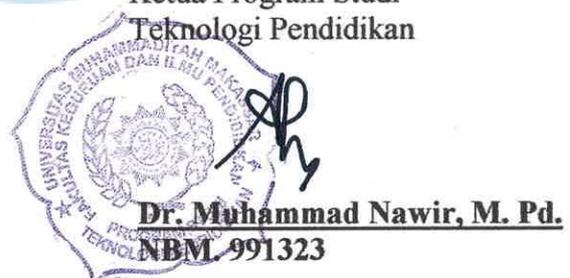

Drs. H. Abdul Hamid Mattone, M.Si.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM .860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar/Telp: 0411-860837/Email: fkip@unismuh.ac.id/web: www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **NURASIA**
Stambuk : 10531 2259 15
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kedepan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri, bukan hasil ciptakan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

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

Makassar, September 2019
Yang Membuat Pernyataan


Nurasia

MOTTO & PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Bebanmu akan berat, jiwamu harus kuat. Akan tetapi aku percaya langkahmu akan jaya. Kuatkan pribadimu”

(Buya Hamka)

Jadikan setiap tempat adalah sekolah, dan setiap orang adalah guru. Tetaplah menjadi manusia pembelajar dan penebar manfaat, dimanapun berada. Hidup sekali, jadilah berarti!

Jadilah satu mutiara diantara ribuan emas..

PERSEMBAHAN :

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas Kasih SayangNya kupersembahkan karya sederhana ini untuk kedua orang tua terkasih

Ayahanda Almarhum Nurdin dan Ibunda Nurjannah

Atas segala keringat, desah nafas, linangan air mata, untaian doa, serta jutaan pengorbanan tak ternilai tuk mencari rezeki demi kesuksesan pendidikan anaknya.

Untuk saudara-saudariku yang senantiasa memberi motivasi dan menguatkan, tiada kata yang paling indah selain kata terima kasih karena telah menjadi tempat sandaran saat diri ini lelah dalam menapaki.

Semua guru dan dosen yang telah ikhlas membagi ilmunya.

Teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan angkatan 2015.

Dan kepada semua orang yang senantiasa menyisipkan bantuan dengan do'a namun tak penulis sisipkan namanya. Jazakumullahi khairan.

ABSTRAK

Nurasia, 2019. *Pengaruh Penggunaan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo.* Skrispi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I, Hj. Maryati. Z dan Pembimbing II, H. Abd. Hamid Mattone.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas VIII B. Cara pengambilan data dilakukan melalui pembagian lembar tes dan angket, data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan statistik yang sesuai yaitu menggunakan rumus korelasi product moment dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan analisis uji-t. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh pada lembar tes yaitu $t_{hitung} = 5,309$. Dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,710$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $5,309 > 1,710$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya Model *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun pada lembar angket diperoleh persentase respon siswa dengan jumlah rata-rata persentase pilihan Sangat Setuju (SS) 44%, Setuju (S) 45,23% pada pernyataan positif siswa setelah perlakuan maka diperoleh 89,23%, masuk kategori sangat tertarik pada pelajaran PKn dengan menggunakan Model *Role Playing* dengan range (81%-100%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo melalui penggunaan model *Role Playing* mengalami peningkatan.

Kata Kunci : Model *Role Playing*, Hasil belajar

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim..

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, kekuasaanNya meliputi langit dan bumi, Tuhan tidak ada sesuatu pun yang setara dengan Dia, tidak beranak dan tidak pula diperanakkan. Tiada kuasa seorang pun kecuali atas kehendakNya, kasih sayangNya, serta limpahan rahmat dan hidayahNya. Salam dan shalawat semoga tetap tercurah pada junjungan Nabi Muhammad SAW, para keluarganya, para sahabatnya serta orang-orang yang istiqomah dijalanNya.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo” diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berbekal dari kekuatan dan ridha dari Allah SWT semata, maka penulisan skripsi ini dapat terselesaikan meski dalam bentuk yang sangat sederhana. Tidak sedikit hambatan dan rintangan yang penulis hadapi, akan tetapi penulis menyadari sepenuhnya bahwa tidak ada keberhasilan tanpa kegagalan, dan tidak ada kekuatan melainkan atas kehendakNya.

Teristimewa dan terutama sekali penulis sampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua, almarhum ayahanda tercinta, semoga

ketenangan bagi beliau disisiNya. Dan ibunda terkasih atas segala pengorbanan, kerja keras dan do'a restu yang telah diberikan demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu sejak kecil hingga saat ini yang telah menyalurkan kekuatan cinta dan sejuta kata motivasi sehingga dalam desir aliran darah senantiasa meninggalkan ketenangan dan tekad yang kuat bagi diri. Terima kasih juga kepada kakak-kakak dan adikku beserta keluarga yang senantiasa berdo'a, menyemangati, dan membantu penulis dalam material selama perjalanan menyelesaikan kuliah. Semoga apa yang telah mereka berikan kepada penulis menjadi kebaikan dan cahaya penerang di dunia dan akhirat.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada: Dra. Hj. Maryati. Z, M.Si. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi. Drs. H. Abd. Hamid Mattone, M.Si. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, arahan serta saran yang sangat bermanfaat.

Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E., M.M. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. Ketua Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan sumbang saran untuk membantu penulis dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.

Nasir S.Pd., M.Pd. Sekretaris jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi. Mustaqim Muhallim, S.Ag. Penasehat Akademik yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis dari semester I hingga semester VIII, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Para dosen serta Staf S1 Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penyusunan skripsi. Kepala sekolah SMP Negeri 1 Bontonompo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Guru bidang studi PKn yang telah memberikan bantuan dan masukan selama penulis melakukan penelitian. Dewan Guru dan Staf Administrasi SMP Negeri 1 Bontonompo yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian dan proses penyusunan skripsi ini. Siswa-siswi SMP Negeri 1 Bontonompo terkhusus kelas VIII yang telah membantu dan berpartisipasi aktif sebagai subjek dalam penulisan skripsi.

Sahabat-sahabat yang selalu membantu, memberikan semangat dan motivasi untuk keberhasilan penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi, dan seluruh rekan seperjuangan S1 Teknologi Pendidikan angkatan 2015 terkhusus kelas D yang selalu mendukung setiap langkah penulis, semoga mimpi-mimpi kita dapat terwujud dan tetap menjadi sahabat tanpa melihat tempat dan waktu. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SWT selalu melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah Bapak/Ibu/Saudara/Saudari berikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 08 Desember 2018

Penulis

Nurasia

NIM 10531225915



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Belajar dan Pembelajaran.....	6
1. Pengertian Belajar	6
2. Pengertian Pembelajaran	7
B. Model Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	8
2. Macam-macam Model Pembelajaran	9

C.	Model <i>Role Playing</i>	10
1.	Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11
2.	Tujuan Model <i>Role Playing</i>	12
3.	Kelebihan dan Kelemahan <i>Role Playing</i>	13
4.	Langkah-langkah Model <i>Role Playing</i>	17
D.	Hasil Belajar.....	19
E.	Mata Pelajaran PKn.....	23
F.	Penelitian yang Relevan	25
G.	Kerangka Pikir	25
H.	Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III	METODE PENELITIAN	28
A.	Jenis Penelitian	28
B.	Populasi dan Sampel Penelitian	30
C.	Definisi Operasional Variabel.....	31
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	32
E.	Instrumen Penelitian.....	33
F.	Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A.	Hasil Penelitian	39
1.	Hasil Olah Data	39
2.	Uji Hipotesis.....	55
B.	Pembahasan.....	61
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	64
A.	Simpulan	64
B.	Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	69
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar	20
Tabel 3.1	Populasi Kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo Kab. Gowa	30
Tabel 4.1	Hasil Tes Awal (<i>Pre-test</i>) dan tes akhir (<i>post-test</i>)	42
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> Siswa	44
Tabel 4.3	Statistik <i>Pre-test</i>	45
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> Siswa	47
Tabel 4.5	Statistik <i>Post-test</i>	48
Tabel 4.6	Uji Normalitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	49
Tabel 4.7	Uji Normalitas <i>Pre-test</i>	49
Tabel 4.8	Uji Normalitas <i>Post-test</i>	50
Tabel 4.9	Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Eksperimen	50
Tabel 4.10	Hasil Uji-t <i>Post-test</i> Eksperimen	51
Tabel 4.11	Analisis Data Respon Siswa Terhadap Metode Konvensional	52
Tabel 4.12	Perhitungan Rata-rata Persentase Respon Siswa Terhadap Penggunaan Metode Konvensional	57
Tabel 4.10	Analisis Data Respon Siswa dengan <i>Role Playing</i>	59
Tabel 4.10	Perhitungan Rata-rata Persentase Respon Siswa Terhadap Model <i>Role Playing</i>	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir.....	26
Gambar 3.1 Bentuk Desain Penelitian	29
Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai <i>Pre-test Siswa</i>	44
Gambar 4.2 Diagram Batang Nilai <i>Post-test Siswa</i>	47



DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1</i>	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	70
<i>Lampiran 2</i>	Soal <i>Pretes</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	91
<i>Lampiran 3</i>	Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	106
<i>Lampiran 4</i>	Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	107
<i>Lampiran 5</i>	Rangkuman Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Eksperimen.....	108
<i>Lampiran 6</i>	Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> menggunakan <i>SPSS</i>	109
<i>Lampiran 7</i>	Data Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	110
<i>Lampiran 8</i>	Data Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen ...	112
<i>Lampiran 9</i>	Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen ..	114
<i>Lampiran 10</i>	Uji-t Nilai Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	115
<i>Lampiran 11</i>	Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa	116
<i>Lampiran 12</i>	Angket <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa.....	117
<i>Lampiran 13</i>	Tabulasi Angket	123
<i>Lampiran 14</i>	Perbandingan Nilai Angket.....	127
<i>Lampiran 15</i>	Jadwal dan Tempat Penelitian.....	128
<i>Lampiran 16</i>	<i>Titik</i> Persentasi Distribusi <i>t</i>	129
<i>Lampiran 17</i>	Dokumentasi Gambar.....	130
<i>Lampiran 18</i>	Persuratan	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen ini harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Aunurrahman (2009:34), “Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa, dalam proses pembelajaran hasilnya dapat dilihat secara langsung, oleh sebab itu agar dapat terkontrol maka pembelajaran harus dirancang oleh guru terlebih dahulu, dengan memperhatikan berbagai prinsip yang telah terbukti keunggulannya secara empirik”

Pengelolaan pembelajaran yang menarik merupakan awal dari keberhasilan pembelajaran tersebut termasuk dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru yang merupakan penggerak, tentu akan sangat menentukan pencapaian dari tujuan pendidikan, oleh karenanya seorang guru perlu memilih strategi dan model pembelajarana yang efektif, efisien dan menarik. Guru sebagai fasilitator juga dituntut untuk bisa membawa siswanya ke dalam pembelajaran yang aktif, inovatif dan menyenangkan sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran dan dapat terlibat secara langsung. Penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun pada umumnya proses pengajaran disekolah masih jarang menggunakan model pembelajaran yang

sesuai, sehingga kemampuan belajar dan menelaah siswa masih hanya sebatas mendengarkan dan mencatat mata pelajaran yang terkait.

PKn merupakan salah satu ilmu yang penting dalam pendidikan karena dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pola pikir pendidikan Kewarganegaraan pun menjadi hal yang berpengaruh untuk menerapkan rasa kepekaan siswa terhadap lingkungannya sekaligus menjadi bekal untuk menambah pengetahuan tentang ketetangaraan.

Hasil belajar yang baik dan memuaskan merupakan harapan bagi orang tua siswa dan seluruh pihak yang terkait. Namun fakta dilapangan seringkali tidak sesuai dengan yang diinginkan, hal ini disebabkan karena proses pembelajaran belum efektif, sehingga berdampak pada ketuntasan hasil belajar PKn siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMP Negeri 1 Bontonompo khususnya kelas VIII, bahwa sebagian besar siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran sehingga rasa ingin tahu dan motivasi siswa sangat kurang. Hal ini disebabkan selama proses pembelajaran guru hanya menjadi pusat semua aktivitas siswa di kelas, sehingga hal ini membuat siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, selain itu pada proses pembelajarannya juga lebih didominasi dengan mencatat materi dan sedikit penjelasan dari guru, sehingga membuat siswa jenuh saat melangsungkan pelajaran.

Salah satu usaha yang diharapkan dapat sesuai untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan beberapa model pembelajaran tipe kooperatif, diantaranya dengan menggunakan model *Role Playing*. Karena model *Role Playing* ini siswa ditugaskan untuk aktif dalam pembelajaran dengan

bertugas memerankan tokoh atau benda mati namun masih dalam pengawasan guru. Melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuannya untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain.

Dengan memperhatikan hal ini menunjukkan ada kesenjangan antara harapan dengan kenyataan yang ada dilapangan tentang pemberian model yang tepat agar hasil belajar peserta didik optimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi kesenjangan di atas yaitu dengan memberikan pembelajaran dengan cara menggunakan model *role playing*. Pada model *role playing* ini, proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa. Diharapkan akan menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih tergali pengetahuannya, melatih siswa berpikir kreatif dan cepat. Selain itu peseta didik dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan nilai kriteria ketuntasan minimal.

Bekaitan dengan latar belakang dan penjelasan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui **Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bontonompo.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo.

D. Manfaat Penulisan

Manfaat dalam penulisan ini mencakup dua manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dari hasil penulisan ini adalah dapat menambah teori pembahasan mengenai Pengaruh Model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SMP Negeri 1 Bontonompo.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru serta penulis.

- a. Bagi guru, agar dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran dengan menerapkan model-model pembelajaran yang terkait sebagaimana mestinya. Selain itu diharapkan juga sebagai penambah wawasan guru dalam mengajar, sehingga guru dapat menerapkan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam prosesnya, berdasarkan pengalaman mereka dalam proses belajar. Dengan model

ini harapannya dapat tercipta kondisi belajar yang menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar.

- b. Bagi Siswa, melalui model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep PKn. Melalui model *Role Playing* atau bermain peran ini harapannya siswa menjadi semakin aktif dan hasil belajarnya meningkat.
- c. Bagi Penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam melakukan kegiatan penelitian berikutnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting dalam usaha penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Belajar merupakan kebutuhan setiap individu, hal itu dikarenakan dengan belajar dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan yang baik untuk dirinya maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat Ruhimat dkk, (2011:124) yaitu : “Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil”.

Gagne dalam Suyatno (2009:10) juga mengemukakan yaitu:

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Setelah belajar setiap individu memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Setelah belajar maka diperoleh hasil belajar yang berupa kapabilitas untuk mengetahui, memahami, dan mengerti konsep. Timbulnya kapabilitas tersebut karena adanya stimulus yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh siswa.

Sedangkan pendapat A.M. Sardiman (2007:20) menyatakan bahwa: “Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan mendengarkan, mengamati, meniru dan lain sebagainya. Dalam arti luas belajar diartikan sebagai kegiatan Psiko-fisik menuju

keperkembangan pribadi seutuhnya”. Menurut Sadiman dkk (2012:2) “belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi, hingga dia ke liang lahat nanti”.

Dari beberapa pendapat ahli mengenai pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang dialami oleh diri individu meliputi pengetahuan, sikap, pemahaman, serta keterampilan yang didapat melalui pengalaman yang terjadi pada lingkungan sekitar, hal ini akan terlihat suatu perubahan melalui adanya peningkatan baik dari segi kualitas maupun kuantitas sebagai hasil belajar.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain, serta proses interaksi dalam penyampaian pengetahuan kepada siswa. Gagne dalam Siregar dan Hartini (2010:12) mendefinisikan pembelajaran sebagai “Pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna.”

Menurut Ruhimat dkk. (2011:128) bahwa “Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk membelajarkan siswa yang belajar”. Pengertian pembelajaran lainnya yang dikemukakan Dananjaya (2010:27) “Pembelajaran merupakan proses aktif siswa yang mengembangkan potensi dirinya dengan melibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga siswa mengalir dalam pengalaman dengan melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang, serta mendorong prakarsa siswa”.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan belajar mengajar yang dilakukan antara siswa dan guru pada lingkungan belajar sesuai dengan rencana yang telah diatur, dan dievaluasi secara sistematis sehingga didapatkan hasil yang maksimal.

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Ketercapaian dalam mencapai tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya ketetapan dalam memilih model pembelajaran. Menurut Ruhimat (2011:198) : “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka didalam kelas atau dalam latar tutorial dan dalam membentuk materil-materil pembelajaran termasuk buku-buku, film, media komputer dan kurikulum (serangkaian studi jangka panjang)”

Menurut Joyce dalam Trianto (2009:22), “Model pembelajaran adalah suatu perancangan atau suatu pola yang di gunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain”.

Aunurrahman (2009:146) berpendapat bahwa: “Model pembelajaran sebagai suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu,

dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran”.

Menurut Sagala dalam Suryani dan Agung (2012:8) bahwa “model pembelajaran adalah: Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar”. Selanjutnya, menurut Komalasari (2015:57), “Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara/teknik pembelajaran yang disajikan secara sistematis dari awal sampai akhir pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Macam-macam Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pedoman yang terstruktur meliputi langkah-langkah aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan kompetensi yang akan dicapai. Model pembelajaran memberi kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran bagi guru. Untuk itu, guru perlu menguasai beberapa model pembelajaran sehingga dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam mengajarkan materi tertentu.

Kurniasih dan Sani (2016:120) menyatakan bahwa: “Ada banyak model pembelajaran, diantaranya model STAD, Jigsaw, NHT, Example Non Example, SAS, Terpadu, Picture and Picture, PBL, Mind Mapping, Make a match, *Role Playing*, Snowball Throwing, Talking Stik, Eksperimen, Cooperative Learning, Word Square, Scramble, Take and Give,...”

Sedangkan menurut Menurut Joyce dalam Aunurrahman (2009:148) bahwa ada empat kategori model mengajar, yaitu :

“Kelompok model sosial (*social family*), kelompok pengolahan informasi (*information processing family*), kelompok model personal (*personal family*), dan kelompok model sistem perilaku (*behavioral system family*). Diantara contoh kelompok model interaksi sosial ini meliputi sejumlah model yaitu: Group investigasion, *Role Playing*, yurisprodensial inquiry, Laboratory Training, Social science inquiry”.

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas mengenai macam-macam model pembelajaran, maka peneliti memilih salah satu model pembelajaran, yaitu model *Role Playing* atau bermain peran. Melalui model *Role Playing* diharapkan pembelajaran tidak menjemukan siswa, menuntut siswa aktif, kreatif, menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan mencapai tujuan pembelajaran.

C. Model *Role Playing*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Banyaknya model pembelajaran membuat guru perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam skripsi ini, peneliti akan meneliti pengaruh *Role Playing* dalam pembelajaran untuk memberi motivasi belajar kepada siswa.

Seperti pendapat Mulyasa (2006:220) berpendapat bahwa: “Model *Role Playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran yang mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan memerankan dan mendiskusikan sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah”.

Menurut Hamdayana (2014:189), “*Role Playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.” Selanjutnya menurut Djamarah (2000:200) “*Role Playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu.”

Gowen dalam Mutiah (2012:208) juga mendefinisikan: “Main peran sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi.” Sedangkan menurut Hamalik (2008:90) berpendapat, “*Role Playing* adalah teknik dimana siswa dapat berperan memainkan peranan dengan mendramatisasikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik wajah seseorang.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran atau cara guru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif untuk berimajinasi dalam memerankan peranan sebagai orang lain dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga ingatan, penyerapan kosakata, pengendalian diri, eksplorasi perasaan,

sikap, dan nilai-nilai serta pemecahan masalah dan mengambil sudut pandang oleh siswa terlatih saat berhubungan dengan orang lain.

2. Tujuan Model *Role Playing*

Setiap model pembelajaran memiliki tujuannya masing-masing dengan kesamaan untuk mencapai tujuan kompetensi yang diinginkan. Adapun tujuan *Role Playing* menurut Kurniasih dan Sani (2016:68) adalah “untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman siswa karena akan lebih jelas dan dihayati oleh siswa.”

Sedangkan menurut Dananjaya (2010:122) “*Role Playing* merupakan gambaran tentang suatu kondisi/paradigma tertentu pada suatu hal di dalam masyarakat. Lewat ‘skenario’ pelaku yang berlaku tanpa memberikan informasi verbal apapun akan terlihat respon siswa/ teman lain sesama aktor”.

Menurut Djamarah dan Zain (2006:70) tujuan penggunaan dari model *Role Playing* yaitu:

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
4. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Sedangkan Mulyasa (2006:222) berpendapat bahwa Tujuan dari pembelajaran *Role Playing* agar peserta didik dapat :

1. Mengeksplorasi perasaan-perasaannya
2. Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya
3. Mengembangkan keterampilan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
4. Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan model *Role Playing* bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama, toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah.

3. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

a. Kelebihan Model *Role Playing*

Menurut Kurniasih dan Sani (2016:69), Kelebihan model *Role Playing* yaitu:

1. Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
2. Melatih kerja sama
3. Siswa dapat belajar menggunakan bahasa baik dan benar
4. Siswa bebas berekspresi dan mengambil keputusan secara utuh.
5. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu bermain peran.
6. Dapat berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.

7. Sangat menarik bagi siswa, sehingga kelas akan lebih dinamis dan antusias.
8. Membangkitkan gairah dan semangat, menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan antar siswa.
9. Penghayatan yang dilakukan siswa lebih bermakna.

Setiap model pembelajaran yang telah atau akan dilaksanakan oleh guru memiliki kelebihan dan kekurangan. Hamdayana (2014: 191) menyebutkan kelebihan model *Role Playing* sebagai berikut:

1. Melibatkan seluruh siswa di mana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
2. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
5. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Selain itu Djamarah dan Zain (2006:89-90) menyebutkan kelebihan lain dari model *Role Playing* adalah:

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.

2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni dari sekolah.
4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh orang lain.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* memiliki kelebihan yang sangat banyak setelah diterapkan dalam pembelajaran. Model *Role Playing* ini dapat berguna sekali dalam meningkatkan aktivitas pada pembelajaran PKn pada menilai motivasi dari dalam diri siswa.

b. Kelemahan Model *Role Playing*

Selain kelebihan, model *Role Playing* memiliki kelemahan. Menurut Kurniasih dan Sani (2016:70), adapun kelemahan *Role Playing* sebagai berikut:

1. Memerlukan waktu yang relatif panjang.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi tinggi dari guru dan siswa.
3. Banyak siswa sebagai pemeran merasa malu melakukan adegan tertentu.
4. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model ini.

Menurut Komalasari (2010:81) model *Role Playing* juga memiliki beberapa kelemahan seperti berikut:

1. *Role Playing*/bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang banyak;
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, tidak semua guru memilikinya;
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu;
4. Apabila pelaksanaan *Role Playing* dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai;
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Sedangkan Djamarah dan Zain (2006:89) menyatakan kelemahan model *Role Playing* adalah:

1. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
2. Memerlukan tempat yang cukup luas
3. Sering kelas lain terganggu oleh suarapemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Hal yang sama diutarakan oleh Hamdayana (2014:191), kelemahan model *Role Playing* yaitu

1. Banyak memakan waktu
2. Memerlukan tempat yang luas
3. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton

Berdasarkan penjabaran diatas, bahwa ada beberapa kelemahan yang dimiliki oleh model pembelajaran *Role Playing*, maka guru harus dapat mengantisipasi agar kelemahan-kelemahan tersebut dapat diminimalisir untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

4. Langkah-langkah Model *Role Playing*

Keberhasilan model pembelajaran melalui *Role Playing* (bermain peran) diikuti oleh prosedur bermain peran dalam pembelajaran. Adapun menurut Kurniasih dan Sani (2016:70), langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut:

1. Guru menyusun dan mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan dengan model *Role Playing*.
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pembelajaran;
3. Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan orang;
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario proses persidangan yang sedang diperagakan;

7. Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok;
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya;
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Dalam rangka menyiapkan kegiatan bermain peran, menurut Hamalik (2001:215-217) adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan yaitu:

1. Persiapan dan Intruksi
 - a. Memilih tema bermain peran
 - b. Latihan dan pemanasan
 - c. Intruksi pendahuluan
 - d. Pemberian tugas kepada pengamat
2. Tindakan Dramatik dan Diskusi
 - a. Bermain peran
 - b. Diskusi kelas untuk hasil pengamatan kegiatan bermain peran
3. Evaluasi Bermain Peran Dalam evaluasi bermain peran, pengamat memberi komentar evaluatif keberhasilan kegiatan bermain peran yang telah dilakukan.

Shaftel dalam Mulyasa (2006:224-225) mengemukakan ada sembilan tahap

Role Playing (bermain peran) yaitu:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
2. Memilih peran
3. Menyusun tahap-tahap peran

4. Menyiapkan pengamat
5. Pemeranan
6. Diskusi dan evaluasi
7. Pemeranan ulang
8. Diskusi dan evaluasi
9. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai langkah-langkah pembelajaran *Role Playing*, peneliti memutuskan untuk menggunakan langkah pembelajaran yang dinyatakan oleh Hamalik (2001:215-217) karena peneliti merasa bahwa langkah Hamalik cukup sederhana untuk dilakukannya pembelajaran dengan bermain peran. Hal itu memungkinkan anak tidak merasa kesulitan untuk mengikuti langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan bermain peran.

D. Hasil Belajar

Ngalim Purwanto (2007:102-107) mengemukakan bahwa berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung dari beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor individual dan faktor sosial. Faktor individual meliputi kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan faktor sosial antara lain faktor keluarga, guru, dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam mengajar lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial. Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar diikhtisarkan sebagai berikut :

Tabel 2.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar (Ngalim Purwanto, 2007: 107).

Faktor			
Dalam		Luar	
Fisiologi	Psikologi	Lingkungan	Instrumental
1. Kondisi Fisik	1. Bakat	1. Alam	1. Kurikulum
2. Kondisi panca indera	2. Minat	2. Sosial	2. Guru
	3. Kecerdasan		3. Sarana
	4. Motivasi		4. Administrasi
	5. Kemampuan kognitif		

Dari tabel tersebut, diketahui ada berbagai macam faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Berbagai faktor tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun hasil belajar merupakan suatu perolehan atau hasil dari proses belajar mengajar. Sebagaimana yang disampaikan Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain (2006:107) bahwa setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan apa yang disebut dengan hasil belajar. Pendapat yang sama mengenai hasil belajar menurut Purwanto (2008:54) bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Terkait dengan hasil belajar, Benyamin S. Bloom dalam Zainal Arifin, (2012:21-23) mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain memiliki jenjang kemampuan mulai dari hal yang konkret sampai kepada yang abstrak.

Rincian domain tersebut sebagaimana berikut ini:

a. Domain Kognitif

Domain kognitif ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:

- 1) Pengetahuan (knowledge), merupakan jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali adanya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau menggunakannya.
- 2) Pemahaman (comperehension), adalah jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk memahami atau mengerti tentang materi yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya.
- 3) Penerapan (application), merupakan jenjang kemampuan yang menuntut siswa agar menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi yang baru dan konkret.
- 4) Analisis (analysis), yaitu jenjang kemampuan yag menuntut siswa untuk menguraikan situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.
- 5) Sintesis (synthesis), kemampuan siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan beberapa faktor.
- 6) Evaluasi (evaluation), merupakan jenjang yang menuntut siswa untuk mengevaluasi sesuatu situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

b. Domain Afektif

Domain afektif merupakan kemampuan siswa dalam mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk tingkah laku. Domain afektif juga memiliki beberapa jenjang kemampuan yang meliputi:

- 1) Kemauan menerima (receiving), merupakan kemampuan siswa untuk peka kepada fenomena atau rangsangan tertentu.
- 2) Kemauan menanggapi/menjawab (responding), merupakan kemampuan siswa untuk tidak hanya peka terhadap suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara.
- 3) Menilai (valuing), merupakan kemampuan siswa untuk menilai suatu objek, fenomena, maupun tingkah laku tertentu secara konsisten.
- 4) Organisasi (organization), kemampuan siswa dalam menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, dan membentuk suatu sistem nilai.

c. Domain Psikomotor

Domain psikomotor merupakan kemampuan siswa yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian lain, mulai dari gerakan yang sifatnya sederhana sampai yang kompleks.

Berdasarkan pada beberapa definisi yang telah disebutkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar.

Pendapat dari Benyamin S. Bloom dan Syaiful B. Djamarah mengenai hasil belajar oleh peneliti dijadikan sebagai acuan tentang hasil belajar PKn. Hasil belajar PKn yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan perubahan yang diperoleh setelah siswa mengalami proses belajar. Dalam penelitian ini, perubahan yang diukur adalah domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada domain kognitif terdapat enam aspek, namun peneliti hanya memilih tiga aspek saja yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Hasil belajar kognitif dalam penelitian ini diperoleh pada hasil tes sesudah diadakan pembelajaran. Hasil belajar domain afektif dan psikomotorik berupa sikap dan gerakan siswa selama pembelajaran dan konsep model *role playing* berlangsung. Hasil belajar afektif dan psikomotorik dalam penelitian ini diukur dengan lembar angket untuk siswa.

E. Mata Pelajaran PKn

Winataputra dalam Winarno (2013:7) menjelaskan :

Arti PKn sebagai bidang kajian yang memiliki objek telaah kebijakan dan budaya kewarganegaraan, menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan, dan secara koheren diorganisasikan dalam bentuk program kurikuler kewarganegaraan, aktivitas sosial-kultural kewarganegaraan, dan kajian ilmu kewarganegaraan.

Menurut Cholisin dalam Winarno (2013:6), secara terminologis:

PKn diartikan sebagai pendidikan politik yang pada materinya memfokuskan pada peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang di proses dalam rangka membina peranan tersebut sesuai ketentuan Pancasila dan UUD (Undang-Undang Dasar) 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara.

Pendapat lain mengenai definisi PKn disampaikan Numan Somantri dalam Winarno (2013:6) bahwa:

PKn merupakan program pendidikan berintikan demokrasi politik yang di perluas dengan pengetahuan lainnya, pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua dan kesemua itu di proses guna melatih para siswa agar dapat berpikir kritis, analitis, bersikap serta bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Putra (2013:8) “PKn merupakan mata pelajaran yang mengajarkan, melatih, mendidik, dan membentuk siswa agar menjadi warga negara yang cerdas, terampil, kritis, analitis, serta bertindak demokratis dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Berarti bahwa mata pelajaran ini yang mengutamakan pembentukan sikap siswa”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan mengenai mata pelajaran PKn yang pada umumnya sangat berpengaruh bagi ketatanan kerjasama antar masyarakat yang berkaitan dengan asas-asas Negara. Sesuai dengan dengan penelitian ini, peneliti mengaitkan antara korelasi Model pembelajaran *Role Playing* dengan mata pelajaran PKn SMP Kelas VIII, hal ini dikarenakan dapat melatih kepekaan siswa sehingga dapat menjadi pemuda yang peka terhadap masyarakatnya dengan cara memainkan peran pada mata pelajaran yang berkaitan.

F. Penelitian Yang Relevan

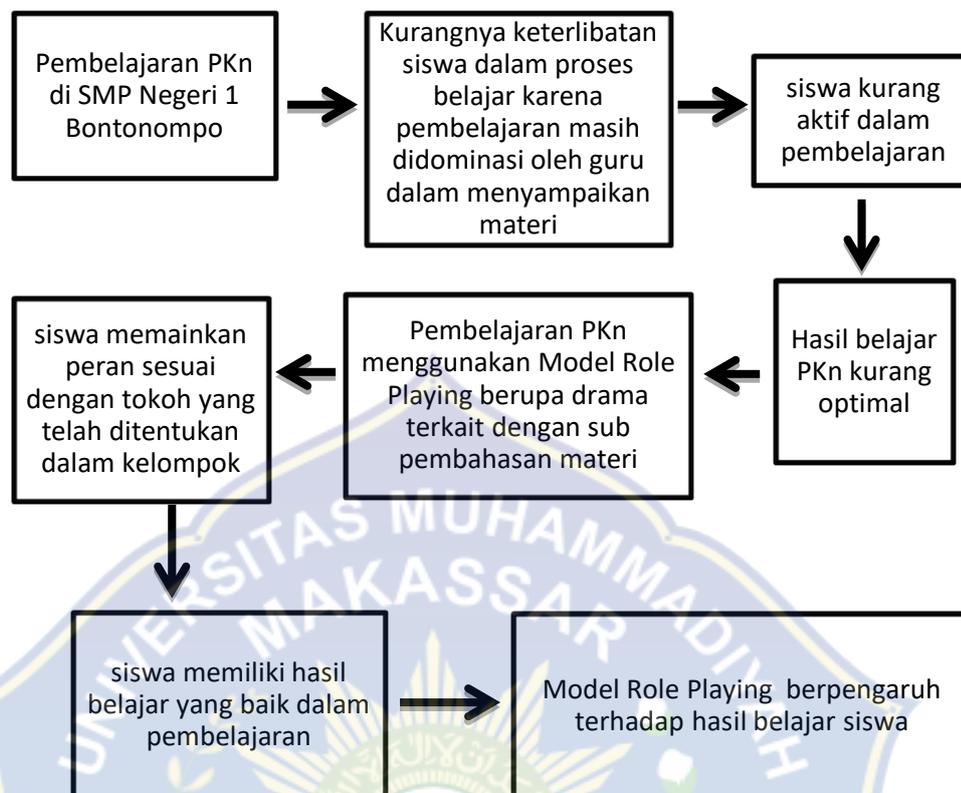
Penelitian Ardian Biantara (2013) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang” berdasarkan penelitian ini ditemukan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa melalui penggunaan metode *Role Playing*.

Penelitian Fauza Afifi (2017) yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Terpadu Di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setelah menggunakan metode *Role Playing* keterampilan berbicara siswa SD Negeri 2 Sukoharjo II mengalami peningkatan.

G. Kerangka Pikir

Sugiyono, (2018:95) menyatakan bahwa kerangka pikir merupakan “Model tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting”. Masalah yang diangkat adalah Pengaruh hasil belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo masih kurang optimal.

Kerangka pikir penelitian digambarkan dengan skema sebagaimana berikut :



Gambar 2.1 Skema kerangka pikir

Mata Pelajaran PKn merupakan pembelajaran yang erat kaitannya dengan peranan kita sebagai warga negara. Dalam proses kewarganegaraan kita dituntut untuk mengambil andil dan peran dalam lingkungan kita sendiri.

Siswa SMP pada masa transisinya melalui Model *Role Playing* diharapkan dapat terbangun jiwa sosialnya melalui peran yang mereka lakoni dalam proses pembelajaran. Sehingga di era millennial ini, siswa tidak menjadi siswa yang apatis, namun mereka dapat peduli terhadap lingkungannya. Dan dari model pembelajaran ini guru juga mengajarkan tentang karakter kepada siswa, sehingga siswa dapat lebih aktif lagi dalam proses belajar dan pembelajaran.

Selain itu, yang kerap kali yang menjadi kendala pada mata pelajaran PKn adalah kurangnya hasil belajar siswa akibat guru hanya mempersilahkan

dirinya untuk ceramah, dan siswa untuk mencatat dengan menyediakan buku paket, sehingga siswa merasa jenuh dan tak memiliki semangat untuk belajar.

Dengan menerapkan Model *Role Playing* pada pembelajaran PKn harapannya agar dapat meningkatkan hasil siswa dalam belajar. Dalam skripsi ini, peneliti fokus terhadap pengaruh penggunaan Model *Role Playing* terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo.

H. Hipotesis Penelitian

Menurut Tika (2005:20), “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah, yang jawaban tersebut masih diuji kebenarannya” Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan hipotesis bahwa “Ada pengaruh penggunaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang lebih menekankan analisisnya pada data numerikal yang diolah dengan metode statistika. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, Menurut Sugiyono (2018:111) “Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan”.

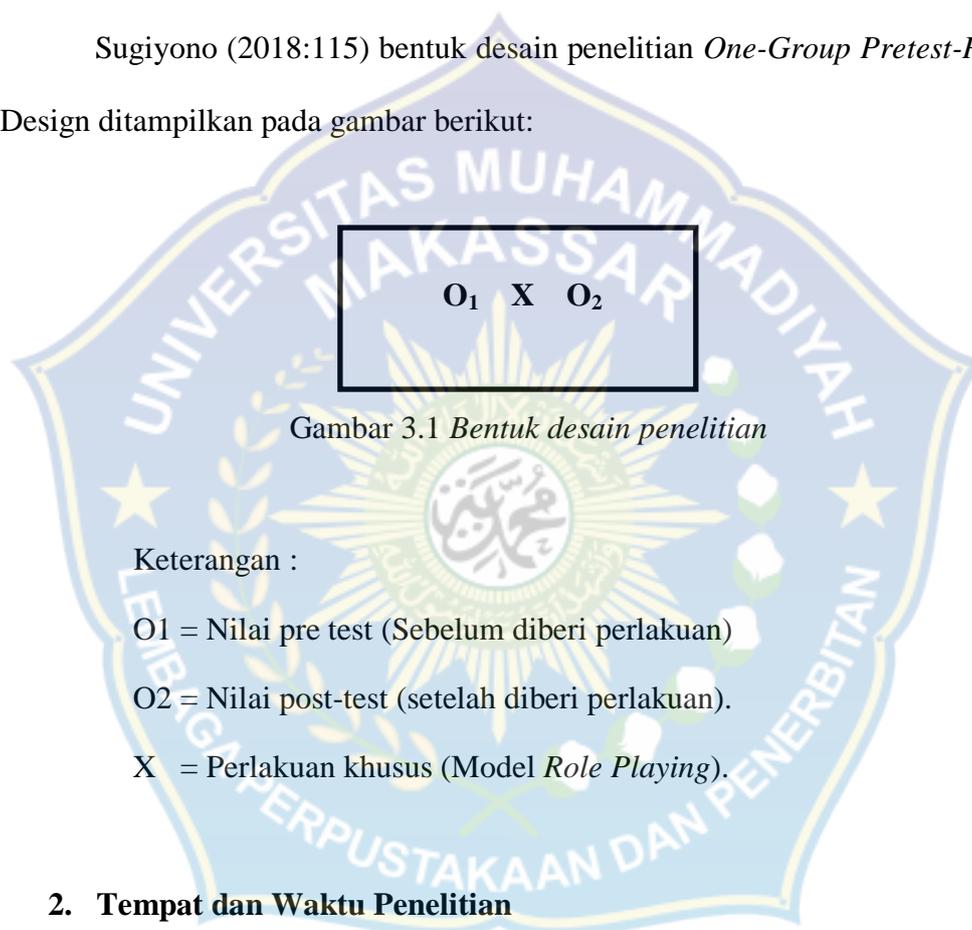
Metode yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs* (Nondesigns). Dikatakan pre-experimental design, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random, Sugiyono (2018:112).

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan dari pemaparan Sugiyono, (2018:114) “*One-Group Pretest-Posttest Design* merupakan desain yang terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena

dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan”. Desain ini menggunakan hanya satu kelas yang di dalamnya ada pretest dan *posttest*, sehingga pengaruh treatment dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai postes dan pretes. Bila nilai *posttest* lebih besar dari *pretest*, maka perlakuan berpengaruh positif.

Sugiyono (2018:115) bentuk desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest* Design ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Bentuk desain penelitian

Keterangan :

O1 = Nilai pre test (Sebelum diberi perlakuan)

O2 = Nilai post-test (setelah diberi perlakuan).

X = Perlakuan khusus (*Model Role Playing*).

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo yang beralamat di Jalan Pendidikan NO. 16 Tamallayang Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Dilaksanakan Pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 yaitu pada 27 April-27 juni 2019.

B. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2018:130) berpendapat, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo Tahun Ajaran 2018/2019. Terdapat delapan kelas yang menjadi populasi, dengan jumlah siswa keseluruhan 214 orang.

Tabel 3.1 Jumlah siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo Kab. Gowa

Kelas	Jumlah Siswa
VIII A	26 Siswa
VIII B	25 Siswa
VIII C	26 Siswa
VIII D	27 Siswa
VIII E	26 Siswa
VIII F	27 Siswa
VIII G	27 Siswa
VIII H	27 Siswa
JUMLAH	214 Siswa

Sumber: Dokumentasi Profil Sekolah SMP Negeri 1 Bontonompo

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2018:131), “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik probability sampling yaitu teknik Cluster Sampling (Area sampling). Sugiyono (2018:135), “Cluster Sampling merupakan teknik sampling daerah digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, misal penduduk suatu Negara, provinsi dan kabupaten. Untuk menentukan penduduk mana yang akan dijadikan sumber data, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan.” Maka berdasarkan hal tersebut, sampel pada penelitian ini berjumlah 25 siswa. Kelas yang terpilih sebagai kelas yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* adalah kelas VIII B berdasarkan saran dari guru mata pelajaran.

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Secara sederhana variabel adalah jawaban atas pertanyaan “apa yang diteliti”. Sugiyono (2018:57).

Variabel dalam penelitian ini adalah Pengaruh penggunaan Model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo. Pada penelitian ini dilakukan untuk melihat adakah pengaruh atas hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo terhadap

mata pelajaran PKn jika menggunakan model *Role Playing*. Situasi yang relatif tetap terhadap pembelajaran aktivitas dengan penggunaan *Role Playing* meliputi faktor internal yaitu hasil, serta faktor eksternal yaitu Pengaruh dari Model *Role Playing* tersebut. Dalam hal ini siswa untuk merespon atau memberi perilaku tertentu dengan cara tertentu pula lalu dituangkan dalam isian angket dan tes yang hasilnya berupa skor sebagai tolak ukur dari adanya pengaruh ataupun tidak.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Zainal Arifin dalam Biantara Ardian (2013: 42), bahwa tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka pengukuran, di dalamnya terdapat pertanyaan yang harus dikerjakan siswa untuk mengukur kemampuannya. Penelitian ini menggunakan pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban untuk mengetahui hasil belajar PKn siswa kelas VIII B sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

2. Angket

Menurut Hadari Nawawi dalam Tika (2005:54), “Angket merupakan suatu usaha mengumpulkan informasi dengan menyampaikan sejumlah pernyataan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh responden”. Jadi, teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa tentang pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran PKn. Angket diberikan kepada siswa untuk diisi dengan kondisi yang sebenarnya menurut penilaian siswa

3. Dokumentasi

Dokumen dapat berbentuk tulisan berupa catatan, biografi, peraturan, kebijakan, bentuk gambar berupa foto, ataupun karya. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data guru. Penggunaan teknik dokumentasi pada penelitian ini sebagai data penunjang penelitian, yaitu digunakan pada penelitian pendahuluan guna mendapatkan data yang berhubungan dan dibutuhkan oleh peneliti dalam penelitian yang dilakukan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian observasi yang berisikan kisi-kisi penilaian dan indikator-indikator penilaian guna mempermudah saat proses penelitian. Adapun instrumen penelitian sebagai berikut :

1. Lembar Tes

Instrumen tes pada penelitian ini berupa soal pilihan ganda. Soal tes digunakan untuk mengetahui apakah materi dari guru telah dipahami oleh siswa. Soal yang sama diberikan pada *pre-test* dan *post-test*. Materi tes yang digunakan yaitu tentang Memperkuat Komitmen Kebangsaan, adapun kompetensi dasarnya sebagaimana berikut ini :

- a. Mensyukuri semangat dan komitmen kolektif kebangsaan untuk memperkuat NKRI yang berketuhanan Yang Maha Esa.

- b. Menunjukkan sikap gotong royong sebagai wujud nyata semangat dan komitmen kolektif kebangsaan untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- c. Menginterpretasikan semangat dan komitmen kebangsaan kolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam konteks kehidupan siswa.
- d. Mengorganisasikan kegiatan lingkungan yang mencerminkan semangat dan komitmen kebangsaan untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia.

2. Lembar Angket

Angket merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengukur respon siswa yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Tes afektif melalui angket dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sikap maupun respon siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran/ *Role Playing*. Kisi-kisi angket yang terdapat dalam lampiran.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Analisis Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dianalisis dengan menggunakan analisis statistika deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan atau menggambarkan karakteristik dari variabel. Dalam hal ini digunakan tabel distribusi frekuensi, skor rata-rata, standar deviasi, skor minimum dan skor maksimum.

Untuk keperluan analisis deskriptif digunakan distribusi frekuensi. Distribusi frekuensi digunakan untuk pengkategorisasian hasil belajar PKn. Dalam menyusun distribusi frekuensi, digunakan langka-langka berdasarkan pada Sugiono (2018: 36) sebagai berikut:

1) Menentukan Jumlah Kelas Interval

Rumus menentukan jumlah kelas interval yaitu menggunakan rumus Sturges yakni jumlah kelas interval = $1 + 3,3 \log n$. Dimana n adalah jumlah responden.

2) Menentukan Rentang Data (Range)

Rentang kelas = skor maximum – skor minimum

3) Menentukan panjang Kelas Interval

Panjang kelas = $\frac{\text{rentang data}}{\text{jumlah kelas interval}}$

b. Analisis Angket Siswa

Data angket hasil respon siswa di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk memaparkan hasil respon siswa terhadap penerapan model *Role Playing* pada pelaksanaan mata pelajaran PKn. Lembar angket siswa disusun berdasarkan kriteria penilaian skala Likert

Skala Likert ini telah banyak digunakan oleh para peneliti guna mengukur persepsi atau sikap seseorang. Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti dengan beberapa pernyataan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban atau respon dalam skala ukur yang telah disediakan, misalnya Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup

Setuju (CS), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS). Responden dianjurkan memilih kategori jawaban yang telah diatur oleh peneliti. Untuk menskor skala Likert, jawaban diberi bobot untuk disamakan dengan nilai kuantitatif 5, 4, 3, 2, 1, untuk empat pilihan pertanyaan positif, serta 1, 2, 3, 4, 5 untuk pertanyaan yang bersifat negatif.

Persentase respon siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Persentase (%)

n = Jumlah Responden

f = Frekuensi Jawaban Responden

Adapun kriteria respon siswa adalah sebagai berikut :

0% - 20% : tidak tertarik

21% - 40% : sedikit tertarik

41% - 60% : cukup tertarik

61% - 80% : tertarik

81% - 100% : sangat tertarik

Riduwan dalam Muazzinah Busratun, (2016:36)

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan sejauh mana keamanan antara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Jenis statistik inferensial pada penelitian ini adalah Statistik Parametrik; yaitu teknik yang didasarkan pada asumsi bahwa data yang diambil mempunyai distribusi normal dan menggunakan data interval dan rasio.

a. Uji Prasyarat

➤ Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan normal jika distribusi data sama dengan kurva normal (tidak ada perbedaan). Uji normalitas menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program *SPSS for windows 21*. Kriteria dalam pengujian normalitas apabila nilai signifikansi hitung $> 0,05$ maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal (V. Wiratna Sujarweni, 2008:48).

b. Uji Hipotesis

➤ Uji-t

Setelah dilakukan pengujian prasyarat yakni uji normalitas, data yang di uji adalah selisih rata-rata dari *pre-test* atau tes awal dan *posttest* atau tes akhir. Teknik yang digunakan peneliti untuk menguji hipotesis adalah dengan menggunakan uji-t (*t-test*). Rumus uji-t (*t-test*) digunakan untuk menentukan

perbedaan selisih rata-rata nilai siswa. Perbedaan selisih rata-rata tersebut untuk menentukan signifikansi antara t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%.

Sugiono (2018:85) menyatakan dalam statistika dan penelitian t erdapat dua macam hipotesis, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). hipotesis statistik dirumuskan dengan simbol-simbol statistik, dan H_0 dan H_a selalu dipasangkan. Dengan cara dipasangkan maka dapat dibuat keputusan yang tegas, mana yang diterima dan mana yang ditolak.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Olah Data

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII B di SMP Negeri 1 Bontonompo, digunakan tes sebagai teknik pengumpulan data baik untuk variabel X maupun untuk variabel Y. Selanjutnya, dalam hal pengujian hipotesis maka dilakukan uji kuantitatif menggunakan rumus statistik yang dianggap relevan untuk analisis data yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa juga respon dan sikap siswa di kelas VIII B SMP Negeri 1 Bontonompo terhadap model yang digunakan

➤ Tes

Penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test*, *pre-test* dilaksanakan sebelum perlakuan dalam pembelajaran menggunakan *Role Playing*, berikut penjabarannya:

Hasil evaluasi kedua tes (*pretest* dan *posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 25 orang siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Bontonompo dapat diketahui gambarannya dalam Tabel 4.1.

Tabel 4.1 : Hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) siswa kelas VIII B

No.	Kode Nama	Nilai <i>Pretest</i> (X)	Nilai <i>Posttest</i> (Y)	$d = Y - X$	d^2
1	AC	65	85	20	400
2	AFA	80	90	10	100
3	A	65	85	20	400
4	DA	45	60	15	225
5	FSU	60	75	15	225
6	HZR	50	65	15	225
7	MH	60	80	20	400
8	MS	55	70	15	225
9	MAS	70	85	15	225
10	MDAH	60	70	10	100
11	MAA	30	60	30	900
12	MC	60	75	15	225
13	MI	70	85	15	225
14	MRS	45	65	20	400
15	MSI	65	80	15	225
16	MAAr	75	90	15	225
17	NAP	65	85	20	400
18	NAA	55	70	15	225
19	NRF	40	60	20	400
20	NRI	65	85	20	400
21	NH	70	85	15	225
22	RR	60	70	10	100
23	SRN	50	65	15	225
24	WAD	75	85	10	100
25	NK	65	85	20	400
Jumlah		1500	1910	410	7200
Rata-rata		60,00	76,40	-	-

Nilai rata-rata hasil tes awal (*pretest*) siswa 60,00. Berdasarkan Tabel 4.1 di atas terlihat bahwa nilai hasil evaluasi awal seluruh siswa kelas VIII SMP

Negeri 1 Bontonompo masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (≥ 75) yang telah ditetapkan pihak sekolah.

a) Pengolahan Data *Pretest* dan *Posttest*

Data yang telah terkumpul ditabulasikan ke dalam daftar distribusi frekuensi data kelompok dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pengolahan data tes awal (*pretest*)

Dari Tabel 4.1 diperoleh nilai tertinggi tes awal siswa adalah 80 dan nilai terendah adalah 30.

$$\begin{aligned} 1) \text{ Rentang (R)} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 80 - 30 \\ &= 50 \end{aligned}$$

2) Menentukan banyak kelas interval dengan $n = 25$

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas (K)} &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 25 \\ &= 1 + (3,3) (1,39) \\ &= 1 + 4,587 \\ &= 5,587 \text{ (diambil } k = 6) \end{aligned}$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas (P)} &= \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}} \\ &= \frac{50}{6} \\ &= 8,34 \text{ (diambil } P=9) \end{aligned}$$

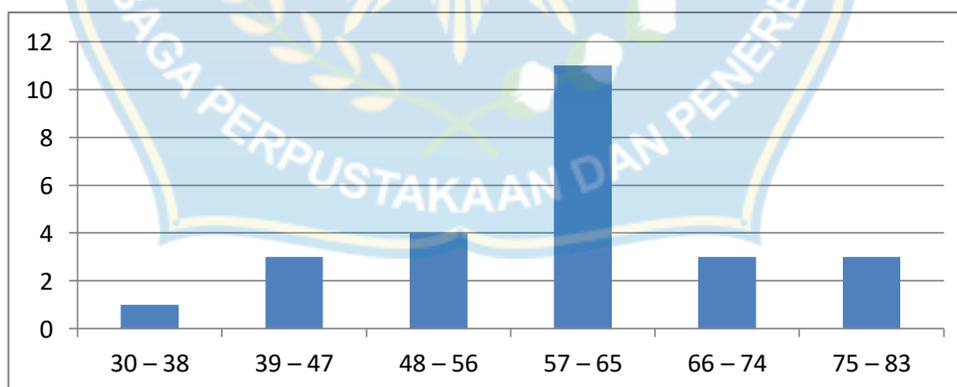
Pre-test diberikan sebelum perlakuan model *Role Playing* dilakukan di kelas, soal yang diberikan berupa pilihan ganda sebanyak 20 nomor pilihan ganda. hasil post-test 25 siswa dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.2 distribusi frekuensi *pre-test*

Interval	Frekuensi	Persentase
30 – 38	1	4%
39 – 47	3	12%
48 – 56	4	16%
57 – 65	11	44%
66 – 74	3	12%
75 – 83	3	12%
Jumlah	25	100%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil *pre-test* kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Gambar 4.1 diagram batang nilai *pre-test* siswa



Berdasarkan grafik histogram di atas dapat diketahui bahwa grafik histogram *pretest* pada kelas eksperimen yaitu, siswa yang memperoleh nilai 30 - 38 terdapat 1 (satu) orang. Siswa yang memperoleh nilai 39 - 47

terdapat 3 (tiga) orang. Siswa yang memperoleh nilai 48 - 56 terdapat 4 (empat) orang. Siswa yang memperoleh nilai 57 - 65 terdapat 11 (sebelas) orang. Siswa yang mendapatkan nilai 66 - 74 hanya 3 (tiga) orang. Siswa yang memperoleh nilai 75 - 83 terdapat 3 (tiga) orang.

Selanjutnya hasil perhitungan statistic dengan menggunakan *SPSS 21 for windows* untuk *pre-test* dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.3 Statistik *Pre-test*

Statistik	Nilai <i>Pre-test</i>
Mean	60.00
Median	60.00
Mode	65
Standar Deviasi	11.726
Minimum	30
Maximum	80
Sum	1500

Berdasarkan pada data tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa *pre-test* memiliki nilai rata-rata mean *pretest* adalah 60,00, nilai media adalah 60,00, nilai modul 65, nilai standar deviasi adalah 11,762, nilai terbesar adalah 80 dan nilai terkecil adalah 30, dan nilai sebesar sebesar 1500.

2. Pengolahan data tes akhir (*posttest*)

Dari Tabel 4.1 diperoleh nilai tertinggi tes akhir siswa adalah 90 dan nilai terendah adalah 60.

1) Menentukan rentang (R)

$$\begin{aligned} \text{Rentang (R)} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 90 - 60 \\ &= 30 \end{aligned}$$

2) Menentukan banyak kelas interval dengan $n = 25$

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas (K)} &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 25 \\ &= 1 + (3,3) (1,39) \\ &= 1 + 4,587 \\ &= 5,587 \text{ (diambil } k = 6) \end{aligned}$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas (P)} &= \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}} \\ &= \frac{30}{6} \\ &= 5 \end{aligned}$$

Post-test dilaksanakan sesudah perlakuan model *Role Playing* diberikan di kelas, soal yang diberikan berupa pilihan ganda sebanyak 20 nomor pilihan ganda. hasil *post-test* 25 siswa dijabarkan dalam tabel berikut:

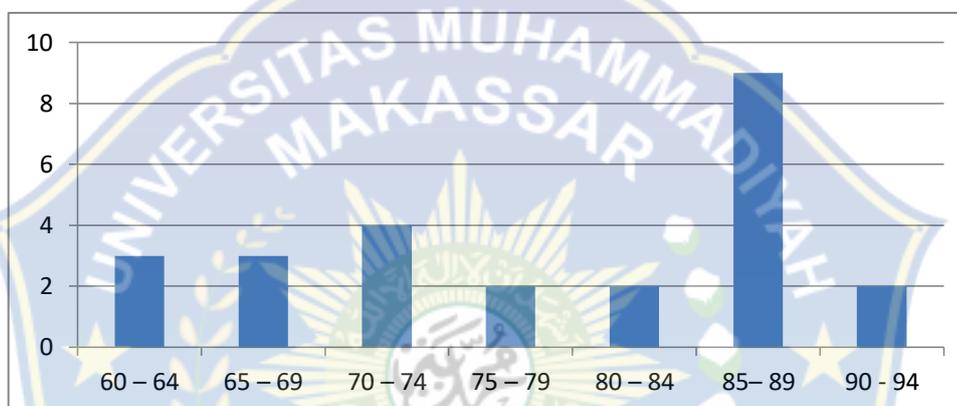
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi *Post-test*

Interval	Frekuensi	Persentase
60 – 64	3	12 %
65 – 69	3	12 %
70 – 74	4	16 %

75 – 79	2	8 %
80 – 84	2	8 %
85– 89	9	36 %
90 - 94	2	8 %

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi tersebut, grafik hasil *post-test* kelas adalah sebagai berikut:

Gambar 4.2 diagram batang nilai *post-test*



Berdasarkan grafik histogram di atas dapat diketahui bahwa grafik histogram *post-test* yaitu, siswa yang memperoleh nilai 60 - 64 terdapat 3 (tiga) orang. Siswa yang memperoleh nilai 65 - 69 terdapat 3 (tiga) orang. Siswa yang memperoleh nilai 70 - 74 terdapat 4 (empat) orang. Siswa yang memperoleh nilai 75 - 79 terdapat 2 (dua) orang. Siswa yang mendapatkan nilai 80 - 84 hanya 2 (dua) orang. Siswa yang memperoleh nilai 85 - 89 terdapat 9 (sembilan) orang. Dan siswa yang memperoleh 90-94 terdapat 2 (dua) orang.

Selanjutnya hasil perhitungan statistic dengan menggunakan *SPSS 21 for windows* untuk *post-test* dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.5 statistik *Post-test*

Statistik	Pre-test
Mean	76.40
Median	80.00
Mode	85
Standar Deviasi	10.054
Minimum	60
Maximum	90
Sum	1910

Berdasarkan pada data tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa *post-test* memiliki nilai rata-rata mean adalah 76,40, nilai median adalah 80,00, nilai modul 85, nilai standar deviasi adalah 85, nilai terbesar adalah 90 dan nilai terkecil adalah 60, dan nilai sebesar sebesar 1910.

b) Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak sehingga analisis uji-t dapat dilaksanakan. Bila data berdistribusi normal maka data ini dapat diolah dengan menggunakan statistik uji-t. pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *Spss for windows 21*. Rumus yang digunakan adalah *Kolmogorov-Smirnov*, data dari uji normalitas disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.6 Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

Data	Sig_{hitung}	Sig_{min}	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,393	0,05	Distribusi data normal
<i>Post-test</i>	0,102	0,05	Distribusi data normal

Berdasarkan tabel 4.6 Hasil uji normalitas menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan dengan Sig_{hitung} > 0,05 yang berarti data berdistribusi normal.

- **Uji Normalitas *Pretest***

Uji normalitas pada hasil *pretest* kelas eksperimen, dapat dilihat pada tabel 4.7 sebagai berikut :

Tabel 4.7 Uji Normalitas *Pretest* Eksperimen

<i>Pret est</i>	Sig _{hitung}	Sig _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,393	0,05	Normal

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji normalitas data diatas diketahui bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen memiliki Sig_{hitung} 0,393. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena Sig_{hitung} 0,393 > 0,05. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

- **Uji Normalitas *Posttest* Eksperimen**

Uji normalitas pada *posttest* kelas eksperimen, dapat dilihat pada tabel 4.8, sebagai berikut:

Tabel 4.8 Uji Normalitas *Posttest* Eksperimen

<i>Posttest</i>	Sig _{hitung}	Sig _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,102	0,05	Normal

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji normalitas data diatas dapat diketahui bahwa dari *posttest* kelas eksperimen memiliki Sig_{hitung} 0,102. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena Sig_{hitung} 0,102 > 0,05. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Hasil dari uji *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan program *SPSS for windows 21*. Adapun perbandingan nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa kelas eksperimen disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Eksperimen

No	Data Nilai Eksperimen	N	Mean	Standar Deviasi
1.	<i>Pretest</i>	25	60.00	11.726
2.	<i>Posttest</i>	25	76.40	10.054

Berdasarkan tabel 4.9 diatas, mean atau nilai rata-rata dari kelas eksperimen adalah 76,40. Maka dari itu, nilai rata-rata *posttest* dinyatakan lebih besar daripada nilai rata-rata *pretest*. Selisih rata-rata kedua nilai adalah 14,40. Untuk lebih memperkuat data perbandingan nilai *posttest* dan *pretest* kelas eksperimen uji hipotesis. Hipotesis yang diuji adalah:

H_a = Ada pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2018/2019.

H_0 = Tidak ada pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2018/2019.

Penjelasannya, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan pada nilai kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sebaliknya jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, atau signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kontrol. Adapun uji hipotesis melalui uji-t (*t-test*) disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji-t Posttest Eksperimen

Data	T	Ttabel	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	5.309	1,710	0,000	H_a diterima dan ada perbedaan

Berdasarkan tabel diatas tersebut, hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai t sebesar 5.309 dan sig. 0,000. Nilai Sig. yaitu $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

➤ **Angket**

Untuk mengetahui pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII B di SMP Negeri 1 Bontonompo, digunakan instrument kuisisioner (angket) sebagai teknik pengumpulan data baik untuk variabel X maupun untuk variabel Y. Selanjutnya, dalam hal pengujian hipotesis maka dilakukan uji kuantitatif menggunakan rumus statistik yang dianggap relevan untuk analisis data yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa juga respon dan sikap siswa di kelas VIII B SMP Negeri 1 Bontonompo terhadap model yang digunakan, berikut akan diuraikan hasil olah data angket melalui *pretest* dan *posttest*.

a) **Pre-test Angket**

Adapun hasil persentase respon siswa terhadap penggunaan metode konvensional pada mata pelajaran PKn dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.11 Analisis Data Respon Siswa Terhadap Penggunaan Metode Konvensional

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	F	%
Positif :				
1.	Saya senang mempelajari mata pelajaran PKn	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	2 14 8 1 0	8% 56% 32% 4% 0%
2.	Di rumah saya mengulangi kembali pelajaran PKn yang diberikan oleh guru di sekolah	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	2 10 8 5 0	8% 40% 32% 20% 0%

3	saya merasa rugi jika tidak mengikuti mata pelajaran PKn	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	5 8 9 1 2	20% 32% 36% 4% 8%
4.	Setiap ada hal-hal yang penting dalam pelajaran PKn saya selalu mencatatnya agar tidak lupa	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	5 13 5 2 0	20% 52% 20% 8% 0%
5	Mata pelajaran PKn menarik untuk dipelajari karena materinya bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	4 12 7 2 0	16% 48% 28% 8% 0%
6.	Apabila di kelas saya mengalami kesulitan memahami pelajaran PKn, saya akan bertanya kepada teman	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	4 7 11 3 0	16% 28% 44% 12% 0%
7.	Saya belajar PKn untuk memenuhi rasa ingin tahu saya tentang ilmu kewarganegaraan	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	12 9 1 3 0	48% 36% 4% 12% 0%
8.	Saya sangat peduli jika dalam ulangan saya akan berhasil ataupun gagal	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	6 16 3 0 0	24% 64% 12% 0% 0%
9.	Walaupun nilai PKn saya lebih rendah dari teman-teman, saya tetap bersemangat belajar untuk mendapatkan nilai yang lebih	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	13 11 1 0 0	52% 44% 4% 0% 0%
10.	Dalam kegiatan pembelajaran saya aktif bertanya karena diberi nilai tambah oleh guru	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	7 7 6 3 2	28% 28% 24% 12% 8%

11	Pujian yang diberikan guru menambah semangat saya untuk belajar PKn dengan giat.	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	13 7 5 0 0	52% 28% 20% 0% 0%
12	Saya senang belajar PKn di kelas karena lebih tenang dan kondusif.	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	6 9 7 3 0	24% 36% 28% 12% 0%
13	Saya senang belajar PKn dengan berdiskusi karena bisa dapat aktif	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	11 12 2 0 0	44% 48% 8% 0% 0%
Negatif				
14.	Saya belajar PKn hanya materi yang diberikan dari oleh guru.	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	4 7 8 6 0	16% 28% 32% 24% 0%
15.	Saya merasa senang ketika guru PKn tidak hadir mengajar dan tidak memberikan tugas.	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	0 0 6 8 11	0 % 0% 24% 32% 44%
16.	Target saya untuk mendapatkan nilai asal lulus KKM saja.	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	1 1 4 8 11	4 % 4% 16% 32% 44%
17.	Proses pembelajaran PKn yang lama, membuat saya jenuh sehingga saya banyak mengobrol dengan teman.	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	0 3 12 7 3	0% 12% 48% 28% 12%
18	PKn bagi saya pelajaran yang membosankan karena materinya banyak dan hanya sekedar	Sangat setuju Setuju	0 4	0% 16%

	mencatat.	Cukup Setuju	7	28%
		Kurang Setuju	10	40%
		Tidak Setuju	4	16%
19.	Saya mengumpulkan tugas PKn terlambat jika ada tugas mata pelajaran lain yang juga harus dikumpulkan.	Sangat setuju	1	4%
		Setuju	8	32%
		Cukup Setuju	7	28%
		Kurang Setuju	6	24%
		Tidak Setuju	3	12%
20.	Saya tidak berminat mempelajari PKn meski diberi penghargaan oleh guru	Sangat setuju	0	0%
		Setuju	1	4%
		Cukup Setuju	3	12%
		Kurang Setuju	6	24%
		Tidak Setuju	15	60%
21.	Saya belajar PKn saat akan ulangan saja	Sangat setuju	0	0%
		Setuju	1	4%
		Cukup Setuju	9	36%
		Kurang Setuju	7	28%
		Tidak Setuju	8	32%
22.	Saya kurang percaya diri bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum saya pahami	Sangat setuju	1	4%
		Setuju	3	12%
		Cukup Setuju	12	48%
		Kurang Setuju	6	24%
		Tidak Setuju	3	12%
23	Saya bosan mengikuti pembelajaran PKn	Sangat setuju	0	0%
		Setuju	0	0%
		Cukup Setuju	4	16%
		Kurang Setuju	9	36%
		Tidak Setuju	12	48%
24	Saya mengantuk ketika guru menyampaikan materi PKn di dalam kelas.	Sangat setuju	1	4%
		Setuju	2	8%
		Cukup Setuju	6	24%
		Kurang Setuju	10	40%
		Tidak Setuju	6	24%
25	Saya jenuh dengan pembelajaran PKn jika hanya dilakukan di dalam kelas.	Sangat setuju	3	12%
		Setuju	1	4%
		Cukup Setuju	14	56%
		Kurang Setuju	5	20%
		Tidak Setuju	2	8%

Pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa rata-rata respons siswa terhadap pembelajaran PKn menggunakan metode konvensional terbagi atas respon positif dan negatif dari siswa, untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PKn dapat dilihat di bawah ini: .

Tabel. 4.12 Perhitungan Rata-Rata Persentase Respon Siswa Terhadap Penggunaan Metode Belajar Konvensional

Kategori Pernyataan	No. Item	Alternatif Jawaban					Jumlah %
		SS	S	CS	KS	TS	
1	2	3	4	5	6	7	8
Positif	1.	8	56	32	4	0	100 %
	2.	8	40	32	20	0	100 %
	3.	20	32	36	4	8	100 %
	4.	20	52	20	8	0	100 %
	5.	16	48	28	8	0	100 %
	6.	16	28	44	12	0	100 %
	7.	48	36	4	12	0	100 %
	8.	24	64	12	0	0	100 %
	9.	52	44	4	0	0	100 %
	10.	28	28	24	12	8	100 %
	11.	52	28	20	0	0	100 %
	12.	24	36	28	12	0	100 %
	13.	44	48	8	0	0	100 %
Jumlah		360	540	292	92	16	1.300
Rata-rata		27,70	41,53	22,47	7,07	1,23	100

Kategori Pernyataan	No. Item	Alternatif Jawaban					Jumlah
		SS	S	CS	KS	TS	
1	2	3	4	5	6	7	8
Negatif	1.	16	28	32	24	0	100 %
	2.	0	0	24	32	44	100 %
	3.	4	4	16	32	44	100 %
	4.	0	12	48	28	12	100 %
	5.	0	16	28	40	16	100 %
	6.	4	32	28	24	12	100 %

1	2	3	4	5	6	7	8
	7.	0	4	12	24	60	100 %
	8.	0	4	36	28	32	100 %
	9.	4	12	48	24	12	100 %
	10.	0	0	16	36	48	100 %
	11.	4	8	24	40	24	100%
	12.	12	4	56	20	8	100%
	Jumlah	44	124	368	352	312	1200
	Rata-Rata	3,67	10,33	30,67	29,33	26	100

Berdasarkan data dari tabel 4.12 di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode belajar konvensional dengan pernyataan positif dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang menyatakan Sangat Setuju (SS) 27,70%, Setuju (S) 41,53%, Cukup Setuju (CS) 22,47%, Kurang Setuju (KS) 7,07%. Dan Tidak Setuju (TS) 1,27%. Sedangkan dengan respon siswa dengan tanggapan negatif dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang menyatakan Sangat Setuju (SS) 3,67%, Setuju (S) 10,33%, Cukup Setuju (CS) 30,67%, Kurang Setuju (KS) 29,33%. Dan Tidak Setuju (TS) 26%.

b) Pre-test Angket

Tabel 4.13 Analisis Data Respon Siswa proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	F	%
Positif				
1.	Belajar PKn dengan menggunakan model <i>Role Playing</i> menarik dan menyenangkan	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	21 4 0 0 0	84% 16% 0% 0% 0%
2.	Model dengan menggunakan <i>Role Playing</i> membuat saya dan teman-teman aktif dalam	Sangat setuju Setuju	8 17	32% 68%

	proses belajar PKn	Cukup Setuju	0	0%
		Kurang Setuju	0	0%
		Tidak Setuju	0	0%
3	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> membuat saya semakin akrab dengan guru	Sangat setuju	13	52%
		Setuju	8	32%
		Cukup Setuju	3	12%
		Kurang Setuju	1	4%
		Tidak Setuju	0	0%
4.	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> mempermudah saya dalam mengingat suatu peristiwa	Sangat setuju	5	20%
		Setuju	16	64%
		Cukup Setuju	4	16%
		Kurang Setuju	0	0%
		Tidak Setuju	0	0%
5	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> menarik, karena dapat saya dapat aktif dalam proses pembelajaran dikelas	Sangat setuju	11	44 %
		Setuju	13	52%
		Cukup Setuju	1	4%
		Kurang Setuju	0	0%
		Tidak Setuju	0	0%
6.	Belajar menggunakan <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan keterampilan saya untuk bertanya	Sangat setuju	13	52%
		Setuju	11	44%
		Cukup Setuju	1	4%
		Kurang Setuju	0	0%
		Tidak Setuju	0	0%
7.	Belajar menggunakan <i>Role Playing</i> memudahkan saya untuk mengambil kesimpulan dalam sebuah peristiwa	Sangat setuju	10	40%
		Setuju	10	40%
		Cukup Setuju	5	20%
		Kurang Setuju	0	0%
		Tidak Setuju	0	0%
8.	Belajar dengan menggunakan model <i>Role Playing</i> dapat menumbuhkan rasa percaya diri saya dalam belajar	Sangat setuju	9	36%
		Setuju	10	40%
		Cukup Setuju	4	16%
		Kurang Setuju	2	8%
		Tidak Setuju	0	0%
9.	Belajar dengan menggunakan model <i>Role Playing</i> membuat saya semakin senang dan bersemangat untuk belajar bersama teman-teman.	Sangat setuju	15	60%
		Setuju	7	28%
		Cukup Setuju	3	12%
		Kurang Setuju	0	0%
		Tidak Setuju	0	0%

10.	Kegiatan <i>Role Playing</i> membuat saya lebih aktif, karena akan diberi nilai tambahan oleh guru	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	6 14 3 2 0	24% 56% 12% 8% 0%
11	Guru selalu memberikan pujian ketika ada siswa yang memainkan peran dengan baik	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	13 9 3 0 0	52% 36% 12% 0% 0%
12	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> didalam kelas membuat saya dan teman-teman semakin kompak di dalam kelas	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	10 15 0 0 0	40% 60% 0% 0% 0%
13	Dengan model <i>Role Playing</i> Saya senang belajar PKn karena saya bisa mempraktekkan teori yang saya dapat.	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	9 13 3 0 0	36% 52% 12% 0% 0%
Negatif				
14.	Saya tidak suka belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> ,	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	0 0 0 4 21	0% 0% 0% 16% 84%
15	Model <i>Role Playing</i> membuat saya jenuh dan tidak aktif	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	0 0 1 8 16	0% 0% 4% 32% 64%
16	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> membuat saya tidak percaya diri karena malu memainkan peran	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju Kurang Setuju Tidak Setuju	0 1 4 14 6	0% 4% 16% 56% 24%
17	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> membuat saya tidak fokus	Sangat setuju Setuju Cukup Setuju	0 0 1	0% 0% 4%

		Kurang Setuju	10	40%
		Tidak Setuju	14	56%
18	Belajar dengan menggunakan <i>role playing</i> tidak menarik	Sangat setuju	0	0%
		Setuju	1	4%
		Cukup Setuju	0	0%
		Kurang Setuju	7	28%
		Tidak Setuju	17	68%
19	Belajar menggunakan <i>Role Playing</i> membosankan	Sangat setuju	0	0%
		Setuju	0	0%
		Cukup Setuju	1	4%
		Kurang Setuju	7	28%
		Tidak Setuju	17	68%
20	Model <i>Role Playing</i> menyulitkan saya untuk mengambil sebuah kesimpulan	Sangat setuju	0	0%
		Setuju	1	4%
		Cukup Setuju	1	4%
		Kurang Setuju	14	56%
		Tidak Setuju	9	36%
21	Saya lelah saat guru PKn melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model <i>Role Playing</i>	Sangat setuju	0	0%
		Setuju	0	0%
		Cukup Setuju	1	4%
		Kurang Setuju	11	44%
		Tidak Setuju	13	52%
22	Model <i>Role Playing</i> membuat saya tidak akrab dengan teman-teman	Sangat setuju	0	0%
		Setuju	0	0%
		Cukup Setuju	0	0%
		Kurang Setuju	6	24%
		Tidak Setuju	19	76%
23	Guru PKN tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya berkaitan dengan peristiwa yang telah diperagakan	Sangat setuju	0	0%
		Setuju	1	4%
		Cukup Setuju	4	16%
		Kurang Setuju	6	24%
		Tidak Setuju	14	56%
24	Guru tidak memberikan pujian kepada siswa yang memainkan peran dengan baik	Sangat setuju	2	8%
		Setuju	1	4%
		Cukup Setuju	0	0%
		Kurang Setuju	9	36%
		Tidak Setuju	13	52%
25	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> didalam kelas membuat saya kesulitan dan	Sangat setuju	0	0%
		Setuju	0	0%

	merasa sempit	Cukup Setuju	2	8%
		Kurang Setuju	10	40%
		Tidak Setuju	13	52%

Pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa rata-rata respons siswa terhadap pembelajaran PKn menggunakan model *Role Playing* terbagi atas respon positif dan negatif dari siswa, untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan *Role Playing* dapat dilihat di bawah ini: .

Tabel. 4.14 Perhitungan Rata-Rata Persentase Respon Siswa dengan menggunakan Model *Role Playing*

Kategori Pernyataan	No. Item	Alternatif Jawaban					Jumlah %
		SS	S	CS	KS	TS	
1	2	3	4	5	6	7	8
Positif	1.	84	16	0	0	0	100 %
	2.	32	68	0	0	0	100 %
	3.	52	32	12	4	0	100 %
	4.	20	64	16	0	0	100 %
	5.	44	52	4	0	0	100 %
	6.	52	44	4	0	0	100 %
	7.	40	40	20	0	0	100 %
	8.	36	40	16	8	0	100 %
	9.	60	28	12	0	0	100 %
	10.	24	56	12	8	0	100 %
	11.	52	36	12	0	0	100%
	12.	40	60	0	0	0	100%
	13.	36	52	12	0	0	100%
Jumlah		572	588	120	20	0	1300
Rata-rata		44	45,23	9,23	1,54	0	100

Kategori Pernyataan	No. Item	Alternatif Jawaban					Jumlah
		SS	S	CS	KS	TS	
1	2	3	4	5	6	7	8
Negatif	14.	0	0	0	16	84	100 %
	15.	0	0	4	32	64	100 %
	16.	0	4	16	56	24	100 %
	17.	0	0	4	40	56	100 %
	18.	0	4	0	28	68	100 %
	19.	0	0	4	28	68	100 %
	20.	0	4	4	56	36	100 %
	21.	0	0	4	44	52	100 %
	22.	0	0	0	24	76	100 %
	23.	0	4	16	24	56	100 %
	24.	8	4	0	36	52	100%
	25.	0	0	8	40	52	100%
		Jumlah	8	20	60	424	688
	Rata-Rata	0,67	1,67	5	35,33	57,33	100

Berdasarkan data dari tabel 4.14 di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* dengan pernyataan positif dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang menyatakan Sangat Setuju (SS) 44%, Setuju (S) 45,23%, Cukup Setuju (CS) 9,23%, Kurang Setuju (KS) 1,54%. Dan Tidak Setuju (TS) 0% Sedangkan dengan respon siswa dengan tanggapan negatif dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang menyatakan Sangat Setuju (SS) 0,67%, Setuju (S) 1,67%, Cukup Setuju (CS) 5%, Kurang Setuju (KS) 35,33%. Dan Tidak Setuju (TS) 57,33%.

B. Pembahasan

1. Hasil Belajar

Berdasarkan tes belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dari hasil tes tersebut, maka ditemukan bahwa ada perbedaan belajar lebih efektif setelah diberi perlakuan dibandingkan dengan sebelum pemberian perlakuan. Jika dalam proses belajar mengajar siswa memiliki hasil yang tinggi maka siswa akan lebih fokus dalam menerima materi sehingga lebih mudah memahami pelajaran, siswa tidak mudah lelah mengikuti pembelajaran, siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam merespon dan menjawab pertanyaan dari guru.

Tes yang diberikan menunjukkan angka pencapaian yang lebih tinggi yang didapatkan oleh siswa, dengan pemberian soal tes yang sama sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Dilihat dari pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan *Role Playing* berbeda dengan rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh harga $t_{hitung} = 5.309$ (lampiran). Dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,710$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $5.309 > 1,710$, yang berarti bahwa angka t_{hitung} lebih besar dari angka t_{tabel} . maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya skor hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan.

Berdasarkan data analisis dari dua instrumen penelitian tersebut maka ditemukan bahwa terdapat pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Respon Siswa

Dengan melihat hasil temuan dari keseluruhan data yang diperoleh peneliti di atas, maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil angket untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari respon siswa dalam belajar pada pembelajaran PKn, sebelum menggunakan model *Role Playing* dan sesudah menggunakan model *Role Playing*. Yaitu data hasil angket respon belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan model *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan data hasil angket respon belajar siswa pada proses pembelajaran dengan metode konvensional.

Data dari angket siswa dijelaskan bahwa persentase respon siswa terhadap metode belajar konvensional dengan pernyataan positif dapat dijelaskan siswa yang menyatakan Sangat Setuju (SS) 27,70%, Setuju (S) 41,53%, Cukup Setuju (CS) 22,47%, Kurang Setuju (KS) 7,07%. Dan Tidak Setuju (TS) 1,27%. Sedangkan dengan respon siswa dengan tanggapan negatif dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang menyatakan Sangat Setuju (SS) 3,67%, Setuju (S) 10,33%, Cukup Setuju (CS) 30,67%, Kurang Setuju (KS) 29,33%. Dan Tidak Setuju (TS) 26%.

Dari angket respon siswa yang di isi oleh 25 orang siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas VIII B SMP Negeri 1 Bontonompo. Hasil perolehan persentase dengan kriteria Sangat Setuju (SS) 44%, Setuju (S) 45,23%, Cukup Setuju (CS) 9,23%, Kurang Setuju (KS) 1,54% dan Tidak Setuju (TS) 0% Sedangkan dengan respon siswa dengan tanggapan negatif dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang menyatakan Sangat Setuju (SS) 0,67%, Setuju (S) 1,67%, Cukup Setuju (CS) 5%, Kurang Setuju (KS) 35,33%. Dan Tidak Setuju (TS) 57,33%. Berdasarkan hal ini menunjukkan bahwa siswa antusias dengan penerapan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKn, yang membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan persentase tersebut, respon siswa dinyatakan lebih antusias pada saat mengikuti pelajaran PKn saat menggunakan model *Role Playing* dibanding dengan pembelajaran konvensional, melalui persentase dari respon positif maupun negatif siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dapat disimpulkan bahwa

1. Respon siswa menunjukkan adanya respon positif, siswa sangat antusias belajar dengan menggunakan model *Role Playing* hal ini berdasarkan persentase respon siswa dengan menyatakan Sangat Setuju (SS) 44%, Setuju (S) 45,23%, Cukup Setuju (CS) 9,23%, Kurang Setuju (KS) 1,54%. Dan Tidak Setuju (TS) 0%. Dengan demikian jumlah rata-rata persentase pilihan sangat setuju ditambah dengan pilihan setuju sebesar 89,23% masuk ke dalam kategori sangat tertarik dengan range (81%-100%)
2. Terdapat pengaruh terhadap penggunaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 5,309$ dan $t_{tabel} = 1,710$ pada taraf signifikan 0,05 pada derajat kebebasan 24. Dengan kriteria pengujian yaitu jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak, dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $5,309 > 1,710$ sesuai dengan kriteria pengujian maka dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_a , dengan hipotesis H_a yaitu terdapat hasil yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala SMP Negeri 1 Bontonompo sebagai pimpinan tertinggi dan sebagai panutan bagi bawahannya untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana maupun pelatihan untuk guru-guru.
2. Bagi guru SMP Negeri 1 Bontonompo, untuk lebih mengembangkan penggunaan model pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa lebih aktif untuk mengikuti pelajaran.
3. Penggunaan model pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan kepada kepala sekolah dan guru kiranya lebih meningkatkan kualitas penggunaan model pembelajaran, sehingga siswa dapat aktif dalam mengikuti pelajaran guna tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Dananjaya Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Nuansa Cendekia
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Penerbit Bumi
- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Rafika Aditama
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta : Kata Pena.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Purwanto Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ruhimat, Toto. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pendidikan :Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

- Sadirman A.M. 2017. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Ombak.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia buana pustaka
- Tika, Moh Pabundu. 2005. *Metode Penelitian Geografi*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Tim penyusun FKIP. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Unismuh Makassar
- Trianto. 2009. *Mendesain Model-Model Pengajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group
- Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Adhitama, Septyan Wahyu. 2016. *Persepsi Siswa Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Aktivitas Air Di Smp Negeri 2 Klaten*. Dapat Diakses di : <https://eprints.uny.ac.id.pdf> Diakses pada 24 November 2018, pukul 19.43 WITA.
- Afifi, Fauza. 2017. *Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Terpadu di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Tahun Ajaran 2016/2017*. Dapat diakses di : <http://Digilib.unila.ac.id.pdf>. Diakses pada 19 November 2018, pukul 15.15 WITA.
- Biantara, Ardian. 2013. *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang*. Dapat diakses di : <https://Skripsi.Ardian.Biantara.pdf>. Diakses pada 20 November 2018, pukul 14.19 WITA

Muazzinah, Busratun. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Asam Basa Kelas XI IPA SMAN 1 INDRAPURI Aceh Besar*. Dapat diakses di : <http://Skripsi.Busratun.Muazzinah.pdf>. Diakses pada 5 Mei 2019. Pukul 13.01 WITA

Putra, Mardenta Nur Yudi Verdana. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Metode Sosiodrama Terhadap Kepedulian Sosial Siswa Kelas V di SD Negeri Selang*. Dapat diakses di : <http://Eprints.uny.ac.id.pdf>. Diakses pada 6 desember 2018. Pukul 16.48 WITA





LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****BAB VI**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Bontonompo
 Mata Pelajaran : PKn
 Kelas/Semester : VIII / Genap
 Materi Pokok : Memperkuat Komitmen Kebangsaan
 Alokasi waktu : 6 JP (3x pertemuan)

A. Kompetensi Inti :

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
------------------	-----------

1.6	Mensyukuri semangat dan komitmen kolektif kebangsaan untuk memperkuat NKRI yang berketuhanan Yang Maha Esa.	1.6.1	Bersyukur atas keberadaan semangat dan komitmen kebangsaan kolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia. Menyadari semangat dan komitmen kebangsaankolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.
2.6	Menunjukkan sikap gotong royong sebagai wujud nyata semangat dan komitmen kolektif kebangsaan untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia.	1.6.2	<p>2.6.1 Berperilaku tanggung jawab sebagai wujud sikap semangat dan komitmen kebangsaan kolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia.</p> <p>2.6.2 Berperilaku percaya diri sebagai wujud sikap semangat dan komitmen kebangsaan kolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia.</p> <p>2.6.3 Berperilaku patriotik sebagai wujud sikap semangat dan komitmen kebangsaan kolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia.</p> <p>2.6.4 Berperilaku demokratis sebagai wujud sikap semangat dan komitmen kebangsaan kolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia.</p> <p>2.6.5 Berperilaku menghargai hasil karya orang lain sebagai wujud sikap semangat dan komitmen kebangsaan kolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia.</p>

3.6	Menginterpretasikan semangat dan komitmen kebangsaan kolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam konteks kehidupan siswa.	3.6.1 3.6.2 3.6.3	Menguraikan Semangat dan komitmen Kebangsaan yang ditunjukkan Pendiri Negara. Menjelaskan bentuk-bentuk semangat dan komitmen kebangsaan yang ditunjukkan pendiri negara. Menjelaskan perwujudan Perilaku Semangat dan Komitmen Kebangsaan dalam Kehidupan
4.6	Mengorganisasikan kegiatan lingkungan yang mencerminkan semangat dan komitmen kebangsaan untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia.	4.6.1 4.6.2 4.6.3	Mengorganisasikan kegiatan lingkungan yang mencerminkan semangat dan komitmen kebangsaan dilingkungan sekolah. Menyajikan hasil laporan menelaah sikap teladan tokoh masyarakat akan pentingnya semangat dan komitmen kebangsaan untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia. Melakukan gagasan nilai tokoh masyarakat akan pentingnya semangat dan komitmen kebangsaan untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Kompetensi Sikap Spiritual, dan Sikap Sosial

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran diharapkan agar peserta didik dapat :

1. Kopetensi Sikap Spiritual

- a. Menunjukkan perilaku beriman dan bertaqwa atas keberadaan semangat dan komitmen kebangsaan kolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia
- b. Menunjukkan perilaku bersyukur atas keberadaan semangat dan komitmen kebangsaan kolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia

2. Kopetensi sikap sosial

- a. Berperilaku tanggung jawab sebagai wujud sikap semangat dan komitmen kebangsaan kolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- b. Berperilaku percaya diri sebagai wujud sikap semangat dan komitmen kebangsaan kolektif untuk memperkuat Negara Kesatuan Republik Indonesia

3. Kopetensi Pengetahuan dan Ketrampilan

Pertemuan ke 1

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik mampu :

- a. Menguraikan tentang Semangat dan komitmen Kebangsaan yang ditunjukkan Pendiri Negara
- b. Menyusun laporan hasil telaah tentang Semangat dan komitmen Kebangsaan yang ditunjukkan Pendiri Negara
- c. Menyajikan hasil telaah tentang Semangat dan komitmen Kebangsaan yang ditunjukkan Pendiri Negara

Pertemuan ke 2

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik mampu :

- a. Menguraikan tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai Satu Kesatuan.

- b. Menyusun laporan hasil telaah tentang membahas Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai Satu Kesatuan.
- c. Menyajikan hasil telaah tentang membahas Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai Satu Kesatuan.

Pertemuan ke 3

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik mampu :

- a. Menguraikan bentuk-bentuk semangat dan komitmen kebangsaan yang ditunjukkan pendiri negara.
- b. Menyusun laporan hasil telaah tentang bentuk-bentuk semangat dan komitmen kebangsaan yang ditunjukkan pendiri negara.
- c. Menyajikan hasil telaah tentang bentuk-bentuk semangat dan komitmen kebangsaan yang ditunjukkan pendiri negara.

D. MATERI PEMBELAJARAN

➤ **Materi reguler**

1. Semangat dan komitmen Kebangsaan yang ditunjukkan Pendiri Negara

Dalam buku Empat Pilar Kehidupan Berbangsa dan Bernegara (2012), dijelaskan bahwa kata Indonesia berasal dari bahasa Latin *indus* dan *nesos* yang berarti India dan pulau-pulau. Indonesia merupakan sebutan yang diberikan untuk pulau-pulau yang ada di Samudra India dan itulah yang dimaksud sebagai satuan pulau yang kemudian disebut Indonesia.

Soekarno telah berkali-kali keluar masuk penjara untuk memperjuangkan kedaulatan negara Indonesia. Soekarno dalam pembelaanya yang berjudul *Indonesia Menggugat*, mengungkapkan bahwa bangsa Belanda sebagai bangsa yang serakah yang telah menindas dan merampas kemerdekaan bangsa Indonesia. Moh. Hatta pun mengalami hal yang serupa; ditangkap dan dijebloskan ke dalam penjara, tetapi semangatnya tidak pudar untuk memperjuangkan kemerdekaan bangsa.

Terbukti pada masa pengasingan di Digul, Hatta aktif menulis di berbagai surat kabar. Ia juga rajin membaca buku yang ia bawa dari Jakarta untuk kemudian diajarkan kepada teman-temannya. Selanjutnya, pada tahun 1935 saat pemerintahan kolonial Belanda berganti, Hatta dan Sjahrir dipindahlokasikan ke Bandaneira. Di sanalah, Hatta dan Sjahrir mulai memberi pelajaran kepada anakanak setempat dalam bidang sejarah, politik, dan lainnya.

Pada tahun 1850, George Windsor Earl seorang etnolog Inggris mengusulkan istilah *Indunesians* dan preperensi *Malayunesians* untuk penduduk kepulauan Hindia atau Malayan Archipelago. Kemudian, seorang mahasiswa bernama Earl James Richardson Logan menggunakan Indonesia sebagai sinonim untuk Kepulauan Hindia. Namun, di kalangan akademik Belanda, di Hindia Timur enggan menggunakan Indonesia. Sebaliknya, mereka menggunakan istilah Melayu Nusantara (*Malaische Archipel*). Sejak tahun 1900, nama Indonesia menjadi lebih umum di kalangan akademik di luar Belanda, dan golongan nasionalis Indonesia menggunakan nama Indonesia untuk ekspresi politiknya. Adolf Bastian dari Universitas Berlin memopulerkan nama Indonesia melalui bukunya *Indonesien oder die Inseln des Malayischen Arcipels* (1884-1894). Kemudian, sarjana bahasa Indonesia pertama yang menggunakan nama Indonesia adalah Suwardi Suryaningrat (Ki Hajar Dewantara) ketika ia mendirikan kantor berita di Belanda dengan nama Indonesisch Pers-Bureau di tahun 1913.

Mengenai sejarah Nusantara ini, Bung Karno pernah menyampaikan bahwa:

"Kita hanya dua kali mengalami nationale staat, yaitu di zaman Sriwijaya dan di zaman Majapahit... nationale staat hanya Indonesia seluruhnya, yang telah berdiri di zaman Sriwijaya dan Majapahit dan yang kini pula kita harus dirikan bersama-sama." (Pidato "Lahirnya Pacasila" yang disampaikan Bung Karno di depan Dokuritsu Junbi Tyoosakai pada 1 Juni 1945).

Semangat mengandung arti tekad dan dorongan hati yang kuat untuk menggapai keinginan atau hasrat tertentu.

Komitmen adalah sikap dan perilaku yang ditandai oleh rasa memiliki, memberikan perhatian, serta melakukan usaha untuk mewujudkan harapan dan cita-cita dengan sungguh-sungguh.

Pengertian semangat kebangsaan adalah suatu keadaan yang menunjukkan adanya kesadaran untuk menyerahkan kesetiaan tertinggi dari setiap pribadi kepada bangsa. Makna semangat kebangsaan yang identik dengan konsep nasionalisme dan patriotisme. Nasionalisme adalah suatu paham yang menganggap bahwa kesetiaan tertinggi atas setiap pribadi wajib diserahkan kepada negara kebangsaan atau nation state. Sedangkan Patriotisme berarti 'semangat cinta tanah air atau sikap seseorang yang bersedia mengorbankan segala-galanya untuk mempertahankan bangsanya'.

2. Bentuk-bentuk semangat dan komitmen kebangsaan yang ditunjukkan pendiri negara

Nilai-nilai yang terdapat dalam Pancasila, Proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 dan UUD 1945 merupakan nilai dasar dari Jiwa dan Semangat 45. Nilai-nilai yang lahir dan berkembang dalam perjuangan bangsa Indonesia merupakan daya dorong mental spiritual yang kuat untuk mencapai Tujuan Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.

Jiwa, semangat, dan nilai-nilai perjuangan bangsa Indonesia tidak lahir seketika, tetapi merupakan proses perkembangan sejarah dari zaman ke zaman. Artinya, bahwa embrio nilai itu sudah ada dari zaman kerajaan, hanya belum muncul dan dirumuskan. Barulah tercapainya titik kulminasi atau titik puncak pada tahun 1945 nilai-nilai itu disepakati sebagai dasar/landasan/kekuatan dan daya dorong bagi para pendiri Republik Indonesia.

Untuk memperoleh gambaran tentang nilai-nilai 45 yang berkembang pada setiap zamannya, diadakan periodisasi sebagai berikut.

Periode I: Masa sebelum Pergerakan Nasional

Pada masa ini perjuangan bangsa Indonesia untuk membela tanah air atau jiwa patriotisme sebelum kebangkitan nasional, masih bersifat kedaerahan, tergantung pada pemimpin, belum terorganisir dan tujuan perjuangan belum jelas.

Periode II: Masa Pergerakan Nasional

Pada masa ini perjuangan bangsa Indonesia tidak lagi bersifat kedaerahan, tapi bersifat nasional. Perjuangan dilakukan dengan cara organisasi modern, dimana sejak berdirinya Budi Utomo merupakan titik awal kesadaran nasionalisme. Masa ini disebut angkatan perintis, sebab disamping merintis kesadaran nasional juga merintis berdirinya organisasi.

Periode III: Masa Proklamasi dan Perang Kemerdekaan

Proklamasi kemerdekaan merupakan titik kulminasi (puncak) perjuangan bangsa Indonesia, juga merupakan wujud perjuangan yang berdasarkan persatuan Indonesia. Oleh karena itu, semangat kebangsaan, semangat persatuan dan kesatuan bangsa yang mengantarkan Indonesia mencapai tonggak sejarah yang paling fundamental harus kita jaga dan kita pertahankan. Proklamasi kemerdekaan merupakan jembatan emas yang mengantarkan bangsa Indonesia menuju cita-cita nasional yaitu masyarakat yang merdeka, berdaulat, adil dan makmur

Periode IV: Masa Perjuangan Mengisi Kemerdekaan.

Perjuangan masa ini tidak terbatas waktu karena perjuangan bermaksud mencapai tujuan akhir nasional seperti yang tercantum dalam UUD 1945. Dalam periode ini, jiwa, semangat, dan nilai-nilai perjuangan yang berkembang sebelumnya tetap lestari, yaitu nilai-nilai dasar yang terdapat pada Pancasila, Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945. Nilai yang mengalami perubahan adalah nilai operasional. Dalam masa perjuangan mengisi kemerdekaan, kemungkinan nilai-nilai semangat juang akan

bertambah. Secara kualitatif, kemungkinan akan mengalami perubahan-perubahan sesuai dinamika dan kreativitas dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Nilai-nilai 45 lahir dan berkembang dalam perjuangan bangsa Indonesia dan merupakan daya dorong mental spiritual yang kuat untuk mencapai kemerdekaan. Tujuan Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 adalah sebagai berikut.

- a. Ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa
- b. Jiwa dan semangat merdeka
- c. Nasionalisme
- d. Patriotisme
- e. Rasa harga diri sebagai bangsa yang merdeka
- f. Pantang mundur dan tidak kenal menyerah
- g. Persatuan dan kesatuan
- h. Anti penjajah dan penjajahan
- i. Percaya kepada diri sendiri dan atau percaya kepada kekuatan dan kemampuan sendiri
- j. Percaya kepada hari depan yang gemilang dari bangsanya
- k. Idealisme perjuangan yang tinggi
- l. Berani, rela dan ikhlas berkorban untuk tanah air, bangsa, dan negara
- m. Kepahlawanan
- n. *Sepi ing pamrih rame ing gawe*
- o. Kesetiakawanan, senasib sepenanggungan, dan kebersamaan
- p. Disiplin yang tinggi
- q. Ulet dan tabah menghadapi segala macam ancaman, tantangan, hambatan, dan gangguan

3. Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai Satu Kesatuan

Jiwa dan semangat para pendiri negara yang dioperasionalkan dalam jiwa dan semangat 45 dimaksudkan untuk menjaga tetap tegaknya negara kesatuan Republik Indonesia. Pasal 1 ayat (1) UUD Negara

Republik Indonesia Tahun 1945 menyatakan "*Negara Indonesia ialah Negara Kesatuan, yang berbentuk Republik*" dan Pasal 37 ayat (5) menegaskan "Khusus mengenai bentuk Negara Kesatuan Republik Indonesia tidak dapat dilakukan perubahan".

1. Indonesia sebagai Satu Kesatuan Politik
2. Indonesia sebagai Satu Kesatuan Wilayah
3. Indonesia sebagai Satu Kesatuan Pertahanan dan Keamanan
4. Indonesia sebagai Satu Kesatuan Ekonomi
5. Indonesia sebagai Satu Kesatuan Sosial dan budaya

4. Perwujudan Perilaku Semangat dan Komitmen Kebangsaan dalam Kehidupan

Permasalahan bangsa ke depan semakin kompleks baik dari ideologi, sosial, ekonomi dan pertahanan keamanan. Tantangan yang semakin besar, menuntut seluruh komponen anak bangsa bersatu, bahu membahu untuk mengejar ketertinggalan dengan bangsa lain di dunia. Setiap jiwa yang lahir di bumi pertiwi harus mempunyai peranan untuk ikut berkontribusi memajukan bangsa sesuai dengan jabatan dan kompetensinya.

Untuk turut menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, diperlukan sikap-sikap berikut.

- 1) Cinta Tanah Air
- 2) Membina Persatuan dan Kesatuan
- 3) Rela Berkorban
- 4) Pengetahuan Budaya dalam Mempertahankan NKRI
- 5) Sikap dan Perilaku Menjaga Kesatuan NKRI
- 6) Menjaga keutuhan NKRI
- 7) Persatuan Bhineka Tunggal Ika
- 8) Gotong royong

5. Peran Tokoh Masyarakat akan pentingnya Semangat dan Komitmen Kebangsaan untuk memperkuat NKRI

Semangat kebangsaan dalam arti luas, dapat diterapkan di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat sekitar dengan cara:

a) Keteladanan

Keteladanan atau “teladan”, merupakan sikap dan perilaku yang patut dicontoh atau ditiru karena perkataan dan perbuatannya contohnya: bekerja keras dan disiplin dalam mengerjakan prestasi, membayar pajak tepat waktu, mematuhi tata tertib berlalu lintas, mau melakukan kerja bakti/gotong royong membersihkan lingkungan, tidak melakukan korupsi, dan lain– lain.

b) Pewarisan

Pewarisan atau “warisan”, merupakan cara atau proses menurunkan, memberikan atau menyerahkan sesuatu kepada pihak lain. Contoh: tulus ikhlas dalam membantu orang yang terkena musibah, berlaku jujur dan bertanggung jawab dalam mengemban amanah, terbiasa belajar dan bekerja tepat waktu, dan lain – lain.

c) Ketokohan

Ketokohan atau “tokoh”, merupakan sosok seseorang yang terkenal dan disegani karena pengaruhnya sangat besar di dalam masyarakat.

Contoh: berupaya selalu mengambil inisiatif dalam hal-hal kebaikan (kerja bakti, membantu sesama, dan belajar), tidak cepat puas dalam suatu prestasi, ingin selalu memberikan terbaik, rajin cepat dalam suatu prestasi, ingin selalu memberikan yang terbaik, rajin membantu atau sedekah kepada orang lain yang membutuhkan, dan sebagainya.

➤ Teks Drama

Teks Drama 1:

Judul : Satu Kesatuan Bangsa

Pemeran :

Soekarno : Membaca Pidato “Tentang Satu Kesatuan Negeri”

Rakyat : Seluruh siswa mendengarkan Pidato

“Allah SWT. Membuat peta dunia, menyusun peta dunia. kalau kita melihat peta dunia, kita dapat menunjukkan di mana”kesatuan-kesatuan” di situ. Seorang anak kecil pun jikalau ia melihat peta dunia ia dapat menunjukkan bahwa kepulauan pulau jawa, Sumatra, burneo, selebes, Halmahera, kepulauan sunda kecil, Maluku dan lain-lain pulau kecil di antaranya, adalah satu kesatuan. Demikian pula tiap-tiap anak kecil dapat melihat pada peta bumi, bahwa pulau-pulau Nippon yang membentang pada pinggir timur benua Asia sebagai golflinker atau penghadang gelombang lautan pasifik, adalah satu kesatuan.

Anak kecilpun dapat melihat, bahwa tanah india adalah satu kesatuan di Asia selatan, dibatasi oleh lautan Hindia yang luas gunung Himalaya. Seorang anak kecil pula dapat mengatakan, bahwa kepulauan inggris adalah satu kesatuan.

Griekenland atau yunani dapat ditunjukkan sebagai satu kesatuan pula. Itu ditaruhkan oleh Allah SWT demikian rupa. Bukan Sparta saja, bukan Athena saja, bukan Macedonia saja plus daerah yunani yang lain-lain segenap kepulauan yunani adalah satu kesatuan.

Maka manakah yang dinamakan tanah tumpah darah kita, tanah air kita? Menurut geopolitik, maka indonesialah tanah air kita. Indonesia kita. Indonesia yang bulat buka jawa saja, bukan Sumatra saja, atau burneo saja, atau selebes saja atau ambon saja, atau Maluku, tetapi segenap kepulauan yang ditunjuk oleh Allah SWT menjadi satu kesatuan antara dua benua dan dua samudra, itulah tanah air kita!

Maka jikalau saya ingat perhubungan antara orang dan tempat antara rakyat dan buminya. Maka tidak cukuplah dafinisi yang dikatakan ernest renan dan otto bouer itu. Tidak cukup le desir d’etre ensemble, tidak cukup defenisi otto bauer aus schiksalsgemeinschaft erwachsene charactergemeinschaft itu.

Maaf saudara-saudara, saya mengambil contoh minangkabau di antara bangsa Indonesia, yang paling ada le desir d’etre ensemble adalah rakyat minangkabau yang banyaknya kira-kira 2 milyun. Rakyat ini merasa dirinya satu keluarga. tetapi minangkabau bukan satu kesatuan, melainkan hanya satu bagian kecil dari kesatuan. Di jawa barat rakyat pasundan sangat merasakan le desir d’etre ensemble, tetapi sunda pun hanya satu bagian kecil dari satu kesatuan.

Pendek kata, bangsa Indonesia. Natie Indonesia. Bukanlah sekedar contoh satu golongan orang yang hidup dengan le desir d’etre ensemble di atas daerah yang kecil seperti minangkabau, atau Madura, atau yogya, atau sunda, atau geopolitik yang telah di tentukan oleh Allah SWT, tinggal di kesatuannya semua

pulau-pulau dari ujung utara sumatera sampai ke irian! Seluruhnya! Karena antara 70.000.000 ini sudah ada le desir d'etre ensemble, sudah terjadi charactergemeinschaft! Natie Indonesia, bangsa Indonesia, umat Indonesia jumlah orangnya adalah 70.000.000, tetapi 70.000.000 yang telah menjadi satu, satu, sekali lagi satu!

Ke sinilah kita semua harus menuju: mendirikan satu national staat, di atas kesatuan bumi Indonesia dari ujung Sumatra sampai ke irian. Saya yakin tidak ada satu golongan di antara tuan-tuan yang mufakat, baik islam maupun golongan yang dinamakan "golongan kebangsaan". Ke sinilah kita harus menuju semuanya.

Teks Drama 2 :

Judul : Menjaga Keamanan lingkungan dan Kesatuan serta Rela Berkorban

Tema : Memperkuat Komitmen Kebangsaan

Pemeran : Adi, Elan, Budi, dan Efendi

Karakter : Adi (bijaksana), Elan (Kritis), Budi (ceria), Efendi (penyabar)

pembaca naskah (tulisan bergaris miring)

Sinopsis Drama :

Suatu ketika di sebuah pos ronda berkumpul empat orang pemuda kompleks yang sedang membahas tentang keamanan lingkungan kampung, serta sebuah pelajaran yang mengajarkan kita arti kesatuan dan rela berkorban. Keempat orang tersebut adalah Adi, Elan, Budi, dan Efendi. Mereka berempat tengah mendapat giliran jaga untuk ronda di lingkungan RT di tempat mereka tinggal.

Dialog Drama :

Elan : (sambil memperhatikan sekelilingnya) sepinya.., Cuma kita berempat yang dapat giliran ronda ini malam kah?

Budi : (membalas pertanyaan sambil mengunyah) tidak juga ji bosku, harusnya ada tujuh orang. Tapi yang disini cuma kita ji saja.

Efendi : (bertanya serius) kenapa semakin lama warga semakin malas untuk ronda di'?

- Adi** : (ekspresi mengira-ngira) mungkin yang tidak datang kepos siskamling malam ini lagi kelelahan karena ada na kerja. Atau mungkin mereka ada keperluan mendesak.
- Elan** :(bertanya memastikan) Keperluan mendesak juga tidak selalu pada saat giliran jaga ji toh ?
- Budi** : (tertawa lalu menjawab) hahahaha.. bisa tong ko bercanada Lan.. tidak apa-apa ji, ini sebagai bentuk pengabdian kita kepada msayarakat dan tanah air.
- Elan** : (menaikkan kening dengan raut wajah penasaran) hah.. tanah air? Saya kira tinggal di kampung jki kenapa meski pakai na musti pakai tanah air segala bahasanya?.
- Budi** : (menjawab dengan raut wajah ceria) iya tanah air, santai mi ko kapang. Jadi dimanapun kita berada di Indonesia, baik itu di daerah gowa, Makassar, jeneponto semua itu adalah tanah air indonesia. Sama ji kayak bhineka tunggal ika, kita beda suku tapi tetap satu, meski beda agama harus ki' tetap saling menghargai. Nah, sama seperti sekarang keadaan teman-teman yang tidak hadir, maka harus ki' saling melengkapi saja dengan sabar. Karena niat ta' kan menjaga keamanan.
- Efendi** : (mengangguk-angguk paham) iya bud, mengerti ma' dan mulai ma' sadar sekarang. Tapi harus tong ki kerjasama. Nah, Minggu lalu masih ada lima orang yang datang termasuk kita mi. Sekarang berkurang mi lagi satu orang. Jadi ada apa sebenarnya?
- Elan** : (menarik napas) Ya apalagi kalau bukan kurangnya kesadaran untuk jalankan program siskamling. Padahal ini kegiatan bagus sekali memang diadakan demi menjaga keamanan lingkungannya bontonompo.
- Budi**: (sambil berpikir-pikir dan mengambil kue) Siskamling juga bagus ki tawwa sebenarnya nah, bisa ki kumpul sama-sama sambil makan kue. Ha..ha.
- Efendi** : (geleng-geleng) Dasar ini Budi ka. Intinya sikap kita untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan ini salah satunya dengan rela berkorban. Seperti yang kita lakukan sekarang ini.

Adi : (menjelaskan dengan serius) iya, harus ki' memang rela berkorban Sebagai langkah awal demi kebaikan lingkungan ta'. Dengan adanya warga yang berjaga di malam hari, sebenarnya itu mampu mencegah terjadinya kriminalitas seperti pembegalan, ataupun pencurian di rumahnya warga. Yang perlu kita lakukan adalah mengingatkan warga untuk aktif dalam kegiatan ronda!

Elan : (membenarkan dan setuju) iya, setuju ka. Memang harus diingatkan itu mereka yang tidak pernah datang untuk berjaga! Enaknya ma mo mereka. Kita yang jaga, mereka enak-enakan tidur.

Budi : (terkekeh) Sabar ma ko lan, ikhlas sai ko! He..he. harus ki ingat juga bagaimana pahlawan dan pendahulu kita dalam memperjuangkan Negara. Seperti Soekarno dan Hatta misalnya, yang harus dipenjarakan, diasingkan dan dibuang oleh belanda. Namun mereka tetap semangat untuk membela dan memerdekakan bangsa ini. jadi sekarang kita harus juga turut ambil bagian dari perjuangan komitmen kebangsaan.

Efendi : (ekspresi setuju) Nah iya, betul itu apa na bilang budi. Ini mi sikap nasionalisme ta' sebagai warga yang baik. Atau begini mi saja, besok pagi kita laporkan ke pak RT yang tidak pernah ikut ronda. Ini demi keamanan serta ketentraman bontonompo.

Adi : Wah Setuju. Harus ki juga ingatkan yang bersangkutan. Tapi tetap dengan cara ta' yang santun dan beretika untuk menghargai sesama.

Elan : (ekspresi bersemangat) ahhsiap, kalau begitu keliling kompleks ma ki dulu. Dari tadi cuma ngobrol terus jaki saja. Terutama kamu Budi, makan saja kerjamu.

Budi : (terkekeh) he...he. Maaf maaf. Ayo mi pade berkeliling ki'!

Adi, Efendi: (berdiri mengajak kawannya dan berjalan) Baiklah, ayo berangkat!

Akhirnya mereka berempat berkeliling kompleks untuk memastikan keamanan kampung agar tetap terjaga dengan baik. karena lingkungan yang aman maka masyarakat dapat meraktivitas dengan lancar.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan	:	<i>Activ learning</i>
Model	:	Pertemuan 1 : Ceramah, Tanya jawab Pertemuan 2 : <i>Role Playing</i> Pertemuan 3 : <i>Role Playing</i>

F. Alat dan Bahan

- Papan Nama
- Alat Tulis
- Taks percakapan

G. Sumber Pembelajaran

Kementerian pendidikan dan kebudayaan RI. 2016 *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VIII Revisi*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. Halaman 127 - 148

H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (10 menit)	<p>a. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan berdoa, mengecek kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar.</p> <p>b. Guru memberi motivasi dengan membimbing peserta didik yang berkaitan untuk membangkitkan rasa kecintaan terhadap tanah air.</p> <p>c. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab atau problem solving mengenai Semangat dan Komitmen Kebangsaan Pendiri Negara</p> <p>d. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</p>

Keg. Inti (90 menit)	<p>a. Guru meminta peserta didik untuk mencatat materi bentuk-bentuk Semangat dan komitmen Kebangsaan yang ditunjukkan Pendiri Negara.</p> <p>b. Peserta didik diminta untuk mencatatkan berbagai informasi yang telah dipahaminya tentang Bentuk-bentuk Semangat dan komitmen Kebangsaan yang Ditunjukkan Pendiri Negara.</p>
Penutup 20 menit	<p>a. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal.</p> <p>b. Guru melakukan refleksi dengan peserta didik atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan dan menentukan tindakan yang akan dilakukan berkaitan dengan Semangat dan Komitmen Kebangsaan Pendiri Negara</p> <p>c. Guru meminta siswa untuk membaca materi pekan depan</p> <p>d. Guru mengintruksikan kepada ketua kelas untuk memimpin doa sebelum pulang</p>

Pertemuan 2

Pertemuan Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (10 menit)	<p>a. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan melakukan berdoa, mengecek kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar.</p> <p>b. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</p> <p>c. Guru membagikan pretest angket kepada siswa untuk di isi</p>
Keg. Inti	a. Guru menjelaskan materi ajar dan kegiatan pembelajaran

(90 menit)	<p>yang akan dilakukan peserta didik.</p> <ul style="list-style-type: none"> b. Guru membagi peserta didik dalam menjadi beberapa kelompok dan menyiapkan siswa untuk bermain peran sesuai dengan tokoh yang diperankan. c. Guru meminta tiap kelompok untuk mengamati adegan yang diperankan oleh teman-temannya d. Guru meminta siswa untuk mencatat situasi pada wacana dan hal-hal yang menjadi poin penting dalam pembahasan. e. Guru menanamkan nilai keterampilan gagasan kepada siswa
Penutup 20 menit	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal. b. Guru melakukan refleksi dengan peserta didik atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan dan menentukan tindakan yang akan dilakukan berkaitan dengan Bentuk-Bentuk Semangat dan komitmen Kebangsaan yang Ditunjukkan Pendiri Negara, dengan meminta peserta didik menjawab pertanyaan berikut, <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa manfaat yang kalian dapatkan setelah menyaksikan drama yang diperankan oleh teman-temanmu? 2. Dengan cara apa kalian dapat memperkuat Komitmen kebangsaan? 3. Masing-masing kelompok menyampaikan kritik dan saran tentang drama yang dimainkan! c. Guru menjelaskan rencana kegiatan pertemuan berikutnya dan memberi tugas mempelajari Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai Satu Kesatuan sembari menyiapkan tokoh pemeran untuk model role playing. d. Guru mengintruksikan kepada ketua kelas untuk memimpin doa sebelum pulang

Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (10 menit)	<p>a. Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan melakukan berdoa, mengecek kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar.</p> <p>b. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</p> <p>c. Guru menjelaskan indikator pembelajaran kemudian memberikan konsep model pembelajaran</p>
Keg. Inti (90 menit)	<p>a. Guru menjelaskan materi ajar tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai Satu Kesatuan dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik.</p> <p>b. Guru membagi peserta didik dalam menjadi beberapa kelompok dan menyiapkan siswa untuk bermain peran sesuai dengan tokoh yang diperankan.</p> <p>c. Guru meminta tiap kelompok untuk mengamati adegan yang diperankan oleh teman-temannya</p> <p>d. Guru meminta siswa untuk mencatat situasi pada wacana dan hal-hal yang menjadi poin penting dalam pembahasan.</p>
Penutup 20 menit	<p>a. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran melalui tanya jawab secara klasikal.</p> <p>b. Guru melakukan refleksi dengan peserta didik atas manfaat proses pembelajaran yang telah dilakukan dan</p>

	<p>menentukan tindakan yang akan dilakukan berkaitan dengan Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai Satu Kesatuan, lalu guru memberikan <i>posttest</i> kepada siswa</p> <p>c. Guru bersama siswa melakukan evaluasi pembelajaran</p> <p>d. Guru mengintruksikan kepada ketua kelas untuk memimpin doa sebelum pulang</p>
--	--

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Sikap Spiritual

No	Teknik	Contoh butir Instrumen	Keterangan
1	Angket	Terlampir	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

2. Sikap sosial

No	Teknik	Contoh butir Instrumen	Keterangan
1	Angket	Terlampir	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

3. Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk soal	Contoh butir Soal	Keterangan
1	Tes	Esai	Terlampir	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

Soal Tes Tertulis Kelompok

Diskusikan Pertanyaan Berikut Dengan Teman Kelompokmu :

1. Apa manfaat yang kalian dapatkan setelah menyaksikan drama yang diperankan oleh teman-temanmu?

2. Dengan cara apa kalian dapat memperkuat Komitmen kebangsaan?
3. Masing-masing kelompok menyampaikan kritik dan saran tentang drama yang dimainkan!

EVALUASI

Beri kesimpulan keseluruhan mengenai materi memperkuat Komitmen kebangsaan!

4. Keterampilan

No	Teknik	Bentuk	Contoh Naskah	Keterangan
1	Praktik	Bermain Peran	Terlampir	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran

Bontonompo, 17 Juni 2019

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Nurwahidah. Abbas, S.Pd
NIP. 19690320 199702 2 002

Nurasia
NIM. 10531225915

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMP Negeri 1 Bontonompo

Drs. H. Abd. Aziz., MM
NIP. 19640704 198903 1 027

Lampiran 2 Soal Pretest dan Posttest**SOAL TES****Petunjuk Umum:**

- Tuliskan identitas pada lembar jawaban secara lengkap
 - Berikan tanda (x) pada salah satu huruf sebagai jawaban yang paling tepat pada pilihan lembar jawaban
 - Waktu mengerjakan tugas 45 menit
 - Berdoalah sebelum dan sesudah mengerjakan soal
-

Nama :**Kelas :**

1. Dalam kegiatan musyawarah membahas kegiatan sekolah, setiap siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan usul. Jika usul kita dapat diterima, sikap kita sebaiknya...
 - a. Melakukan segala upaya agar usul kita dapat diterima
 - b. Menerima dan menyalahkan orang lain
 - c. Memutuskan meninggalkan rapat
 - d. Menerima dengan lapang dada
2. Dalam pergaulan internasional kita harus terbuka terhadap nilai-nilai yang datang dari luar....
 - a. Menerima seluruh nilai yang masuk tanpa adanya penyaringan
 - b. Menerima nilai sesuai dengan kepentingan golongan
 - c. Menerima nilai yang sesuai dengan kepribadian bangsa
 - d. Memilih nilai yang sesuai dengan kepentingan pribadi

3. Pemblokiran jalan yang dilakukan masyarakat mengakibatkan kemacetan dan mengganggu pengguna jalan. Hal ini merupakan perilaku yang tidak tepat dalam menjunjung tinggi nilai.....
 - a. Ketuhanan
 - b. Kemanusiaan
 - c. Persatuan Indonesia
 - d. Kerakyatan

4. Mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab merupakan hal penting yang harus dilakukan saat bermusyawarah. Setiap peserta musyawarah harus memperhatikan ketentuan-ketentuan berikut, kecuali.....
 - a. Pendapat hendaknya disampaikan secara baik
 - b. Tidak memaksakan pendapat pribadi kepada orang lain
 - c. Pendapat sebaiknya disampaikan dengan suara keras
 - d. Menghormati pemimpin musyawarah ketika berpendapat

5. Korupsi merupakan masalah berat yang sedang dihadapi bangsa Indonesia. Korupsi merupakan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, yaitu
 - a. Disiplin dan pantang menyerah
 - b. Persatuan dan kesatuan
 - c. Rela berkorban
 - d. Kejujuran

6. Musyawarah mufakat merupakan cara terbaik dalam proses pengambilan keputusan. Nilai musyawarah terkandung dalam Pancasila, yaitu
 - a. Pertama
 - b. Kedua
 - c. Ketiga
 - d. Keempat

7. Nilai - nilai dasar yang tersirat dalam sila kelima Pancasila adalah
 - a. Tidak memaksakan kehendak
 - b. Menjunjung tinggi kemanusiaan
 - c. Bersikap adil antar sesama manusia
 - d. Menghormati derajat dan harkat martabat orang lain

8. Dalam pergaulan sehari-hari kita perlu menjaga sikap dan tutur kata. Agar tidak mengganggu orang lain. Hal ini merupakan contoh penerapan Pancasila, yaitu sila
 - a. Kedua

- b. Ketiga
 - c. Keempat
 - d. Kelima
9. Semua nilai pancasila harus dikembangkan dalam kehidupan sosial budaya kita agar
- a. Tercipta kesejahteraan, ketenangan, keamanan, dan kedamaian.
 - b. Hasil pembangunan dapat kita rasakan bersama
 - c. Segala tujuan bangsa tercapai
 - d. Terwujudnya semua cita-cita
10. Setiap warga, baik rakyat maupun pemerintah harus menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia. Hal ini merupakan pernyataan yang terkandung dalam sila
- a. Pertama
 - b. Kedua
 - c. Ketiga
 - d. Keempat
11. Sikap positif untuk mempertahankan pancasila sebagai ideologi negara penting dilakukan dengan cara sebagai berikut, kecuali
- a. Melupakan nilai-nilai yang terkandung
 - b. Mengamalkan nilai yang terkandung di dalamnya
 - c. Menetapkan pancasila sebagai ideologi negara
 - d. Menghafalkan sila-sila pancasila
12. Sikap positif terhadap pancasila dalam kehidupan berbangsa diwujudkan dengan
- a. Menjalankan kegiatan pemerintah dengan jujur dan konsekuan
 - b. Menjalankan ajaran agama masing-masing dengan baik
 - c. Memanfaatkan SDA untuk diri sendiri
 - d. Suka membantu dan menolong bersama
13. Kewajiban masyarakat terhadap pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa adalah
- a. Menghayati dengan sepenuh hati
 - b. Menyebarkan melalui berbagai media
 - c. Menjadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan
 - d. Mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari

14. Dalam penyelenggaraan pemerintahan, perwujudan pancasila sebagai dasar negara tercermin dalam
 - a. Sistem sosial yang berlaku
 - b. Pandangan hidup masyarakat
 - c. Peraturan perundang-undangan
 - d. Adat istiadat dan kebiasaan masyarakat

15. Berikut ini hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyampaikan pendapat, kecuali
 - a. Bersikap hormat kepada orang lain
 - b. Pendapat disalurkan melalui jalur yang benar
 - c. Tidak memaksakan agama kepada orang lain
 - d. Tidak boleh memaksakan pendapat kepada orang lain

16. Dalam buku *empat pilar kehidupan berbangsa dan bernegara* dijelaskan bahwa Indonesia dari bahasa latin *indus* dan *nesos* yang berarti...
 - a. India dan pulau-pulau
 - b. Banyak pulau
 - c. Pulau india
 - d. India

17. Sarjana bahasa Indonesia pertama yang menggunakan nama Indonesia adalah...
 - a. Suwardi Suryaningrat (Ki Hajar Dewantara)
 - b. Ir. Soekarno
 - c. Muh. Hatta
 - d. Jendral Sudirman

18. Para pendiri Negara merupakan contoh yang baik dari orang-orang yang memiliki semangat dan kuat membuat perubahan, yaitu....
 - a. Perubahan dari terjajah menjadi Negara yang merdeka dan sejajar dengan Negara-negara lain di dunia
 - b. Negara yang berkuasa
 - c. Perubahan dari yang terjajah menjadi biasa-biasa saja
 - d. Negara dengan banyak prestasi dan kuat berperang

19. Jiwa dan semangat 45 terdiri dari beberapa poin, kecuali:
- Persatuan dan kesatuan
 - Patriotisme
 - Ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa
 - Berpangku tangan
20. “Disiplin yang tinggi” salah satu contoh dari...
- Jujur
 - Semangat 45
 - Pancasila
 - Pertahanan NKRI

KUNCI JAWABAN PILIHAN GANDA

Kunci Jawaban			
1. d	6. d	11. a	16. a
2. c	7. b	12. d	17. a
3. d	8. d	13. d	18. a
4. c	9. b	14. c	19. d
5. b	10. d	15. c	20. b

SOAL TES (*Pre-test*)**Petunjuk Umum:**

- Tuliskan identitas pada lembar jawaban secara lengkap
 - Berikan tanda (x) pada salah satu huruf sebagai jawaban yang paling tepat pada pilihan lembar jawaban
 - Waktu mengerjakan tugas 45 menit
 - Berdoalah sebelum dan sesudah mengerjakan soal
-

Nama :**Kelas :**

1. Dalam kegiatan musyawarah membahas kegiatan sekolah, setiap siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan usul. Jika usul kita dapat diterima, sikap kita sebaiknya...
 - a. Melakukan segala upaya agar usul kita dapat diterima
 - b. Menerima dan menyalahkan orang lain
 - c. Memutuskan meninggalkan rapat
 - d. Menerima dengan lapang dada
2. Dalam pergaulan internasional kita harus terbuka terhadap nilai-nilai yang datang dari luar....
 - a. Menerima seluruh nilai yang masuk tanpa adanya penyaringan
 - b. Menerima nilai sesuai dengan kepentingan golongan
 - c. Menerima nilai yang sesuai dengan kepribadian bangsa
 - d. Memilih nilai yang sesuai dengan kepentingan pribadi

3. Pemblokiran jalan yang dilakukan masyarakat mengakibatkan kemacetan dan mengganggu pengguna jalan. Hal ini merupakan perilaku yang tidak tepat dalam menjunjung tinggi nilai.....
 - a. Ketuhanan
 - b. Kemanusiaan
 - c. Persatuan Indonesia
 - d. Kerakyatan

4. Mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab merupakan hal penting yang harus dilakukan saat bermusyawarah. Setiap peserta musyawarah harus memperhatikan ketentuan-ketentuan berikut, kecuali.....
 - a. Pendapat hendaknya disampaikan secara baik
 - b. Tidak memaksakan pendapat pribadi kepada orang lain
 - c. Pendapat sebaiknya disampaikan dengan suara keras
 - d. Menghormati pemimpin musyawarah ketika berpendapat

5. Korupsi merupakan masalah berat yang sedang dihadapi bangsa Indonesia. Korupsi merupakan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, yaitu
 - a. Disiplin dan pantang menyerah
 - b. Persatuan dan kesatuan
 - c. Rela berkorban
 - d. Kejujuran

6. Musyawarah mufakat merupakan cara terbaik dalam proses pengambilan keputusan. Nilai musyawarah terkandung dalam Pancasila, yaitu
 - a. Pertama
 - b. Kedua
 - c. Ketiga
 - d. Keempat

7. Nilai - nilai dasar yang tersirat dalam sila kelima Pancasila adalah
 - a. Tidak memaksakan kehendak
 - b. Menjunjung tinggi kemanusiaan
 - c. Bersikap adil antar sesama manusia
 - d. Menghormati derajat dan harkat martabat orang lain

8. Dalam pergaulan sehari-hari kita perlu menjaga sikap dan tutur kata. Agar tidak mengganggu orang lain. Hal ini merupakan contoh penerapan Pancasila, yaitu sila
 - a. Kedua
 - b. Ketiga
 - c. Keempat
 - d. Kelima

9. Semua nilai pancasila harus dikembangkan dalam kehidupan sosial budaya kita agar
 - a. Tercipta kesejahteraan, ketenangan, keamanan, dan kedamaian.
 - b. Hasil pembangunan dapat kita rasakan bersama
 - c. Segala tujuan bangsa tercapai
 - d. Terwujudnya semua cita-cita

10. Setiap warga, baik rakyat maupun pemerintah harus menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia. Hal ini merupakan pernyataan yang terkandung dalam sila
 - a. Pertama
 - b. Kedua
 - c. Ketiga
 - d. Keempat

11. Sikap positif untuk mempertahankan pancasila sebagai ideologi negara penting dilakukan dengan cara sebagai berikut, kecuali
 - a. Melupakan nilai-nilai yang terkandung
 - b. Mengamalkan nilai yang terkandung di dalamnya
 - c. Menetapkan pancasila sebagai ideologi negara
 - d. Menghafalkan sila-sila pancasila

12. Sikap positif terhadap pancasila dalam kehidupan berbangsa diwujudkan dengan
 - a. Menjalankan kegiatan pemerintah dengan jujur dan konsekuan
 - b. Menjalankan ajaran agama masing-masing dengan baik
 - c. Memanfaatkan SDA untuk diri sendiri
 - d. Suka membantu dan menolong bersama

13. Kewajiban masyarakat terhadap pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa adalah
 - a. Menghayati dengan sepenuh hati
 - b. Menyebarkan melalui berbagai media
 - c. Menjadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan
 - d. mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari

14. Dalam penyelenggaraan pemerintahan, perwujudan pancasila sebagai dasar negara tercermin dalam
 - a. Sistem sosial yang berlaku
 - b. Pandangan hidup masyarakat
 - c. Peraturan perundang-undangan
 - d. Adat istiadat dan kebiasaan masyarakat

15. Berikut ini hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyampaikan pendapat, kecuali
 - a. Bersikap hormat kepada orang lain
 - b. Pendapat disalurkan melalui jalur yang benar
 - c. Tidak memaksakan agama kepada orang lain
 - d. Tidak boleh memaksakan pendapat kepada orang lain

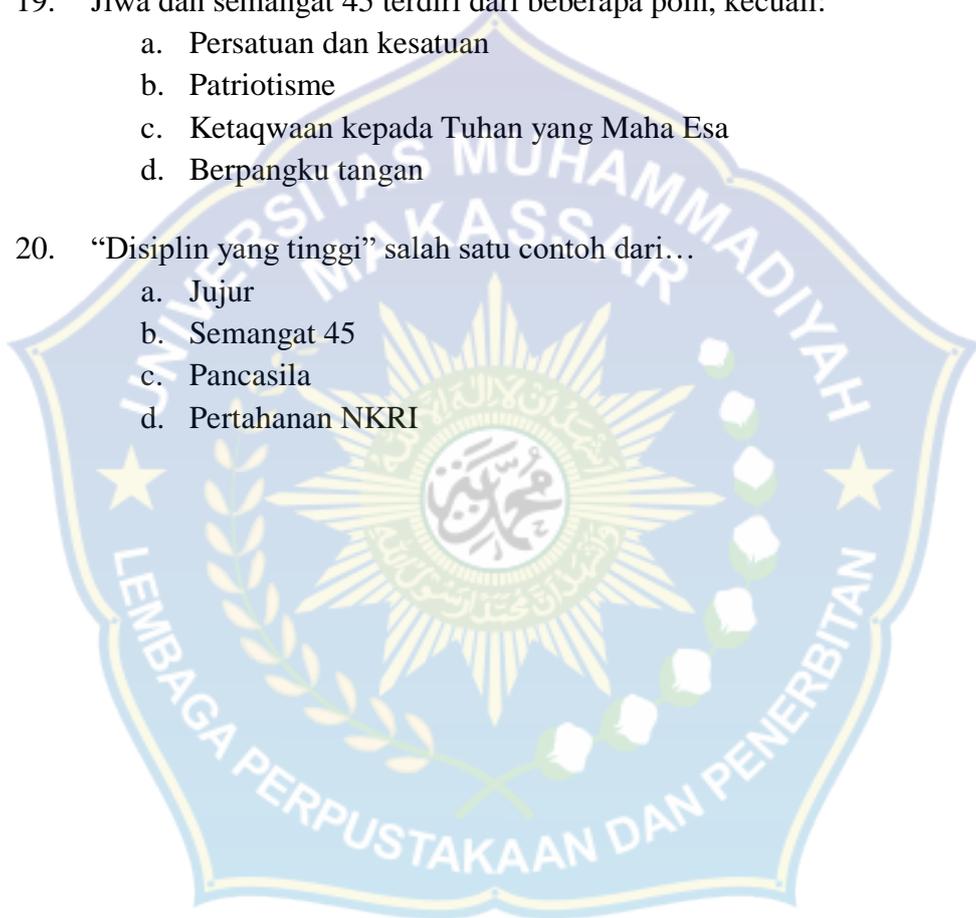
16. Dalam buku *empat pilar kehidupan berbangsa dan bernegara* dijelaskan bahwa Indonesia dari bahasa latin *indus* dan *nesos* yang berarti...
 - a. India dan pulau-pulau
 - b. Banyak pulau
 - c. Pulau india
 - d. India

17. Sarjana bahasa Indonesia pertama yang menggunakan nama Indonesia adalah...
 - a. Suwardi Suryaningrat (Ki Hajar Dewantara)
 - b. Ir. Soekarno
 - c. Muh. Hatta
 - d. Jendral Sudirman

18. Para pendiri Negara merupakan contoh yang baik dari orang-orang yang memiliki semangat dan kuat membuat perubahan, yaitu....
 - a. Perubahan dari terjajah menjadi Negara yang merdeka dan sejajar dengan Negara-negara lain di dunia
 - b. Negara yang berkuasa
 - c. Perubahan dari yang terjajah menjadi biasa-biasa saja
 - d. Negara dengan banyak prestasi dan kuat berperang

19. Jiwa dan semangat 45 terdiri dari beberapa poin, kecuali:
 - a. Persatuan dan kesatuan
 - b. Patriotisme
 - c. Ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa
 - d. Berpangku tangan

20. “Disiplin yang tinggi” salah satu contoh dari...
 - a. Jujur
 - b. Semangat 45
 - c. Pancasila
 - d. Pertahanan NKRI



SOAL TES (*Post-test*)**Petunjuk Umum:**

- Tuliskan identitas pada lembar jawaban secara lengkap
 - Berikan tanda (x) pada salah satu huruf sebagai jawaban yang paling tepat pada pilihan lembar jawaban
 - Waktu mengerjakan tugas 45 menit
 - Berdoalah sebelum dan sesudah mengerjakan soal
-

Nama :**Kelas :**

1. Dalam kegiatan musyawarah membahas kegiatan sekolah, setiap siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan usul. Jika usul kita dapat diterima, sikap kita sebaiknya...
 - a. Melakukan segala upaya agar usul kita dapat diterima
 - b. Menerima dan menyalahkan orang lain
 - c. Memutuskan meninggalkan rapat
 - d. Menerima dengan lapang dada
2. Dalam pergaulan internasional kita harus terbuka terhadap nilai-nilai yang datang dari luar....
 - a. Menerima seluruh nilai yang masuk tanpa adanya penyaringan
 - b. Menerima nilai sesuai dengan kepentingan golongan
 - c. Menerima nilai yang sesuai dengan kepribadian bangsa
 - d. Memilih nilai yang sesuai dengan kepentingan pribadi
3. Pemblokiran jalan yang dilakukan masyarakat mengakibatkan kemacetan dan mengganggu pengguna jalan. Hal ini merupakan perilaku yang tidak tepat dalam menjunjung tinggi nilai....
 - a. Ketuhanan
 - b. Kemanusiaan
 - c. Persatuan Indonesia
 - d. Kerakyatan

4. Mengemukakan pendapat secara bebas dan bertanggung jawab merupakan hal penting yang harus dilakukan saat bermusyawarah. Setiap peserta musyawarah harus memperhatikan ketentuan-ketentuan berikut, kecuali.....
 - a. Pendapat hendaknya disampaikan secara baik
 - b. Tidak memaksakan pendapat pribadi kepada orang lain
 - c. Pendapat sebaiknya disampaikan dengan suara keras
 - d. Menghormati pemimpin musyawarah ketika berpendapat

5. Korupsi merupakan masalah berat yang sedang dihadapi bangsa Indonesia. Korupsi merupakan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, yaitu
 - a. Disiplin dan pantang menyerah
 - b. Persatuan dan kesatuan
 - c. Rela berkorban
 - d. Kejujuran

6. Musyawarah mufakat merupakan cara terbaik dalam proses pengambilan keputusan. Nilai musyawarah terkandung dalam Pancasila, yaitu
 - a. Pertama
 - b. Kedua
 - c. Ketiga
 - d. Keempat

7. Nilai - nilai dasar yang tersirat dalam sila kelima Pancasila adalah
 - a. Tidak memaksakan kehendak
 - b. Menjunjung tinggi kemanusiaan
 - c. Bersikap adil antar sesama manusia
 - d. Menghormati derajat dan harkat martabat orang lain

8. Dalam pergaulan sehari-hari kita perlu menjaga sikap dan tutur kata. Agar tidak mengganggu orang lain. Hal ini merupakan contoh penerapan Pancasila, yaitu sila
 - a. Kedua
 - b. Ketiga
 - c. Keempat
 - d. Kelima

9. Semua nilai pancasila harus dikembangkan dalam kehidupan sosial budaya kita agar
 - a. Tercipta kesejahteraan, ketenangan, keamanan, dan kedamaian.
 - b. Hasil pembangunan dapat kita rasakan bersama
 - c. Segala tujuan bangsa tercapai
 - d. Terwujudnya semua cita-cita

10. Setiap warga, baik rakyat maupun pemerintah harus menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia. Hal ini merupakan pernyataan yang terkandung dalam sila
 - a. Pertama
 - b. Kedua
 - c. Ketiga
 - d. Keempat

11. Sikap positif untuk mempertahankan pancasila sebagai ideologi negara penting dilakukan dengan cara sebagai berikut, kecuali
 - a. Melupakan nilai-nilai yang terkandung
 - b. Mengamalkan nilai yang terkandung di dalamnya
 - c. Menetapkan pancasila sebagai ideologi negara
 - d. Menghafalkan sila-sila pancasila

12. Sikap positif terhadap pancasila dalam kehidupan berbangsa diwujudkan dengan
 - a. Menjalankan kegiatan pemerintah dengan jujur dan konsekuan
 - b. Menjalankan ajaran agama masing-masing dengan baik
 - c. Memanfaatkan SDA untuk diri sendiri
 - d. Suka membantu dan menolong bersama

13. Kewajiban masyarakat terhadap pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa adalah
 - a. Menghayati dengan sepenuh hati
 - b. Menyebarkan melalui berbagai media
 - c. Menjadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan
 - d. Mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari

14. Dalam penyelenggaraan pemerintahan, perwujudan pancasila sebagai dasar negara tercermin dalam
 - a. Sistem sosial yang berlaku
 - b. Pandangan hidup masyarakat
 - c. Peraturan perundang-undangan
 - d. Adat istiadat dan kebiasaan masyarakat

15. Berikut ini hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyampaikan pendapat, kecuali
 - a. Bersikap hormat kepada orang lain
 - b. Pendapat disalurkan melalui jalur yang benar
 - c. Tidak memaksakan agama kepada orang lain
 - d. Tidak boleh memaksakan pendapat kepada orang lain

16. Dalam buku *empat pilar kehidupan berbangsa dan bernegara* dijelaskan bahwa Indonesia dari bahasa latin *indus* dan *nesos* yang berarti...
 - a. India dan pulau-pulau
 - b. Banyak pulau
 - c. Pulau india
 - d. India

17. Sarjana bahasa Indonesia pertama yang menggunakan nama Indonesia adalah...
 - a. Suwardi Suryaningrat (Ki Hajar Dewantara)
 - b. Ir. Soekarno
 - c. Muh. Hatta
 - d. Jendral Sudirman

18. Para pendiri Negara merupakan contoh yang baik dari orang-orang yang memiliki semangat dan kuat membuat perubahan, yaitu....
 - a. Perubahan dari terjajah menjadi Negara yang merdeka dan sejajar dengan Negara-negara lain di dunia
 - b. Negara yang berkuasa
 - c. Perubahan dari yang terjajah menjadi biasa-biasa saja
 - d. Negara dengan banyak prestasi dan kuat berperang

19. Jiwa dan semangat 45 terdiri dari beberapa poin, kecuali:
- Persatuan dan kesatuan
 - Patriotisme
 - Ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa
 - Berpangku tangan
20. “Disiplin yang tinggi” salah satu contoh dari...
- Jujur
 - Semangat 45
 - Pancasila
 - Pertahanan NKRI



Lampiran 3 Nilai Pretest Siswa

No.	Kode Nama	Nilai Pretest
1	AC	65
2	AFA	80
3	A	65
4	DA	45
5	FSU	60
6	HZR	50
7	MH	60
8	MS	55
9	MAS	70
10	MDAH	60
11	MAA	30
12	MC	60
13	MI	70
14	MRS	45
15	MSI	65
16	MAAr	75
17	NAP	65
18	NAA	55
19	NRF	40
20	NRI	65
21	NH	70
222	RR	60
23	SRN	50
24	WAD	75
25	NK	65
Jumlah		1500
Rata-rata		60,00

Lampiran 4 Nilai Posttest Siswa

No.	Kode Nama	Nilai Posttest
1	AC	85
2	AFA	90
3	A	85
4	DA	60
5	FSU	75
6	HZR	65
7	MH	80
8	MS	70
9	MAS	85
10	MDAH	70
11	MAA	60
12	MC	75
13	MI	85
14	MRS	65
15	MSI	80
16	MAAr	90
17	NAP	85
18	NAA	70
19	NRF	60
20	NRI	85
21	NH	85
22	RR	70
23	SRN	65
24	WAD	85
25	NK	85
Jumlah		1910
Rata-rata		76,40

Lampiran 5 Rangkuman Nilai Pretest dan Posttest

No.	Kode Nama	Nilai Pretest (X)	Nilai Posttest (Y)	$d = Y - X$	d^2
1	AC	65	85	20	400
2	AFA	80	90	10	100
3	A	65	85	20	400
4	DA	45	60	15	225
5	FSU	60	75	15	225
6	HZR	50	65	15	225
7	MH	60	80	20	400
8	MS	55	70	15	225
9	MAS	70	85	15	225
10	MDAH	60	70	10	100
11	MAA	30	60	30	900
12	MC	60	75	15	225
13	MI	70	85	15	225
14	MRS	45	65	20	400
15	MSI	65	80	15	225
16	MAAr	75	90	15	225
17	NAP	65	85	20	400
18	NAA	55	70	15	225
19	NRF	40	60	20	400
20	NRI	65	85	20	400
21	NH	70	85	15	225
22	RR	60	70	10	100
23	SRN	50	65	15	225
24	WAD	75	85	10	100
25	NK	65	85	20	400
Jumlah		1500	1910	410	7200
Rata-rata		60,00	76,40	-	-

Lampiran 6 Analisis Data Statistik Menggunakan SPSS

Statistics			
		Nilai_Pretes	Nilai Posttest
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Mean		60.00	76.40
Median		60.00	80.00
Mode		65	85
Std. Deviation		11.726	10.054
Minimum		30	60
Maximum		80	90
Sum		1500	1910

Lampiran 7 Data Frekuensi Nilai Pretest

Nilai_Pretes					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	1	4.0	4.0	4.0
	40	1	4.0	4.0	8.0
	45	2	8.0	8.0	16.0
	50	2	8.0	8.0	24.0
	55	2	8.0	8.0	32.0
	60	5	20.0	20.0	52.0
	65	6	24.0	24.0	76.0
	70	3	12.0	12.0	88.0
	75	2	8.0	8.0	96.0
	80	1	4.0	4.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

4) Rentang (R) = data terbesar – data terkecil

$$= 80 - 30$$

$$= 50$$

5) Menentukan banyak kelas interval dengan $n = 25$

$$\text{Banyak kelas (K)} = 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 25$$

$$= 1 + (3,3) (1,39)$$

$$= 1 + 4,587$$

$$= 5,587 \text{ (diambil } k = 6)$$

6) Menentukan panjang kelas interval

$$\text{Panjang kelas (P)} = \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}}$$

$$= \frac{50}{6}$$

$$= 8,34 \text{ (diambil } P=9)$$

Interval	Frekuensi	Persentase
30 – 38	1	4%
39 – 47	3	12%
48 – 56	4	16%
57 – 65	11	44%
66 – 74	3	12%
75 – 83	3	12%
Jumlah	25	100%

Lampiran 8 Data Frekuensi Nilai Posttest

Nilai Posttest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	3	12.0	12.0	12.0
	65	3	12.0	12.0	24.0
	70	4	16.0	16.0	40.0
	75	2	8.0	8.0	48.0
	80	2	8.0	8.0	56.0
	85	9	36.0	36.0	92.0
	90	2	8.0	8.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

4) Menentukan rentang (R)

$$\text{Rentang (R)} = \text{data terbesar} - \text{data terkecil}$$

$$= 90 - 60$$

$$= 30$$

5) Menentukan banyak kelas interval dengan $n = 25$

$$\text{Banyak kelas (K)} = 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 25$$

$$= 1 + (3,3) (1,39)$$

$$= 1 + 4,587$$

$$= 5,587 \text{ (diambil } k = 6)$$

6) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Panjang kelas (P)} &= \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}} \\ &= \frac{30}{6} \\ &= 5 \end{aligned}$$

Interval	Frekuensi	Persentase
60 – 64	3	12 %
65 – 69	3	12 %
70 – 74	4	16 %
75 – 79	2	8 %
80 – 84	2	8 %
85 – 89	9	36 %
90 – 94	2	8 %
Jumlah	25	100%

Lampiran 9 Uji Normalitas Menggunakan SPSS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Nilai_Pretes	Nilai-Posttest
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.00	76.40
	Std. Deviation	11.726	10.054
Most Extreme Differences	Absolute	.180	.244
	Positive	.095	.138
	Negative	-.180	-.244
Kolmogorov-Smirnov Z		.900	1.219
Asymp. Sig. (2-tailed)		.393	.102
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			

Lampiran 10 Uji-t Menggunakan SPSS

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Hasil Belajar	Nilai Posttest	25	76.40	10.054	2.011
	Nilai Pretest	25	60.00	11.726	2.345

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Nilai Hasil Belajar	Equal variances assumed	.007	.934	5.309	48	.000	16.400	3.089	10.189	22.611	
	Equal variances not assumed			5.309	46.907	.000	16.400	3.089	10.185	22.615	

Lampiran 11. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Kisi-kisi Lembar Angket Respon Belajar siswa

Variabel Penelitian	Indikator	Pernyataan		Jumlah
		Positif	Negatif	
Respon siswa tanpa menggunakan model	Kemauan menerima, ketertarikan terhadap pelajaran	1, 7, 14, 19, 20	2, 8, 13, 21, 22	10
	Keaktifan, mengikuti aturan pembelajaran	3, 5, 9, 11,	4, 6, 10, 12	8
	Menghargai pendapat, penilaian	15, 18	16, 17	4
	Pengorganisasian, kerjasama	23, 25	24	3
Respon siswa menggunakan model <i>Role Playing</i>	Kemauan menerima, ketertarikan terhadap pelajaran	1, 7, 14, 19, 20	2, 8, 13, 21, 22	10
	Keaktifan, mengikuti aturan pembelajaran	3, 5, 9, 11,	4, 6, 10, 12	8
	Menghargai pendapat, penilaian	15, 18	16, 17	4
	Pengorganisasian, kerjasama	23, 25	24	3
Jumlah butir				50

**FORMAT LEMBAR ANGKET
RESPON BELAJAR SISWA**

Identitas Responden

Nama :

Hari/tanggal :

Kelas :

PENGANTAR

Angket ini bukan merupakan suatu tes dan tidak berpengaruh terhadap hasil belajar anda. Isilah angket ini tanpa ada perasaan khawatir, serta tidak ada jawaban yang benar dan salah. Anda diharapkan menjawab dengan jujur dan teliti sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya pada saat ini. Jawaban anda bersifat pribadi dan dijaga kerahasiaanya. Oleh karena itu, kerjakanlah angket ini secara jujur dan sungguh-sungguh dengan petunjuk pengerjaan dibawah ini.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Tulislah identitas anda pada tempat yang tersedia.
2. Bacalah pernyataan-pernyataan dalam angket dibawah ini secara teliti dan cermat.
3. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya, dengan cara memberi tanda cek (\surd) pada kolom pilihan.
4. Jawablah sesuai dengan kenyataan yang ada, sehingga kesimpulan yang diambil dari data ini bisa benar.
5. Periksa kembali nomor pernyataan, jangan sampai ada yang terlewatkan.

KETERANGAN :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

KS : Kurang setuju

TS : Tidak Setuju

1. Angket *Pretest* Respon Belajar Siswa

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Saya senang mempelajari mata pelajaran PKn					
2.	Saya belajar PKn saat akan ulangan saja.					
3.	Apabila di kelas saya mengalami kesulitan memahami pelajaran PKn, saya akan bertanya kepada teman					
4.	Saya kurang percaya diri bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum saya pahami					
5.	Saya belajar PKn untuk memenuhi rasa ingin tahu saya tentang ilmu kewarganegaraan					
6.	Saya belajar PKn hanya materi yang diberikan dari oleh guru.					
7.	Di rumah saya mengulangi kembali pelajaran PKn yang diberikan oleh guru di sekolah					
8.	Saya merasa senang ketika guru PKn tidak hadir mengajar dan tidak memberikan tugas.					
9.	Saya sangat peduli jika dalam ulangan saya akan berhasil ataupun gagal					
10.	Target saya untuk mendapatkan nilai asal lulus KKM saja.					
11.	Walaupun nilai PKn saya lebih rendah dari teman-teman, saya tetap bersemangat belajar untuk mendapatkan nilai yang lebih					
12.	Proses pembelajaran PKn yang lama, membuat saya jenuh sehingga saya banyak mengobrol dengan teman.					

13.	PKn bagi saya pelajaran yang membosankan karena materinya banyak dan hanya sekedar mencatat.					
14.	saya merasa rugi jika tidak mengikuti mata pelajaran PKn					
15.	Dalam kegiatan pembelajaran saya aktif bertanya karena diberi nilai tambah oleh guru					
16.	Saya mengumpulkan tugas PKn terlambat jika ada tugas mata pelajaran lain yang juga harus dikumpulkan.					
17.	Saya tidak berminat mempelajari PKn meski diberi penghargaan oleh guru					
18.	Pujian yang diberikan guru menambah semangat saya untuk belajar PKn dengan giat.					
19.	Setiap ada hal-hal yang penting dalam pelajaran PKn saya selalu mencatatnya agar tidak lupa					
20.	Mata pelajaran PKn menarik untuk dipelajari karena materinya bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari					
21.	Saya bosan mengikuti pembelajaran PKn					
22.	Saya mengantuk ketika guru menyampaikan materi PKn di dalam kelas.					
23.	Saya senang belajar PKn di kelas karena lebih tenang dan kondusif.					
24.	Saya jenuh dengan pembelajaran PKn jika hanya dilakukan di dalam kelas.					
25.	Saya senang belajar PKn dengan berdiskusi karena bisa dapat aktif					

**FORMAT LEMBAR ANGKET
RESPON BELAJAR SISWA**

Identitas Responden

Nama :

Hari/tanggal :

Kelas :

PENGANTAR

Angket ini bukan merupakan suatu tes dan tidak berpengaruh terhadap hasil belajar anda. Isilah angket ini tanpa ada perasaan khawatir, serta tidak ada jawaban yang benar dan salah. Anda diharapkan menjawab dengan jujur dan teliti sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya pada saat ini. Jawaban anda bersifat pribadi dan dijaga kerahasiaanya. Oleh karena itu, kerjakanlah angket ini secara jujur dan sungguh-sungguh dengan petunjuk pengerjaan dibawah ini.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Tulislah identitas anda pada tempat yang tersedia.
2. Bacalah pernyataan-pernyataan dalam angket dibawah ini secara teliti dan cermat.
3. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya, dengan cara memberi tanda cek (\checkmark) pada kolom pilihan.
4. Jawablah sesuai dengan kenyataan yang ada, sehingga kesimpulan yang diambil dari data ini bisa benar.
5. Periksa kembali nomor pernyataan, jangan sampai ada yang terlewatkan.

KETERANGAN :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

KS : Kurang setuju

TS : Tidak Setuju

2. Angket *Posttest* Respon Belajar Siswa

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Belajar PKn dengan menggunakan model <i>Role Playing</i> menarik dan menyenangkan					
2.	Saya tidak suka belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> ,					
3.	Belajar menggunakan <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan keterampilan saya untuk bertanya					
4.	Belajar menggunakan <i>Role Playing</i> membosankan					
5.	Belajar menggunakan <i>Role Playing</i> memudahkan saya untuk mengambil kesimpulan dalam sebuah peristiwa					
6.	Model <i>Role Playing</i> menyulitkan saya untuk mengambil sebuah kesimpulan					
7.	Model dengan menggunakan <i>Role Playing</i> membuat saya dan teman-teman aktif dalam proses belajar PKn					
8.	Model <i>Role Playing</i> membuat saya jenuh dan tidak aktif					
9.	Belajar dengan menggunakan model <i>Role Playing</i> dapat menumbuhkan rasa percaya diri saya dalam belajar					
10.	Saya lelah saat guru PKn melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model <i>Role Playing</i>					
11.	Belajar dengan menggunakan model <i>Role Playing</i> membuat saya semakin senang dan bersemangat untuk belajar bersama teman-teman.					
12.	Model <i>Role Playing</i> membuat saya tidak akrab dengan teman-teman					
13.	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> membuat saya tidak percaya diri karena malu memainkan peran					

14.	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> membuat saya semakin akrab dengan guru					
15.	Kegiatan <i>Role Playing</i> membuat saya lebih aktif, karena akan diberi nilai tambahan oleh guru					
16.	Guru PKN tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya berkaitan dengan peristiwa yang telah diperagakan					
17.	Guru tidak memberikan pujian kepada siswa yang memainkan peran dengan baik					
18.	Guru selalu memberikan pujian ketika ada siswa yang memainkan peran dengan baik					
19.	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> mempermudah saya dalam mengingat suatu peristiwa					
20.	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> menarik, karena dapat saya dapat aktif dalam proses pembelajaran dikelas					
21.	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> membuat saya tidak fokus					
22.	Belajar dengan menggunakan <i>role playing</i> tidak menarik					
23.	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> didalam kelas membuat saya dan teman-teman semakin kompak di dalam kelas					
24.	Belajar dengan menggunakan <i>Role Playing</i> didalam kelas membuat saya kesulitan dan merasa sempit					
25.	Dengan model <i>Role Playing</i> Saya senang belajar PKn karena saya bisa mempraktekkan teori yang saya dapat.					

Tabel Tabulasi Angket (Sebelum diberi perlakuan)

No	Responden	No. Butir Pernyataan																									Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	AC	4	1	3	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	5	4	3	5	4	3	3	3	92
2	AFA	5	3	3	3	5	1	3	5	4	5	5	3	4	3	4	3	5	3	5	3	4	2	3	3	4	91
3	A	3	1	4	3	5	2	3	5	3	5	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	5	3	4	3	5	92
4	DA	4	4	3	4	5	2	4	4	4	3	5	3	4	4	4	2	4	5	4	4	4	4	5	1	5	95
5	FSU	3	3	2	3	5	1	3	5	5	5	5	3	2	3	5	2	4	5	4	4	3	1	4	1	4	85
6	HZR	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	1	5	3	5	5	3	4	5	4	3	3	4	98
7	MH	4	3	5	3	5	2	3	3	5	5	5	3	3	4	3	2	5	3	5	3	4	3	4	3	5	93
8	MS	2	3	4	2	5	1	2	3	4	5	4	3	3	2	4	1	5	5	2	3	5	2	2	3	5	80
9	MAS	3	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	1	5	3	5	5	3	4	5	4	5	3	4	97
10	MDAH	4	1	3	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	112
11	MAA	3	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	1	4	5	5	2	4	4	5	2	3	3	82
12	MC	5	1	4	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	4	116
13	MI	4	1	3	3	5	3	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	110
14	MRS	3	3	4	1	4	1	2	3	4	2	4	2	3	3	5	2	3	4	3	4	3	3	4	2	4	76
15	MSI	4	1	5	3	2	4	5	5	4	3	5	2	4	5	2	2	5	5	5	4	5	5	5	4	5	103
16	MAAr	4	3	5	3	5	3	2	3	5	5	5	3	3	4	3	2	5	3	5	3	4	3	4	3	4	92
17	NAP	4	4	2	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	3	2	4	5	4	3	2	3	5	3	5	4	92
18	NAA	4	1	3	3	2	4	4	4	3	5	5	3	4	3	5	4	5	5	4	4	5	4	2	5	4	99
19	NRF	4	3	5	3	4	2	3	3	5	4	5	3	2	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	5	89
20	NRI	4	4	2	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	5	3	5	99
21	NH	3	3	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	3	5	99

22	RR	4	4	4	2	5	4	3	3	4	4	5	3	2	4	2	2	5	4	4	4	4	4	3	4	4	91
23	SRN	3	3	3	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3	2	5	4	3	4	4	95
24	WAD	4	4	4	3	5	2	4	4	5	1	4	2	2	3	3	3	2	5	4	4	3	3	5	1	5	83
25	NK	3	1	3	2	2	2	2	4	4	5	4	3	5	4	1	4	5	5	4	3	5	4	3	3	4	89



Tabel Tabulasi Angket (Setelah diberi perlakuan)

No	Responden	No. Butir Pernyataan																									Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	AC	5	5	4	5	4	3	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	3	4	5	5	4	4	4	100	
2	AFA	5	5	5	5	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	3	2	5	5	5	5	5	4	5	5	113	
3	A	5	5	5	4	4	5	5	5	2	5	5	5	5	4	5	5	4	3	5	5	4	5	3	5	113	
4	DA	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	105	
5	FSU	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	5	118
6	HZR	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	112
7	MH	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	4	5	4	2	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	3	111
8	MS	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	119
9	MAS	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	3	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	112
10	MDAH	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	1	5	4	4	5	5	4	4	4	117
11	MAA	4	5	3	5	3	2	4	5	4	5	4	5	3	3	4	3	5	5	3	4	4	5	4	5	3	100
12	MC	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	125
13	MI	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	1	5	4	4	5	5	4	4	4	113
14	MRS	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	2	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	123
15	MSI	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	5	4	5	2	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	104
16	MAAr	4	5	5	4	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	3	5	109
17	NAP	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	113
18	NAA	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	114
19	NRF	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	115
20	NRI	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	2	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	107
21	NH	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	102
22	RR	5	5	4	5	4	4	4	4	2	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	110

23	SRN	5	5	5	5	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	5	99
24	WAD	5	4	5	3	5	4	4	3	4	3	5	4	4	3	5	2	4	5	4	4	4	2	4	4	4	98
25	NK	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	3	110



Lampiran 14

**Daftar Skor Angket Respon Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah
Diberi Perlakuan**

No	Nama	Sebelum diberi Perlakuan	Setelah diberi perlakuan
1	AC	92	100
2	AFA	91	113
3	A	92	113
4	DA	95	105
5	FSU	85	118
6	HZR	98	112
7	MH	93	111
8	MS	80	119
9	MAS	97	112
10	MDAH	112	117
11	MAA	82	100
12	MC	116	125
13	MI	110	113
14	MRS	76	123
15	MSI	103	104
16	MAAr	92	109
17	NAP	92	113
18	NAA	99	114
19	NRF	89	115
20	NRI	99	107
21	NH	99	102
22	RR	91	110
23	SRN	95	99
24	WAD	83	98
25	NK	89	110
JUMLAH		2350	2762

*Lampiran 15***Jadwal Penelitian Di Sekolah SMP Negeri 1 Bontonompo****Tahun Ajaran 2018/2019****1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bontonompo yang beralamat di Jalan Pendidikan NO.16 Tamallayang Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 yaitu pada 27 April- 27 juni 2019

Tabel : Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan			
		Januari	April	Mei	Juni
1.	Penyusunan proposal penelitian	√			
2.	Penyusunan instrumen penelitian		√		
3.	Penentuan kelas		√		
4.	Uji coba instrumen		√		
5.	Uji coba produk			√	
6.	Pelaksanaan pretest			√	
7.	Pemberian perlakuan			√	
8.	Pelaksanaan posttest				√
9.	Analisis data				√
10.	Pengumpulan data				√

*Lampiran. 16***Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 40)**

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

Lampiran 17

DOKUMENTASI



Gambar 1. Siswa menerima materi sebelum melakukan perlakuan Model Role Playing



Gambar 2. Siswa mengerjakan Pre-test



Gambar 3. Guru mengintruksikan kepada siswa tentang tahapan model Role Playing



Gambar 4. Siswa pemeran mempersiapkan diri sebelum drama



Gambar 5. Siswa melakukan bermain peran kedua, memerankan diri sebagai Soekarno yang membacakan teks pidatonya.



Gambar 6. Siswa melakukan bermain peran kedua, yaitu memainkan peran yang telah di susun dengan tema semangat komitmen memperkuat kebangsaan.



Gambar 7. Siswa mendiskusikan dan mencatat bahan evaluasi sebagai pembelajaran



Gambar 8. Siswa pengamat bekerja sama menyiapkan bahan evaluasi



Gambar 9. Siswa menyampaikan hasil diskusi mengenai kesimpulan bermain peran



Gambar 10. Siswa menyampaikan kritik dan saran

RIWAYAT HIDUP



Nurasia. Lahir di Enrekang pada tanggal 20 Februari 1997, anak keenam dari tujuh bersaudara, lahir dari pasangan Ayahanda Almarhum Nurdin dan Ibunda Nurjannah. Penulis masuk Sekolah Dasar pada tahun 2003 di SD Inpres Bayor Kabupaten Mamuju Tengah dan tamat tahun 2009.

Kemudian masuk SMP pada tahun 2009 di MTs Al-Ikhwan Topoyo Kabupaten Mamuju Tengah dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun yang sama (2012) penulis melanjutkan pendidikan di MA Plus YPUI Topoyo dan tamat tahun 2015. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Pada tahun 2015 penulis masuk ke perguruan tinggi dan melanjutkan Strata 1 (S1) di Universitas Muhammadiyah Makassar (Unismuh) dan masuk di jurusan Teknologi Pendidikan. Pengalaman organisasi yang pernah diikuti sembari menimbah ilmu pengetahuan dalam organisasi kampus yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan (HMJ Tekpen) tahun 2016, penulis juga berproses Diklat di LKIM PENA di tahun yang sama.