



**KEEFEKTIFAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
MATERI KEPUTUSAN BERSAMA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 RANDUGUNTING
KOTA TEGAL**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh
Pundhirela Kisnawaty
1401409126

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat/temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 25 Juni 2013

Pundhirela Kisnawaty

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari, tanggal : 25 Juni 2013

Tempat : Tegal

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Sigit Yulianto

Drs. Noto Suharto, M. Pd.

19630721 198803 1 001

19551230 198203 1 001

Mengetahui

Koordinator UPP Tegal

Drs. Akhmad Junaedi, M. Pd.

19630923 198703 1 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal*, oleh Pundhirela Kisnawaty 1401409126, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 11 Juli 2013.

PANITIA UJIAN

Ketua

Drs. Hardjono, M.Pd.
19510801 197903 1 007

Penguji Utama

Drs. Utoyo
19620619 198703 1 001

Penguji Anggota 1

Drs. Noto Suharto, M. Pd.
19551230 198203 1 001

Sekretaris

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
19630923 198703 1 001

Penguji Anggota 2

Drs. Sigit Yulianto
19630721 198803 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.

(Al-Qur'an: Surat Al-Baqarah Ayat 153)

Bermimpilah karena tuhan akan memeluk mimpimu.

(Arai)

Too fast to live, too young to die.

(G Dragon dikutip dari Vivienne Westwood)

And just like a dried flower drinks water to blossom, i will begin again.

(Hwang Jin Yi)

Persembahan

Untuk Ibu, Bapak, dan Adikku yang selalu mendoakan, mendukung, dan memotivasi;

Untuk orang-orang yang menginspirasi;

Untuk Saudara-Saudaraku di kontrakan Sutawijaya yang selalu setia menemani dalam suka dan duka;

Untuk Teman-Teman seperjuangan PGSD UNNES 2009 yang telah membantu;

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal”. Dalam melaksanakan kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, dukungan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.
2. Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., Koordinator UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan dukungan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Sigit Yulianto, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan motivasi yang bermanfaat kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

6. Drs. Noto Suharto, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan motivasi yang bermanfaat kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
7. Maesari, S. Pd., Kepala SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
8. Abu Suud, S. Pd. , Kepala SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.
9. Nunuk Edy S., S. Pd. Guru Pengampu kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal yang telah memberikan waktu dan bimbingannya dalam membantu peneliti melaksanakan penelitian ini.
10. Ervan Santoso, S.Pd., Guru Pengampu kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal yang telah memberikan waktu dan bimbingannya dalam membantu peneliti melaksanakan penelitian ini.
11. Staf Guru, Karyawan, dan Siswa SD Negeri 1 dan 3 Randugunting Kota Tegal yang telah bersedia bekerjasama dalam penelitian ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Tegal, 25 Juni 2013

Peneliti

ABSTRAK

Kisnawaty, Pundhirela. 2013. *Keefektifan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I Drs. Sigit Yulianto, II Drs. Noto Suharto, M.Pd..

Kata Kunci: metode, *role playing*, hasil belajar.

Metode ceramah merupakan salah satu metode yang paling sering digunakan dalam pembelajaran PKn di SD. Seperti di SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal, guru menyampaikan materi secara lisan, siswa mencatatnya di buku tulis lalu dihafalkan. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa bosan dan kurang tertarik, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal. Metode *role playing* dapat menjadi alternatif pembelajaran PKn. Melalui *role playing* siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Pembelajaran ini mendorong siswa aktif, kreatif dan merasa senang, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan berdampak pada hasil belajar yang optimal. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan metode *role playing* dengan siswa yang mendapatkan perlakuan metode ceramah pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

Penelitian ini merupakan Penelitian eksperimen menggunakan desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *nonequivalen control group design*. Populasi penelitian ini yaitu 39 siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas kontrol dan 41 siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas eksperimen. Sampel penelitian kelas kontrol sebanyak 32 siswa dan kelas eksperimen sebanyak 34 siswa yang diambil dengan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi wawancara tidak terstruktur, studi dokumenter dan tes. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan rata-rata dan analisis akhir. Analisis akhir atau pengujian hipotesis penelitian yang digunakan yaitu *independent sample t-test*. Semua penghitungan tersebut diolah dengan program SPSS versi 17.

Hasil penelitian berupa hasil uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa menunjukkan t_{hitung} sebesar 2,614 dan t_{tabel} sebesar 1,998 ($t_{hitung} > t_{tabel}$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode *role playing* dengan siswa kelas kontrol yang mendapat perlakuan metode ceramah pada materi keputusan bersama. Hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan metode *role playing* lebih baik daripada yang mendapat perlakuan metode ceramah, sehingga guru perlu mempertimbangkan menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran PKn di SD.

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Pernyataan Keaslian Tulisan	ii
Persetujuan Pembimbing	iii
Pengesahan	iv
Motto dan Persembahan	v
Prakata	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xv
Bab	
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	9
1.3. Pembatasan Masalah	10
1.4. Rumusan Masalah	10
1.5. Tujuan Penelitian	10
1.5.1. Tujuan Umum	10
1.5.2. Tujuan Khusus	10
1.6. Manfaat Penelitian	11
1.6.1. Manfaat Teoritis	11
1.6.2. Manfaat Praktis	11
1.6.2.1 Bagi Siswa	11
1.6.2.2 Bagi Guru	11
1.6.2.3 Bagi Sekolah	12
2. KAJIAN PUSTAKA	13
2.1. Kerangka Teori	13
2.1.1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	13

2.1.2.	Hasil Belajar	17
2.1.3.	Hakikat Pembelajaran PKn SD	18
2.1.4.	Karakter Perkembangan Siswa SD	20
2.1.5.	Metode Pembelajaran	22
2.1.6.	Metode Ceramah	25
2.1.7.	Metode <i>Role Playing</i>	27
2.2.	Kerangka Berpikir	36
2.3.	Kajian Empiris	38
2.4.	Hipotesis	40
3.	METODE PENELITIAN	41
3.1.	Desain Penelitian	41
3.2.	Populasi dan Sampel	43
3.2.1.	Populasi	43
3.2.2.	Sampel	44
3.3.	Variabel Penelitian.....	45
3.3.1.	Variabel Terikat	45
3.3.2.	Variabel Bebas	45
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	46
3.4.1.	Studi Dokumenter	46
3.4.2.	Wawancara Tidak Terstruktur	47
3.4.3.	Tes	47
3.5.	Instrumen Penelitian	49
3.5.1.	Silabus	49
3.5.2.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	49
3.5.3.	Soal-Soal Tes	50
3.5.3.1	Validitas	51
3.5.3.2	Reliabilitas	52
3.5.3.3	Tingkat Kesukaran	53
3.5.3.4	Daya Pembeda Butir Soal	54
3.6.	Metode Analisis Data	55
3.6.1	Deskripsi Data	55

3.6.2.	Uji Prasyarat Analisis	55
3.6.2.1.	Uji Normalitas.....	55
3.6.2.2.	Uji Homogenitas	56
3.6.2.3.	Uji Kesamaan Rata-Rata.....	56
3.6.2.4.	Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)	57
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1.	Deskripsi Data	60
4.2.	Uji Prasyarat Instrumen	61
4.2.1.	Uji Validitas	62
4.2.1.1.	Uji Validitas Logis	62
4.2.1.2.	Uji Validitas Empirik	63
4.2.2.	Uji Reliabilitas	66
4.2.3.	Uji Taraf Kesukaran	67
4.2.4.	Uji Daya Pembeda Butir Soal.....	69
4.3.	Pelaksanaan Pembelajaran.....	71
4.4.	Hasil Penelitian.....	75
4.4.1.	Analisis Hasil Pretes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	75
4.4.2.	Analisis Hasil Postes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	76
4.5.	Uji Prasyarat Analisis	78
4.5.1.	Data Sebelum Eksperimen.....	78
4.5.1.1.	Hasil Uji Normalitas Data Pretes.....	79
4.5.1.2.	Hasil Uji Homogenitas Data Pretes	80
4.5.1.3.	Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata Data Pretes	81
4.5.2.	Data Setelah Penelitian	82
4.5.2.1.	Hasil Uji Normalitas Data Postes	82
4.5.2.2.	Hasil Uji Homogenitas Data Postes.....	84
4.5.2.3.	Uji t (Pengujian Hipotesis).....	85
4.6.	Pembahasan	87
5.	PENUTUP	104
5.1.	Simpulan	104
5.2.	Saran	105

5.2.1. Bagi Siswa	105
5.2.2. Bagi Guru	105
5.2.3. Bagi Sekolah	105
Lampiran-lampiran	106
Daftar Pustaka	246

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1. Tabel Deskripsi Data Hasil Belajar.....	60
4.2. Tabel Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Uji Coba	64
4.3. Tabel Rekapitulasi Uji Validitas Soal 20 Butir Soal	66
4.4. Tabel Hasil Uji Reliabilitas	67
4.5. Tabel Analisis Indeks Kesukaran 20 Butir Soal	68
4.6. Tabel Analisis Daya Pembeda 20 Butir Soal	70
4.7. Tabel Rekapitulasi 20 Instrumen Soal yang Dipakai.....	71
4.8. Tabel Distribusi Frekuensi Nilai Pretes	76
4.9. Tabel Distribusi Frekuensi Nilai Postes Kelas Eksperimen	77
4.10. Tabel Distribusi Frekuensi Nilai Postes Kelas Kontrol	78
4.11. Tabel Normalitas Data Pretes Siswa Kelas Eksperimen.....	79
4.12. Tabel Normalitas Data Pretes Siswa Kelas Kontrol	79
4.13. Tabel Uji Homogenitas Data Pretes Kelas Kontrol dan Eksperimen ...	80
4.14. Tabel Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata	81
4.15. Tabel Normalitas Data Postes Siswa Kelas Eksperimen	83
4.16. Tabel Normalitas Data Postes Siswa Kelas Kontrol.....	83
4.17. Tabel Uji Homogenitas Data Postes	84
4.18. Tabel Uji Hipotesis	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Bagan Pola Kerangka Berpikir	36
3.1 Gambar Desain Penelitian <i>Nonequivalen Control Group Design</i>	41
4.1 Diagram Perbandingan Distribusi Frekuensi Nilai Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	76
4.2 Bagan Distribusi Frekuensi Nilai Postes Kelas Eksperimen	77
4.3 Bagan Distribusi Frekuensi Nilai Postes Kelas Kontrol	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	106
2. Daftar Nama Sampel Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	108
3. Silabus Pembelajaran	110
4. Pengembangan silabus pembelajaran	114
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Metode <i>Role Playing</i>	118
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Metode Ceramah.....	146
7. Kisi – Kisi Soal Uji Coba	168
8. Soal Uji Coba	171
9. Lembar Validasi Penilai Ahli.....	179
10. Hasil Uji Coba Soal Kelas VI.....	191
11. Output Uji Validitas Soal Uji Coba	193
12. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji Coba	203
13. Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	205
14. Pembagian Kelompok Atas dan Kelompok Bawah.....	206
15. Tabel Daya Beda dan Tingkat Kesukaran	208
16. Tabel Soal Yang Dipakai	210
17. Soal Pretes dan Postes.....	212
18. Data Hasil Pretes.....	216
19. Uji Normalitas Data Pretes	218
20. Uji Homogenitas Data Pretes.....	222
21. Uji Kesamaan Rata-Rata Data Pretes	224
22. Data Hasil Postes	225
23. Uji Normalitas Data Postes.....	227
24. Uji Homogenitas Data Postes	231
25. Uji t Data Postes.....	233
26. Tabel Uji r	234
27. Tabel Uji t	235
28. Tabel Uji F	236
29. Dokumentasi Penelitian	238

30.	Surat Ijin Penelitian.....	241
31.	Surat Keterangan Penelitian di SD	242
32.	Surat Keterangan Uji Coba	244

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 menyebutkan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pasal 3 menyebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Untuk mewujudkan fungsi pendidikan nasional tersebut maka pemerintah menyelenggarakan berbagai jalur pendidikan, baik jalur pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Masih menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan

menengah, dan pendidikan tinggi. Sedangkan Pasal 17 menyebutkan pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah yang berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Hal ini sejalan dengan pendapat Mikarsa (2008: 1.11) bahwa pendidikan dasar merupakan pendidikan yang lamanya 9 tahun yang diselenggarakan selama 6 tahun di Sekolah Dasar (SD) dan 3 tahun di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) atau satuan pendidikan sederajat.

Sekolah Dasar (SD) pada hakikatnya merupakan satuan atau unit lembaga sosial (*social institution*) yang diberi amanah atau tugas khusus (*specific task*) oleh masyarakat untuk menyelenggarakan penggalan pertama dari pendidikan dasar (Mikarsa 2007: 1.11). Sekolah dasar sebagai bagian dari pendidikan dasar memiliki tujuan yang mengacu pada tujuan pendidikan nasional yaitu untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia, serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah (Mikarsa 2007: 1.12). Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat 10 mata pelajaran yaitu meliputi Pendidikan Agama, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Ketrampilan/Kejuruan, Muatan Lokal dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 tahun 2006 dikemukakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang memenuhi tuntutan tujuan pendidikan dasar yaitu untuk mengembangkan kehidupan siswa sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia. Mata pelajaran ini berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai pancasila/budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD (Ruminiati 2007: 1.30). Sehingga PKn menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa.

Menurut Mulyasa dalam Ruminiati (2007: 1.26) pembelajaran PKn bertujuan untuk menjadikan siswa: (1) mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya. (2) mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan (3) bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Untuk mencapai tujuan tersebut perlu didukung oleh proses pembelajaran yang tepat. Pembelajaran menurut Gagne, Briggs, dan Wagner dalam Rusmono (2012: 6) adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan

terjadinya proses belajar pada siswa. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pembelajaran yang demikian harus terangkum dalam metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran menurut Sagala dalam Ruminati (2007: 2.3) adalah cara yang digunakan oleh guru/siswa dalam mengolah informasi yang berupa fakta, data, dan konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi. Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran yang interaktif akan menghasilkan iklim belajar yang mendukung dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan daya berpikir dan pemahaman siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa.

Namun kenyataannya, pembelajaran PKn di SD masih belum sesuai dengan standar proses pembelajaran seperti yang diamanatkan permendiknas tersebut. Sebagai salah satu mata pelajaran yang penting, PKn justru menjadi mata pelajaran yang kurang diminati siswa dan cenderung disepelekan. Seperti yang terjadi di SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nunuk Edy Setyowati, S. Pd. selaku Wali Kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal, PKn kurang diminati siswa karena PKn dianggap

sebagai mata pelajaran hafalan yang membosankan. Rata-rata hasil ujian semester ganjil 41 siswa SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal tahun ajaran 2012/2013 pada mata pelajaran PKn yaitu 71,95. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, masih terdapat 11 siswa yang dinyatakan belum tuntas. Peneliti menyimpulkan hal tersebut disebabkan karena pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal menggunakan metode ceramah. Dimana dalam pembelajaran guru menyampaikan materi secara lisan, siswa mendengarkan dan mencatatnya di buku tulis lalu dihafalkan. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan komunikasi guru dan siswa berlangsung satu arah yaitu didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Siswa menjadi tidak aktif dan cenderung merasa bosan dan kurang antusias. Seperti pernyataan Wahab (2007: 89) bahwa ceramah merupakan salah satu bentuk lain pengajaran ekspositori yang cenderung membuat siswa pasif atau tidak aktif. Sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan menyebabkan perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn tidak optimal.

Metode yang dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu metode pembelajaran *role playing*. Sugihartono (2007: 83) menjelaskan bahwa *role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati. Melalui *role playing* siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan karena *role playing* melibatkan unsur bermain dan memberi

keleluasaan siswa untuk bergerak aktif. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menurut Sumantri dan Syaodih (2009 : 6.3) bahwa karakteristik yang menonjol dari anak SD adalah senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan merasakan atau melakukan/memeragakan sesuatu secara langsung.

Metode *role playing* memiliki banyak kelebihan seperti melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperimental, sehingga meningkatkan minat, antusiasme dan partisipasi belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena adanya demonstrasi pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang diperoleh. Materi keputusan bersama dapat lebih mudah dipahami dan menginspirasi jika siswa dapat benar-benar melihat, mendengar dan bahkan mengalami kegiatan keputusan bersama itu sendiri. Sesuai pendapat Ruminiati (2007: 5.5) bahwa salah satu manfaat *role playing* yaitu untuk mendalami isi mata pelajaran yang dipelajari. Strauss dalam Kraus (2008) menyatakan *role playing is useful for facilitating intellectual, emotional, and physical involvement in the course material*. Yang artinya *role playing* ini membantu untuk memfasilitasi keterlibatan intelektual, emosional, dan fisik selama pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik mata pelajaran PKn sebagai mana diketahui PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang abstrak karena menyangkut nilai-nilai dan norma-norma yang tidak dapat disentuh secara kasat mata.

Sementara karakteristik siswa usia sekolah dasar (7-11 tahun) menurut Piaget dalam Rusman (2012: 251) masih menjalani tahap perkembangan berpikir operasional konkret dimana timbul kecenderungan belajar dengan tiga ciri yaitu konkret, integratif dan hierarkis. Konkret disini mengandung makna proses belajar

beranjak dari hal-hal yang konkret yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak-atik. Sehingga diperlukan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong mereka membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari yaitu salah satunya dengan metode *role playing*. Integratif berarti memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan dan keterpaduan. Melalui *role playing* keterpaduan konsep dalam pembelajaran PKn materi Keputusan Bersama dikaitkan menjadi pengalaman belajar yang bermakna. Dengan pembelajaran yang bermakna diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Sehingga memungkinkan terjadinya transfer nilai-nilai dan norma-norma yang meningkatkan kesadaran siswa untuk mendorong terjadinya perubahan tingkah laku yang permanen. Hierarkis yang artinya berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang kompleks. *Role playing* memperhatikan urutan logis, keterkaitan antar materi pelajaran, dan cakupan keluasan materi pelajaran sehingga memudahkan siswa dalam penguasaan materi.

Menurut Kraus (2008) tentang *role playing* yaitu:

.... can help students became more sensitized to the people whose role they are playing. Learning to take role of others help people appreciate their thoughts and feelings, which can contribute to quality interpersonal relationship, mutual respect, and cooperation.

Maksud dari pernyataan tersebut, bahwa *role playing* dapat membantu siswa menjadi lebih sensitif terhadap suatu peran yang mereka mainkan. Belajar mengambil peran melalui bantuan orang lain untuk menghargai pemikiran dan perasaan mereka, yang mana dapat membantu kualitas hubungan antar pribadi,

saling menghormati, dan bekerja sama. Sehingga mendukung perkembangan psikologis dan sosial siswa. *Role playing* memberi kebebasan siswa untuk berpikir, berpendapat dan berkreasi secara mandiri. Juga membantu siswa belajar berinteraksi, bekerjasama dalam kelompok, menghargai dan menghormati orang lain sesuai dengan nilai-nilai dalam pembelajaran PKn. Sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami, menghayati dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dari berbagai kelebihan yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa *role playing* menerapkan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan mendukung partisipasi aktif, kreatif serta mandiri siswa sesuai standar proses pembelajaran.

Keberhasilan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran sudah dibuktikan oleh penelitian terdahulu. Seperti penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Sherry Novita Purwandari (2012) dengan judul penelitian “Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga.” Antara lain menyimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dibandingkan dengan penerapan metode pemberian tugas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga.

Selain itu juga ada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh Fajar Dayu Saputra berjudul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas V Madrasah

Ibtidaiyah (MI) Gapura Watukumpul Kabupaten Pemalang”. Dimana dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi drama kelas V MI Gapura Kecamatan Watukumpul Kabupaten Pemalang tahun ajaran 2011/2012.

Dari berbagai alasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Keefektifan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- (1) Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran.
- (2) Kurang optimalnya hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal yang terlihat dari rata-rata ujian semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013 yaitu 71,95, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 terdapat 11 siswa yang belum tuntas.
- (3) Siswa merasa bosan dan kurang antusias mengikuti pembelajaran PKn.
- (4) Komunikasi guru dan siswa dalam pembelajaran berlangsung satu arah yaitu didominasi oleh guru.
- (5) Guru kurang kreatif dalam mengajar PKn, khususnya dalam penggunaan metode pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Karena permasalahan yang diidentifikasi memiliki ruang lingkup yang luas dan dengan keterbatasan waktu, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Metode Pembelajaran yang digunakan yaitu metode pembelajaran *Role playing*.
- (2) Materi yang dipilih pada mata pelajaran PKn kelas V SD yaitu materi Keputusan Bersama.
- (3) Populasi yang dipilih yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal dan siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan metode *role playing* dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini meliputi tujuan umum dan tujuan khusus.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* dibandingkan dengan metode ceramah dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

1.5.2. Tujuan Khusus

- (1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya

menerapkan metode *role playing* dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

- (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

- (1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam penentuan kebijakan sekolah.
- (2) Memberikan wacana bagi guru mengenai penggunaan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran.
- (3) Menambah khazanah pendidikan di Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

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

1.6.2.2 Bagi Guru

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

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

1.6.2.3 Bagi Sekolah

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

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Menurut Gredler dalam Winataputra dkk. (2008: 1.5) belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies*, *skill* dan *attitudes*. *Competencies*, *skill* dan *attitudes* tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui serangkaian proses belajar sepanjang hayat. Oleh Gagne dalam Suprijono (2011: 2) dijelaskan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Dimana perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Sedangkan Hamalik (2010: 36) menyatakan bahwa "*Learning is defined as the modification or strenging of behavior through experiencing*". Yang artinya bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Pendapat tersebut sejalan dengan pengertian belajar secara psikologis yaitu suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Ahmadi dkk. 1991: 121).

Berdasarkan pernyataan para ahli mengenai pengertian belajar maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah

laku untuk mendapatkan kemampuan, ketrampilan dan sikap melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Maka sesuatu dapat dikatakan belajar jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut : (1) Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut meliputi aspek pengetahuan atau kognitif, aspek sikap dan nilai (afektif) serta ketrampilan (psikomotor). (2) Perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman. Perubahan yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara dirinya dengan lingkungan. (3) Perubahan tersebut relatif menetap, perubahan akibat belajar bersifat permanen. Artinya ia akan melekat dalam diri pebelajar dalam waktu yang lama (Winataputra dkk. 2008: 1.9).

Belajar diawali dari interaksi dengan lingkungan. Melalui lingkunganlah siswa mulai memunculkan perubahan dalam tingkah lakunya yang meliputi beberapa aspek seperti pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, ketrampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti (etika), sikap, dan lain-lain. Jadi kalau siswa telah melakukan perbuatan belajar, maka terjadi perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut (Hamalik 2010: 38).

Muhibbinsyah dalam Sugihartono dkk. (2007: 77) membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi 3 macam, yaitu: (1) faktor internal, yang meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa, (2) faktor eksternal, yang meliputi kondisi lingkungan yang ada di sekitar siswa, dan (3) faktor pendekatan belajar yang merupakan jenis upaya belajar siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran. Biggs dalam Sugihartono (2007: 77) mengemukakan 3 bentuk dasar dari pendekatan belajar siswa yaitu: (1) pendekatan *surface*

(permukaan/bersifat lahiriah), yaitu kecenderungan belajar siswa karena adanya dorongan dari luar (ekstrinsik). Gaya belajar siswa pendekatan ini yaitu santai, asal hafal, dan tidak mementingkan pemahaman yang mendalam. 2) pendekatan *deep* (mendalam), yaitu kecenderungan belajar siswa karena adanya dorongan dari dalam (instrinsik). Gaya belajar siswa pendekatan ini yaitu serius dan berusaha memahami materi secara mendalam serta memikirkan cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. 3) pendekatan *achieving* (pencapaian prestasi tinggi), yaitu kecenderungan belajar siswa karena adanya dorongan untuk mewujudkan *ego enhancement* yaitu ambisi pribadi yang besar dalam meningkatkan prestasi keakuan dirinya dengan cara meraih prestasi setinggi-tingginya. Gaya belajar siswa pendekatan ini lebih serius dari pada siswa yang menggunakan pendekatan belajar lainnya.

Dr. Vernon A. Magnesen dalam Budhiarti (2010) menegaskan bahwa persentase keberhasilan kita menyerap informasi dan menyimpannya dalam memori kita ketika belajar yaitu 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan dan 90% dari apa yang kita katakan dan kerjakan.

Sedangkan pembelajaran menurut Gagne, Briggs, dan Wagner dalam Rusmono (2012: 6) adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri siswa. Miarso dalam Rusmono (2012: 6) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain dapat belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Selanjutnya pendapat lain mengemukakan bahwa:

pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya (Hamalik 2010: 57-58).

Menurut beberapa ahli ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran yaitu :

- (1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- (2) Kesalingtergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
- (3) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Tugas utama sistem pembelajaran agar siswa belajar. Tugas seorang perancang sistem ialah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar siswa belajar secara efektif dan efisien.

Dari berbagai pengertian mengenai belajar, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan berbagai unsur seperti manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang diolah sedemikian rupa guna membelajarkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Unsur-unsur dalam pembelajaran tersebut merupakan faktor penentu keberhasilan suatu pembelajaran. Guru merupakan salah satu unsur terpenting yang mengatur

dan menjalankan serta menentukan unsur yang lainnya. Guru dapat memanfaatkan material, fasilitas dan perlengkapan yang ada guna memaksimalkan kegiatan belajar siswa. Bahkan guru dituntut untuk bisa mengatasi berbagai keterbatasan yang ada dengan mendayagunakan unsur prosedur, salah satunya melalui metode pembelajaran. Metode pembelajaran harus dibuat menyesuaikan berbagai unsur yang ada dalam pembelajaran dan sebisa mungkin memaksimalkannya demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Indikator keterpapaian tujuan pembelajaran ini dapat dilihat salah satunya melalui hasil belajar siswa.

2.1.2 Hasil belajar

Hasil belajar merupakan semua hasil yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda (Rusmono 2012: 7). Akibat ini dapat berupa akibat yang sengaja dirancang yang memang diinginkan dan bisa juga berupa akibat nyata sebagai hasil dari penggunaan metode pengajaran tertentu. Snelbeker dalam Rusmono (2012: 7) menyatakan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman.

Sedangkan Suprijono (2011: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Merujuk pendapat Gagne dalam Suprijono (2011: 5-6), hasil belajar yaitu berupa:

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

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

2.1.3 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SD

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

Menurut Mulyasa (2007: 1.25) PKn adalah Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam Undang-Undang No.2 tahun 1949. Undang-Undang ini berisi tentang diri kewarganegaraan, dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia. Sedangkan menurut Ruminiati (2007: 1.30) PKn SD merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila/budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD.

Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, yang mau dan yang sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran PKn menurut Mulyasa dalam Ruminiati (2007: 1.26) yaitu :

- (1) Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- (2) Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggungjawab, sehingga dapat bertindak dengan cerdas dalam semua kegiatan.
- (3) Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

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

2.1.4 Karakteristik Perkembangan Siswa SD

Siswa atau peserta didik menurut Sinolungan dalam Kurnia dkk. (1.4) adalah setiap orang yang terkait dengan proses pendidikan sepanjang hayat, sedangkan dalam arti sempit yaitu setiap siswa yang belajar di sekolah. Sedangkan menurut Departemen Pendidikan Nasional, peserta didik merupakan semua anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Kurnia dkk. (1.4) mengemukakan bahwa peserta didik usia SD/MI adalah semua anak yang berada pada rentang usia 6-12/13 tahun yang sedang berada dalam jenjang pendidikan SD/MI.

Sedangkan perkembangan menurut E. B. Hurlock dalam Kurnia dkk. (1.2) merupakan serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Masih menurut Kurnia dkk. (1.9-1.10) yang mengemukakan bahwa terdapat prinsip-prinsip dalam perkembangan antara lain: (1) perkembangan melibatkan perubahan. (2) perkembangan awal lebih kritis daripada perkembangan selanjutnya. (3) perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar. (4) perkembangan mengikuti pola tertentu yang dapat diramalkan. (5) pola perkembangan memiliki karakteristik tertentu yaitu berlangsung secara berkesinambungan dan bergerak dari tanggapan/persepsi yang umum menuju lebih khusus. (6) terdapat perbedaan individu dalam

perkembangan. (7) setiap periode perkembangan memiliki karakteristik khusus. (8) terdapat harapan sosial pada setiap periode perkembangan. 9) setiap perkembangan mengandung bahaya/resiko. (10) kebahagiaan bervariasi pada berbagai periode perkembangan.

Beberapa karakteristik anak Sekolah Dasar menurut Sumantri dan Syaodih (2009 : 6.3-6.4) adalah: Pertama, karakteristik yang menonjol dari anak SD yaitu senang bermain. Hal ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang memuat permainan, lebih-lebih untuk siswa di kelas rendah. Guru hendaknya mengembangkan metode pembelajaran yang serius tapi santai dan yang paling utama adalah menyenangkan. Kedua, anak usia SD yaitu senang bergerak. Masa-masa SD merupakan masa dimana anak sangat aktif. Oleh karena itu guru hendaknya mensiasati dan memanfaatkan momen ini dengan merancang metode pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Ketiga, anak usia Sekolah Dasar senang bekerja dalam kelompok. Dari pergaulan dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak bergantung pada orang dewasa, belajar bekerja sama, mempelajari perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat, mempelajari olahraga dan permainan kelompok serta belajar keadilan dan demokrasi. Karakteristik ini mengharuskan guru merancang metode pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja atau belajar dalam kelompok. Keempat, anak SD senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari

sekolah anak belajar menggabungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama seperti siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, waktu, fungsi badan, dan lain-lain. Bagi anak SD, penjelasan tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan pemberian contoh bagi orang dewasa. Sehingga guru hendaknya merancang metode pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Sedangkan Bassett, Jacka, dan Logan dalam Sumantri dan Permana (2001: 10) mengemukakan karakteristik anak usia sekolah dasar secara umum meliputi: (1) mereka secara alami memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka. (2) mereka suka bermain dan lebih suka bergembira/riang. (3) mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru. (4) mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan. (5) mereka belajar secara efektif ketika mereka puas dengan situasi yang terjadi dan (6) mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya.

2.1.5 Metode pembelajaran

Menurut Kamus Bahasa Indonesia metode adalah cara yang teratur berdasarkan pemikiran yang matang untuk mencapai maksud (dalam ilmu pengetahuan dan lain-lain) atau cara kerja yang teratur dan bersistem untuk dapat melaksanakan suatu kegiatan dengan mudah guna mencapai maksud tertentu.

Metode menurut Sagala dalam Ruminiati (2007: 2.3) adalah cara yang digunakan oleh guru/siswa dalam mengolah informasi yang berupa fakta, data,

dan konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi dalam suatu strategi. Sedangkan metode pembelajaran menurut Sugihartono (2007: 81) cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Edgar B. Wesley dan Stanley P. Wronski dalam Wahab (2007: 83) mengelompokkan metode pembelajaran dengan memperhatikan dasar penggunaan metode tersebut yaitu meliputi: (1) berdasarkan alat yang digunakan; (2) berdasarkan pendekatan kenyataan masyarakat; (3) berdasarkan pengorganisasian bahan; (4) berdasarkan tujuan guru; (5) berdasarkan siswa; (6) berdasarkan hubungan guru-siswa; (7) berdasarkan hubungan siswa-siswa; (8) berdasarkan tingkat partisipasi siswa; (9) berdasarkan tingkat kebebasan berpikir; (10) berdasarkan cara penilaian; (11) berdasarkan indera fisik; (12) berdasarkan teori-teori belajar; (13) berdasarkan tujuan-tujuan pendidikan.

Anitah (2009: 5.5) mengungkapkan metode mengajar dalam pembelajaran ditinjau dari segi prosesnya memiliki fungsi-fungsi yaitu: (1) sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran atau membentuk kompetensi siswa. (2) sebagai gambaran aktivitas yang harus ditempuh oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. (3) sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menentukan alat penilaian dalam pembelajaran. (4) sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan bimbingan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Wesley dan Wronski dalam Wahab (2007: 85) mengemukakan ciri-ciri sebuah metode yang baik yaitu: (1) teliti, cermat, tepat dan tulus hati (sungguh-sungguh), dengan melibatkan kejujuran guru dan siswa; (2) harus artistik, dalam arti guru benar-benar dapat merasakan hal mana yang relevan dan yang tidak, juga

tidak sama dengan kebenaran. Melalui metode itu guru menafsirkan dan mensintesa; (3) harus bersifat pribadi, yaitu sesuatu yang telah mempribadi pada diri guru, tidak bersifat formalisme atau sesuatu yang rutin belaka, sebab yang penting adalah aktualita melalui pengalaman; (4) menghubungkan dirinya dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa. Menurut Chamisijatin dkk. (2008: 7.16) ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam memilih suatu metode pembelajaran antara lain : (1) tujuan pembelajaran, (2) kemampuan guru, (3) kemampuan siswa. (4) jumlah siswa., (5) materi, (6) alokasi waktu, dan (7) fasilitas belajar yang tersedia. Sedangkan Anitah (2009: 5.4) mengemukakan bahwa dalam memilih dan menetapkan metode mengajar guru harus mengutamakan untuk melakukan tindakan bagaimana caranya membelajarkan siswa supaya efektif dan maksimal dalam melakukan proses pembelajaran maupun memperoleh hasil belajar.

Anitah (2009: 5.5-5.6) mengemukakan prinsip yang perlu diperhatikan dalam penggunaan metode mengajar antara lain: (1) metode mengajar harus memungkinkan dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa lebih jauh terhadap materi pelajaran (*curiosity*). (2) metode mengajar harus memungkinkan dapat memberikan peluang untuk berekspreasi kreatif dalam aspek seni. (3) metode mengajar harus memungkinkan siswa belajar melalui pemecahan masalah. (4) metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk selalu ingin menguji kebenaran sesuatu. (5) metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk melakukan penemuan (inkuiri) terhadap sesuatu topik permasalahan. (6) metode mengajar harus memungkinkan siswa mampu menyimak. (7) metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara mandiri (*independent*

study). (8) metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk belajar secara bekerja sama (*cooperative learning*). (9) metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi dalam belajarnya.

Menurut wahab (2007: 85) bahwa tidak ada satu metode mengajar yang terbaik atau yang cocok untuk semua situasi/semua mata pelajaran, atau tidak ada “*magic solution*” dalam mengajar. Yang ada adalah bahwa terdapat berbagai metode mengajar yang telah digunakan oleh guru dalam mengajar dan telah memberinya pengalaman. Muchlas Samani dalam Rudi (2011) mengemukakan bahwa apapun metode pembelajarannya, maka harus bermakna (*meaningfull learning*).

2.1.6 Metode Ceramah

Metode ceramah dalam istilah asing disebut “*lecture*” berasal dari kata latin, *lego* (*legere, lectus*) yang berarti membaca. Kemudian *lego* diartikan secara umum dengan istilah “mengajar” sebagai akibat guru menyampaikan pelajaran dengan membaca dari buku dan mendiktekan pelajaran dengan penggunaan buku. Kemudian menjadi “*lecture method*” atau metode ceramah (Gilstrap dan Martin dalam Wahab 2007: 88). Menurut Sumantri dan Permana (2001: 116) metode ceramah atau kuliah mimbar adalah penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan cara guru memberikan penjelasan tentang materi secara lisan kepada siswa.

Langkah-langkah penggunaan metode ceramah menurut Sanjaya (2006; 149-150) yaitu: (1) tahap persiapan: (a) merumuskan tujuan yang ingin dicapai, (b) menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan, (c) mempersiapkan alat bantu. (2) tahap pelaksanaan: (a) langkah pembukaan yang meliputi yakinkan

bahwa siswa memahami tujuan yang akan dicapai dan melakukan langkah apersepsi, (b) langkah penyajian, yang meliputi menjaga kontak mata secara terus-menerus dengan siswa, gunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dicerna oleh siswa, sajikan materi pembelajaran yang sistematis, tanggap respon siswa dengan segera dan jagalah agar kelas tetap kondusif dan menggairahkan belajar, (c) langkah mengakhiri atau menutup ceramah yang meliputi membimbing siswa menarik kesimpulan dan merangkum materi pelajaran, merangsang siswa menanggapi atau memberi ulasan tentang materi pembelajaran dan melakukan evaluasi.

Adapun beberapa kelebihan metode ceramah menurut Sanjaya (2006: 148) yaitu: (1) ceramah merupakan metode yang murah dan mudah untuk dilakukan, (2) ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas, (3) ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan, (4) melalui ceramah, guru dapat mengontrol keadaan kelas, oleh karena sepenuhnya kelas merupakan tanggung jawab guru yang memberikan ceramah, (5) organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana.

Masih menurut Wahab (2007: 88) ada beberapa kelemahan metode ceramah: (1) ceramah merupakan salah satu bentuk lain pengajaran ekspositori yang cenderung membuat siswa pasif atau tidak aktif; (2) salah satu kesulitan di dalam penggunaan metode ceramah adalah tetap memelihara perhatian siswa; (3) masalah lain dengan metode ceramah banyaknya siswa yang sulit mengikuti tema yang diajarkan, bahkan ada yang berpendapat bahwa harus ada latihan untuk mendengarkan dalam metode ceramah. Sedangkan Abimanyu (2008: 6.4) mengungkapkan kelemahan metode ceramah yaitu: (1) siswa dapat menjadi jenuh

terutama kalau guru tidak pandai menjelaskan. (2) dapat menimbulkan verbalisme pada siswa. (3) materi ceramah terbatas pada yang diingat guru. (4) bagi siswa yang keterampilan mendengarkannya kurang akan dirugikan. (5) siswa dijejali dengan konsep yang belum tentu dapat diingat terus. (6) informasi yang disampaikan mudah usang dan ketinggalan zaman. (7) tidak merangsang berkembangnya kreatifitas siswa. (8) terjadi interaksi satu arah yaitu dari guru kepada siswa.

2.1.7 Metode *Role Playing*

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

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

Masih menurut Zaini (2008; 98) *role playing* berdasar pada tiga aspek utama dari pembelajaran peran dalam kehidupan sehari-hari:

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

Menurut Mulyasa dalam Muthoharoh (2009) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial yaitu:

- (1) Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Metode ini memungkinkan siswa menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata dalam bermain peran, sehingga siswa dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respons orang lain.
- (2) Kedua, bermain peran memungkinkan para siswa untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain.
- (3) Metode bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Dari

kegiatan mengamati masalah yang sedang diperankan, para siswa dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, metode mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang teralu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Metode bermain peran mendorong siswa untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.

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

Tujuan bermain peran menurut Taniredja dkk. (2012: 41) sesuai dengan jenis belajar menurut Hamalik yaitu: (1) belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan interaktif atau ketrampilan-ketrampilan reaktif. (2) belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka. (3) belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku ketrampilan yang telah dimain perankan. (4) belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Para siswa selanjutnya dapat memperbaiki berbagai

ketrampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

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

- (1) Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
- (2) Penerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
- (3) Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret.
- (4) Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial.
- (5) Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik.
- (6) Mengembangkan pemahaman yang empatik (Zaini 2008: 102).

Selanjutnya Land dalam Maier (2002) mengemukakan:

Role playing seems to be an educational tool favored by students and instructors alike. Students or trainees welcome role playing because this activity brings variations, movement, and most likely, simulated life experience into the classroom or training session. Teachers, trainers or supervisors favor role playing as a handy means of enlivening the learning content; in particular, this model brings forth detailed and concrete study materials which are more difficult to pinpoint by the way of lecture and discussion.

Yang artinya bahwa bermain peran tampaknya menjadi alat pendidikan yang disukai oleh siswa dan instruktur (guru). Siswa atau orang yang dilatih menerima bermain peran karena kegiatan ini membawa variasi, gerakan, dan kemungkinan besar, pengalaman hidup yang disimulasikan dalam ruang kelas atau sesi pelatihan. Guru, pelatih atau pengawas menyukai bermain peran sebagai

sarana yang berguna untuk menghidupkan isi pembelajaran; secara khusus, model ini menumbuhkan bahan studi rinci dan konkret yang mana lebih sulit untuk dilakukan dengan cara ceramah dan diskusi.

Role playing sebagai bagian dari metode simulasi menurut Hasibuan dan Moedjiono dalam Taniredja dkk. (2012: 41-42) memiliki beberapa kelebihan yaitu: (a) menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi; (b) menggalakan guru untuk mengembangkan aktivitas simulasi; (c) memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya; (d) memvisualisasikan hal-hal yang abstrak; (e) tidak membutuhkan ketrampilan komunikasi yang pelik; (f) memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa; (g) menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi; (h) melatih berpikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi.

Banyak manfaat dari metode bermain peran menurut Ruminiati (2007: 5.5) antara lain:

- (1) Sebagai sarana menggali perasaan siswa
- (2) Untuk mengembangkan ketrampilan siswa dalam memecahkan masalahnya
- (3) Untuk mendapatkan inspirasi dan pemahaman yang dapat mempengaruhi sikap, nilai dan persepsinya.
- (4) Untuk mendalami isi mata pelajaran yang dipelajari
- (5) Untuk bekal terjun ke masyarakat dimasa mendatang sehingga siswa dapat membawa diri menempatkan diri, menjaga dirinya sehingga sudah tidak asing lagi apabila dalam kehidupan bermasyarakat terjadi banyak siswa yang berbeda-beda.

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

(1) Perencanaan dan persiapan

Fase perencanaan dan persiapan ini mengandung pokok-pokok hal yang perlu dipertimbangkan guru antara lain:

- (a) Menenal peserta didik,
- (b) Menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai,
- (c) Menentukan kapan pelaksanaan bermain peran (*role playing*),
- (d) Mempertimbangkan pendekatan umum bermain peran (*role playing*),
- (e) Mengidentifikasi skenario,
- (f) Menempatkan peran,
- (g) Guru memberlakukan diri sebagai pengamat,
- (h) Mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik,
- (i) Merencanakan waktu yang baik,
- (j) Dan mengumpulkan sumber informasi yang relevan.

(2) Interaksi

Fase kedua ini mempunyai langkah-langkah yaitu:

- (a) Membangun aturan dasar,
- (b) Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran,
- (c) Membuat langkah-langkah yang jelas,
- (d) Mengurangi ketakutan tampil di depan publik,
- (e) Menggambarkan skenario atau situasi,
- (f) Mengalokasikan peran,
- (g) Memberi informasi yang cukup,

- (h) Menjelaskan peran mengajar dalam bermain peran (*role playing*),
- (i) Memulai bermain peran (*role playing*),
- (j) Menghentikan dan memulai kembali jika perlu,
- (k) Dan mengatur waktu.

(3) Refleksi dan Evaluasi

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

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

(1) Persiapan

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

(2) Pelaksanaan

- (a) Bermain peran (*role playing*) dimainkan oleh kelompok pemeran.
- (b) Para peserta didik lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- (c) Menyaksikan jalannya bermain peran (*role playing*) dengan mengikuti

jalan cerita yang diperankan.

- (d) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan.
- (e) Bermain peran (*role playing*) hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang dimainkan perankan.

(3) Penutup

- (a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran (*role playing*) maupun materi cerita yang dimainkan. Guru harus mendorong agar peserta didik dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan bermain peran (*role playing*).
- (b) Merumuskan kesimpulan.

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

perannya dan menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara reliastik. Fase keenam: berdiskusi dan mengevaluasi, apakah masalahnya penting dan apakah peserta dan pengamat terlibat secara intelektual dan emosional. Fase ketujuh: melakukan lagi permainan peran. Fase kedelapan: dilakukan lagi diskusi dan evaluasi. Fase kesembilan: berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi.

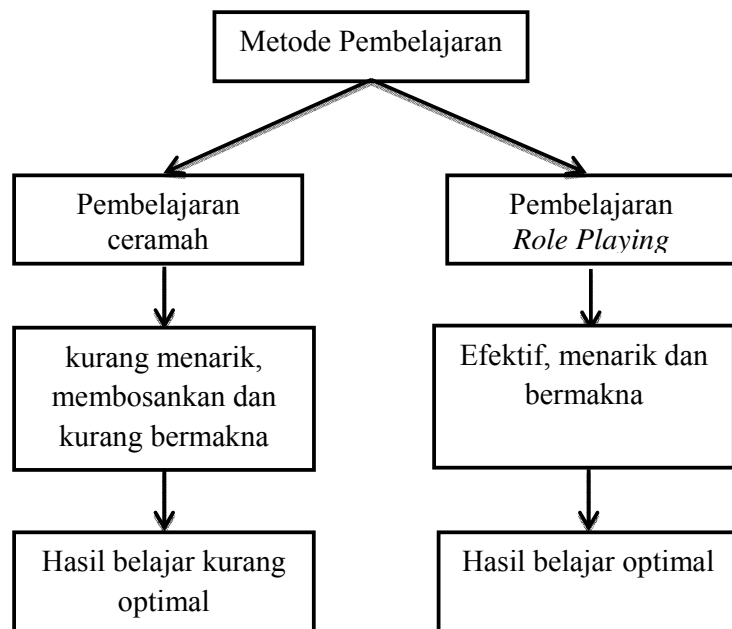
Ada lima prinsip reaksi penting pada metode *role playing* menurut Sumantri dan Permana (2001: 59) yaitu: pertama, guru harus menerima respon dan saran siswa, terutama mengenai opini dan perasaannya, dalam sikap yang tidak mengevaluasi. Kedua, guru harus merespon sedemikian rupa untuk membantu siswa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

Kelemahan metode bermain peran menurut Wahab (2007) yaitu: (1) jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara bersungguh-sungguh; (2) bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung; (3) bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya; (4) siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik; (5) bermain memakan waktu yang banyak; (6) untuk berjalan baiknya sebuah

bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik.

Mengatasi kelemahan metode *role playing* menurut Taniredja dkk. (2012: 43) yaitu: (1) guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan *role playing* siswa dapat diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, masing-masing akan mencari masalah sesuai dengan perannya, dan siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula. (2) guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak. (3) agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama. (4) bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

2.2 Kerangka berpikir



Bagan 2.1 Pola Kerangka Berpikir

PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk watak atau karakter warga negara yang baik. Untuk membentuk watak atau karakter dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Pengalaman belajar yang bermakna akan tercipta melalui proses pembelajaran yang tepat yang dapat diwujudkan lewat metode pembelajaran yang sesuai. Untuk memilih suatu metode pembelajaran dibutuhkan berbagai pertimbangan seperti kondisi siswa dan materi belajar.

Pembelajaran PKn di SD pada umumnya masih menggunakan metode ceramah, yaitu guru menjelaskan materi secara lisan dan siswa mendengarkan, mencatat lalu menghafalkannya. Pembelajaran pun didominasi oleh guru dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran PKn. Kebosanan dan rasa kurang tertarik pada pembelajaran PKn menyebabkan siswa merasa sulit dalam menerima materi PKn yang pada umumnya berisi konsep-konsep suatu pengetahuan yang harus dihafalkan. Hal tersebut mendorong terjadinya pembelajaran yang kurang bermakna dan kurang efektif sehingga pemahaman siswa akan materi menjadi rendah serta berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan metode pembelajaran alternatif, yaitu salah satunya dengan penggunaan metode *role playing*.

Metode *role playing* sesuai dengan karakter usia siswa SD yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Dengan metode ini siswa dapat bergerak, bekerja sama dalam kelompok sekaligus bermain sambil belajar dengan terlibat memperagakan secara langsung suatu peran dalam materi

pembelajaran sehingga timbul pembelajaran yang aktif, kreatif, menantang, dan menyenangkan. Metode pembelajaran seperti ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang efektif dan diharapkan akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga mendorong hasil belajar yang optimal.

2.3 Kajian Empiris

Penelitian mengenai *role playing* ini bukanlah penelitian yang pertama melainkan sudah pernah dilakukan penelitian oleh peneliti sebelumnya. Peneliti melakukan penelitian kembali mengenai *role playing* karena metode pembelajaran tersebut terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada penelitian sebelumnya. Keefektifan metode *role playing* antara lain dapat dilihat dari hasil penelitian berikut:

- (1) Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Shery Novita Purwandari (2012) dengan judul penelitian “Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga.” Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Purbalingga Kidul tahun ajaran 2010/2011 dengan jumlah seluruhnya 64 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 56 peserta didik yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen 27 peserta didik dan kelompok kontrol 29 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan hasil penghitungan uji *independent sample t-test* menggunakan SPSS versi 17, nilai t hitung $>$ t tabel yaitu $2,515 > 2,005$ serta nilai signifikan yang kurang dari 0,05 yaitu 0,015. Kesimpulannya yaitu H_0 ditolak dan H_a

diterima. Kedua hasil tersebut dapat disimpulkan, bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dibandingkan dengan penerapan metode pemberian tugas.

- (2) Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Fajar Dayu Saputra (2012) dengan judul penelitian “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Gapura Watukumpul Kabupaten Pemalang”. Dari hasil penelitian yang dilakukan pada 18 peserta didik, hasil rata-rata kelas pada siklus I adalah 67,13 jumlah yang memenuhi KKM 12 siswa (66,66%), aktivitas siswa 6,28 (69,78%) dan performansi guru 76,43 (B). Pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata kelas menjadi 84,53 jumlah yang memenuhi KKM sebanyak 18 siswa (100%), aktivitas siswa 7,72 (85,78%) dan performansi guru 89,04 (A). Peningkatan siklus I kesiklus II rata-rata kelas 5,58 dan persentase tuntas belajar klasikal 17,4 (33,34%), aktivitas siswa 1,14 (16%) dan performansi guru 12,61%. Dari penelitian diatas disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi drama kelas V MI Gapura Kecamatan Watukumpul Kabupaten Pemalang tahun ajaran 2011/2012.

Keberhasilan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada penelitian di atas, menjadi salah satu faktor pendorong bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini. Penelitian-penelitian di atas memiliki kesamaan pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode *role playing*, perbedaannya penelitian

yang dilakukan kali ini merupakan penelitian eksperimen untuk melakukan pengujian lebih lanjut mengenai keefektifan metode *role playing* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir, maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menerapkan metode *role playing* dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah.

H_a : terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menerapkan metode *role playing* dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah.

Hipotesis statistik

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

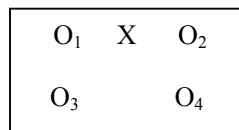
$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

BAB 3

METODE PENELITIAN

6.1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan desain kuasi eksperimental (*quasi experimental design*) yaitu kajian penelitian di mana kontrol terhadap variabel dilakukan tidak dengan murni atau penuh, tetapi dengan dikurangi atau ditampilkan sebagian saja (Setiawan 2007: 5.24). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono 2011: 116). Bentuk *quasi experimental design* yang digunakan adalah *nonequivalen control group design* dengan paradigma sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalen Control Group Design*
(Sugiyono, 2011: 118)

Keterangan:

O₁ dan O₃ : Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan.

O₂ : Kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan (X).

O₄ : Kelompok kontrol setelah tidak diberi perlakuan (X).

X : Perlakuan

O₁ dan O₃ : Kelompok eksperimen dan kontrol diberikan Pretes

O₂ dan O₄ : kelompok eksperimen dan kontrol diberikan Postes

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih tidak secara random, yaitu kelompok eksperimen yang disebut sebagai kelas eksperimen dan kelompok kontrol yang disebut sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut harus memiliki karakter yang sama (homogen) atau setara yang dapat dilihat dari hasil pretes untuk mengetahui keadaan awal siswa adakah perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil pretes yang baik apabila nilai siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan (Sugiyono 2010: 85).

Setelah hasil pretes diketahui tidak memiliki perbedaan rata-rata yang signifikan, selanjutnya pada kelas eksperimen diberikan sebuah perlakuan (X) sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (X). Kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian diberikan tes hasil belajar yang sama sebagai tes akhir berupa postes. Hasil postes kedua kelas tersebut diperbandingkan (diuji perbedaannya) untuk menunjukkan keefektifan dari masing-masing perlakuan yang diberikan.

Penelitian ini diadakan di kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal dan kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono 2011: 118), maka ditetapkan kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas kontrol, dan kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pretes dengan instrumen soal yang sama. Setelah hasil pretes homogen atau setara atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan, maka sesuai desain penelitian yang digunakan yaitu kelas eksperimen lalu diberi perlakuan (X) dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* sedangkan

kelas kontrol tidak diberi perlakuan (X) metode pembelajaran *role playing*. Dalam penelitian ini kelas kontrol diberikan metode pembelajaran ceramah, yaitu metode yang biasa digunakan guru kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal dan SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal dalam pembelajaran PKn.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapatkan masing-masing perlakuan dan membandingkan hasil perlakuan di kelas eksperimen dan di kelas kontrol peneliti mengadakan postes di kedua kelas dengan instrumen soal yang sama. Hasil postes tersebut kemudian di uji untuk mengetahui keefektifan masing-masing perlakuan yang dalam penelitian ini berupa metode *role playing* di kelas eksperimen dan metode ceramah di kelas kontrol.

6.2. Populasi dan Sampel

6.2.1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2011: 80). Sedangkan menurut Aslichati dkk. (2010: 5.3) populasi di dalam konteks penelitian diartikan sebagai keseluruhan elemen atau satuan yang ingin diteliti.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal dan siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal dengan jumlah populasi 80 siswa, yang terdiri dari:

Kelas V SD Negeri 1 Randugunting = 39 siswa.

Kelas V SD Negeri 3 Randugunting = 41 siswa.

Alasan memilih populasi tersebut berdasarkan pertimbangan yaitu meskipun berasal dari dua SD yang berbeda tetapi masih dalam satu Dabin (Daerah Bimbingan) dan memiliki karakteristik yang setara. Hal tersebut dibuktikan dengan selisih jumlah siswa yang tidak terpaut jauh yaitu hanya selisih 2 siswa, kemampuan awal siswa yang tidak jauh berbeda yang dibuktikan dengan rata-rata hasil ujian semester ganjil yang tidak berbeda secara signifikan. Rata-rata hasil ujian semester ganjil kelas eksperimen yaitu 71,95 dan kelas kontrol yaitu 73,23. Kualifikasi tenaga pengajar yang hampir sama dimana wali kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal dan SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal yaitu lulusan S1, kondisi lingkungan sekolah yang hampir serupa yaitu di tepi jalan raya dan memiliki gedung berlantai dua serta prestasi sekolah yang setara yaitu sama-sama berakreditasi A.

6.2.2. Sampel

Menurut Sugiyono (2011: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik penarikan sampel probabilitas (*probability sampling*), yaitu teknik pengambilan sampel yang memberi peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono 2011: 122). Sedangkan cara yang digunakan di dalam teknik penarikan sampel yaitu *simple random sampling*. Pada teknik ini pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono 2011: 122). Teknik *random sampling* dipilih karena teknik ini sampai sekarang dipandang sebagai teknik yang paling baik dan dalam riset mungkin merupakan satu-satunya teknik terbaik (Hadi 2004: 83).

Ukuran sampel diperoleh dengan menggunakan tabel Krecjie dengan taraf signifikansi 5% sehingga didapatkan sampel sebanyak 66 siswa. Berdasarkan jumlah siswa masing-masing kelas, maka sampel dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Sampel tiap kelas} = \frac{\text{jumlah siswa}}{\text{jumlah populasi}} \times \text{jumlah sampel}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dihitung sampel penelitian untuk kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal (kelas eksperimen) sebanyak 34 siswa dan sampel kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal (kelas kontrol) sebanyak 32 siswa.

6.3. Variabel Penelitian

Menurut Hatch dan Farhady dalam Sugiyono (2010: 38) variabel secara teoritis diartikan sebagai atribut, seseorang, atau objek, yang mempunyai “varians’ antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain. Sedangkan Setiawan (2007: 1.4) mendefinisikan variabel sebagai konsep yang telah diberi ukuran tertentu. Ada dua variabel yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya dalam penelitian ini yaitu:

6.3.1. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2011: 64). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

6.3.2. Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi

sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono 2011: 64). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu metode *role playing* dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

6.4. Teknik Pengumpulan Data

6.4.1. Studi Dokumenter

Studi dokumenter (*dokumentary study*) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik (Sukmadinata 2012: 221 - 222). Pada penelitian ini dokumen tertulis yang dikumpulkan berupa silabus, data nama-nama siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal dan siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal tahun ajaran 2012/2013, data hasil ujian semester ganjil siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal dan siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal tahun ajaran 2012/2013, buku pembelajaran PKn kelas V (buku cetak dan LKS) serta surat-surat.

Siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal berjumlah 39 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Sedangkan siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting berjumlah 41 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Untuk data nama-nama siswa kelas V SD Negeri 1 dan SD Negeri 3 Randugunting selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 1. Berdasarkan data hasil ujian semester ganjil diperoleh rata-rata hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting sebesar 73,23 dan SD Negeri 3 Randugunting sebesar 71,95. Surat-surat yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi surat ijin penelitian (lampiran 30), surat keterangan telah mengadakan

penelitian (lampiran 31) dan surat keterangan uji coba (lampiran 32). Dokumen berupa gambar terdiri dari foto-foto kegiatan pembelajaran yang selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 29. Yang terakhir dokumen elektronik yaitu berupa rekaman video kegiatan pembelajaran di kelas.

6.4.2. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiyono 2011: 191). Wawancara tidak terstruktur ini digunakan untuk mengetahui pembelajaran di kelas sebelum dilakukan penelitian, masalah-masalah yang dihadapi guru kelas di kelas penelitian, dan kondisi siswa kelas penelitian baik siswa kelas V SD Negeri 1 Kota Tegal maupun siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2011: 191) bahwa wawancara tidak terstruktur sering digunakan dalam penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi awal tentang berbagai isu atau permasalahan yang ada pada objek, sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan atau variabel apa yang harus diteliti.

6.4.3. Tes

Istilah tes diambil dari kata *testum*, yang dalam bahasa perancis kuno artinya piringan untuk menyisihkan logam-logam mulia. Menurut Arikunto (2012: 67) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Sedangkan menurut Poerwanti dkk. (2008: 1.5) tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh

siswa untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. Tes hasil belajar menurut Sugihartono dkk. (2007: 163) adalah tes yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui penguasaan bahan pelajaran yang telah disajikan dalam proses pembelajaran dalam bentuk ulangan, ujian atau dalam bentuk evaluasi yang lain.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes formatif. Tes formatif dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti program tertentu (Arikunto 2012:50). Bentuk tes yang digunakan yaitu berupa tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda (*multiple choice test*) merupakan tes yang terdiri dari suatu keterangan atau pemberitahuan tentang sesuatu pengertian yang belum lengkap. Untuk melengkapinya testee harus memilih satu diantara jawaban yang telah disediakan (Sugihartono dkk. 2007: 143).

Tes dalam penelitian ini ada dua macam yaitu pretes dan postes. Pretes adalah tes yang dilakukan oleh peneliti kepada subjek/responden sebagai bagian dari pengukuran sebelum dilakukan *treatment* (Setiawan 2007: 5.4). Pretes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dan untuk membuktikan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang setara atau memiliki karakteristik yang homogen, untuk itu hasil pretes akan di uji normalitas, homogenitas dan kesamaan rata-ratanya. Sedangkan postes menurut Setiawan (2007: 5.4) adalah tes yang dilakukan oleh peneliti kepada subjek/responden sebagai bagian dari pengukuran setelah dilakukan *treatment*. Postes dalam penelitian ini digunakan

untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan. Selain itu hasil postes digunakan untuk membandingkan hasil belajar kelas kontrol yang mendapat perlakuan metode ceramah dengan kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode *role playing*. Hasil postes pun akan diuji normalitas dan homogenitas serta uji *independen simple t test* untuk uji hipotesis.

6.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dalam sebuah penelitian, dibutuhkan instrumen penelitian sebagai alat untuk memperoleh data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu silabus pembelajaran kelas V SD (lampiran 3), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (lampiran 5 dan 6), kisi-kisi soal (lampiran 4), soal-soal tes, lembar jawab tes, kunci jawaban tes, dan pedoman penilaian.

3.5.1 Silabus

Silabus merupakan rancangan program pembelajaran satu atau kelompok mata pelajaran yang berisi tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa, pokok materi yang harus dipelajari siswa serta bagaimana cara mempelajarinya dan bagaimana cara untuk mengetahui pencapaian kompetensi dasar yang telah ditentukan (Sanjaya 2008: 167). Silabus digunakan sebagai acuan guru untuk merencanakan dan melaksanakan program pelajaran. Silabus pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3, sedangkan pengembangan silabus pembelajaran selengkapnya pada lampiran 4.

3.5.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah program perencanaan yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran untuk setiap kegiatan

proses pembelajaran (Sanjaya 2008: 173). Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat sebelum peneliti melakukan penelitiannya. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat dengan melihat silabus kelas V Semester 2 pada materi keputusan bersama yang kemudian oleh peneliti dikembangkan. Silabus kelas V semester 2 selengkapnya ada pada lampiran 3, sedangkan silabus pengembangan materi keputusan bersama di kelas V Semester 2 selengkapnya ada pada lampiran 4. Ada dua macam RPP yang dibuat, yaitu RPP yang dibuat untuk kelas eksperimen menggunakan metode *role playing* dan RPP yang dibuat untuk kelas kontrol menggunakan metode ceramah. RPP yang digunakan untuk kelas eksperimen selengkapnya terdapat pada lampiran 5, sedangkan RPP yang digunakan untuk kelas kontrol selengkapnya terdapat pada lampiran 6.

3.5.3 Soal-soal Tes

Sebelum soal-soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, terlebih dahulu soal tersebut diuji cobakan kepada siswa diluar sampel yaitu siswa kelas VI SD Negeri Randugunting 3 Kota tegal. Alasan kelas VI sebagai sampel uji coba soal-soal tes yaitu karena mereka sudah memperoleh materi keputusan bersama di kelas V. Soal yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 20 butir, tapi untuk kepentingan uji coba soal dibuat paralel yang setara baik cakupan materi maupun tingkat kesulitannya, sehingga jumlah butir soal menjadi sebanyak 40 butir (lampiran 8). Soal tes dibuat berdasarkan kisi-kisi soal yang telah dibuat sebelumnya (lampiran 7).

Uji coba (*try out*) ini dimaksudkan agar diperoleh instrumen yang valid dan reliabel sehingga nantinya diperoleh hasil penelitian yang valid dan reliabel. Langkah dalam pengujian instrumen ini terdiri dari:

3.5.3.1 Validitas

Validitas berasal dari bahasa Inggris “*validity*” yang berarti keabsahan. Menurut Aslichati (2010: 6.6) validitas adalah alat ukur untuk menilai apakah suatu konsep telah dijabarkan secara benar ke dalam indikator-indikator pada tingkat empirik. Pengertian lain menyatakan bahwa validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono 2011: 361). Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

Ada dua jenis validitas untuk instrumen penelitian, yaitu:

(1) Validitas logis

Validitas logis untuk sebuah instrumen evaluasi menunjuk pada kondisi bagi sebuah instrumen yang memenuhi persyaratan valid berdasarkan hasil penalaran (Arikunto 2012: 80). Untuk pengujian validitas logis dilakukan dengan cara menilai kesesuaian butir-butir soal dengan kisi-kisi- soal yang telah dibuat sebelumnya. Proses pengujian validitas logis melibatkan dua penilai ahli yaitu Drs. Sigit Yulianto (pembimbing 1) dan Nunuk Edy Setyowati, S. Pd. (guru kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal) dengan menggunakan lembar penilaian validitas logis (lampiran 9).

(2) Validitas empirik

Sebuah instrumen penelitian dikatakan memiliki validitas, apabila sudah teruji dari pengalaman (Arikunto 2012: 81).

Untuk mengetahui validitas item soal digunakan rumus korelasi *product moment* dengan rumus:

$$r_{ix} = \frac{n \sum ix - (\sum i \cdot \sum x)}{\sqrt{[n \sum i^2 - (\sum i)^2][n \sum x^2 - (\sum x)^2]}}$$

Keterangan :

r_{ix} : koefisien korelasi item total

i : skor item

x : skor total

n : banyaknya subjek

(Priyatno 2010: 91)

Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika r hitung $\geq r$ tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan dinyatakan valid. Namun jika r hitung $< r$ tabel (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan dinyatakan tidak valid (Priyatno 2010: 91). Untuk membantu penghitungan validitas soal digunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 17.

3.5.3.2 Reliabilitas

Sama halnya dengan validitas, kata reliabilitas berasal dari bahasa Inggris “*reliability*” yang berarti kemantapan atau keajegan. Sehingga secara sederhana pengertian reliabilitas merujuk pada masalah keajegan (tetap) atau kemantapan alat ukur yang dipakai. Ada tiga aspek penting dalam reliabilitas, yaitu dapat diandalkan (*dependability*), dapat diramalkan (*predictability*) dan menunjukkan ketepatan (Aslichati 2010: 6.6). Jadi suatu alat ukur yang reliabel adalah alat ukur yang dapat digunakan untuk memprediksi atau meramalkan karena hasilnya selalu

konstan (tetap) dari pengukuran satu ke pengukuran berikutnya. Untuk mengetahui reabilitas perangkat tes soal bentuk pilihan ganda digunakan metode alpha dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : nilai reliabilitas

$\sum S_i^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item

S_t^2 : varians total

k : jumlah item

(Riduwan, 2012: 115)

Besar r_{11} dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk = N - 1$, signifikansi 5% dan uji 2 sisi. Keputusan dengan membandingkan r_{11} dengan r_{tabel} . Kaidah keputusan yaitu jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel (Riduwan 2012: 118). Untuk mengetahui reliabilitas instrumen, digunakan program SPSS versi 17.

3.5.3.3 Tingkat kesukaran

Dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya jumlah siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

(Arikunto 2012: 223).

Harga tingkat kesukaran yang diperoleh, kemudian dikonsultasikan dengan ketentuan sebagai berikut:

Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar.

Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang.

Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah.

(Arikunto 2012: 225).

3.5.3.4 Daya pembeda butir soal

Menurut Sugihartono dkk. (2007: 138) daya pembeda atau “*discriminating power*” soal adalah seberapa jauh suatu butir soal mampu membedakan tentang keadaan aspek yang diukur apabila keadaannya memang berbeda. Tes yang baik harus dapat membedakan kemampuan anak sesuai dengan tingkat kepandaianya (Sugihartono dkk., 2007: 138). Rumus daya pembeda butir soal yaitu:

$$D = \frac{E_A}{I_A} - \frac{E_B}{I_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : daya beda soal

I : Jumlah peserta tes

I_A : banyaknya peserta pada kelompok atas

I_B : banyaknya peserta pada kelompok bawah

E_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

E_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

P_A : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

P_B : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto 2012: 229)

Klasifikasi daya pembeda:

D : 0,00 – 0,20 : jelek (*poor*)

D : 0,21 – 0,40 : cukup (*satisfactory*)

D : 0,41 – 0,70 : baik (*good*)

D : 0,71 – 1,00 : baik sekali (*excellent*)

D : negatif, semuanya tidak baik. Jadi semua butir soal yang mempunyai nilai

D negatif sebaiknya dibuang saja (Arikunto 2012: 232).

3.6 Metode Analisis Data

3.6.1 Deskripsi Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini berupa kuantitatif. Data kuantitatif yaitu berbentuk angka-angka, oleh karenanya kategori-kategori yang digunakan juga akan berbentuk angka (Prasetyo dkk. 2010: 2.17). Data kuantitatif penelitian ini berupa nilai hasil belajar PKn materi keputusan bersama kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.6.2 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat yang dipakai dalam penelitian ini meliputi:

3.6.2.1 Uji Normalitas

Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametris, dengan syarat bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis normal. Namun jika data tidak normal maka digunakan statistik nonparamteris. Untuk itu, sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian

normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal (Suliyono 2012: 50).

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan terhadap nilai pretes dan postes yang dicapai seluruh anggota sampel dengan menggunakan Uji *Lilliefors* atau *Kolmogorof-Smirnov* dan dibantu dengan menggunakan program SPSS versi 17. Pengambilan keputusan uji normalitas data dengan SPSS versi 17 menggunakan uji *Lilliefors* dengan melihat nilai pada *Kolmogorof-Smirnov*, dimana data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05 (Priyatno 2010: 71).

3.6.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki terpenuhi tidaknya sifat homogen pada varians antar kelompok. Seperti Pendapat Suliyono (2012: 52) bahwa uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas data dilakukan dengan metode *Levene's test* menggunakan SPSS 17, dengan pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikan 5%. Hasil homogenitas data melalui SPSS dapat dilihat di *Output Test of Homogeneity of Variance* (Suliyono, 2012: 52). Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama (Priyatno, 2010: 76).

3.6.2.3 Uji Kesamaan Rata-Rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan dengan teknik *independent samples t test* dengan taraf signifikansi 5% pada uji 2 sisi. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel

yang tidak berhubungan (Priyatno 2010: 32). Sampel dikatakan independen/tidak saling berkaitan karena setiap sampel dikenai satu perlakuan yang berbeda.

Menurut Priyatno (2010: 35) jika hasil uji homogenitas dinyatakan varian sama, maka uji t (*independent samples t test*) menggunakan *Equal Variances Assumed* (diasumsikan varian sama) dan jika varian berbeda menggunakan *Equal Variances Not Assumed* (diasumsikan varian berbeda). Data dikatakan berbeda secara signifikan atau tidak memiliki kesamaan rata-rata jika nilai signifikansinya (*sig. (2-tailed)*) < 0,05. Sebaliknya jika nilai signifikansinya > 0,05 maka data dinyatakan tidak berbeda atau memiliki kesamaan rata-rata (Priyatno 2010: 36). Selain itu juga dapat digunakan kriteria pengujian jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka data dinyatakan tidak berbeda atau memiliki kesamaan rata-rata, sebaliknya jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka data dinyatakan berbeda atau tidak memiliki kesamaan rata-rata (Priyatno 2010: 36).

3.6.3 Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)

Analisis data akhir eksperimen yaitu untuk menguji hasil belajar PKn materi Keputusan bersama dari kedua kelompok setelah masing-masing memperoleh perlakuan yang berbeda. Persyaratan yang harus dipenuhi pada analisis data ini yaitu menggunakan uji-t yang menunjukkan adanya perbedaan persentase antara kedua kelompok yang akan dibandingkan.

Adapun rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

- \bar{x}_1 : rata-rata kelompok kontrol
- \bar{x}_2 : rata-rata kelompok eksperimen
- s_1 : simpangan baku kelompok kontrol
- s_2 : simpangan baku kelompok eksperimen
- s_1^2 : varians kelompok kontrol
- s_2^2 : varians kelompok eksperimen
- r : korelasi antara dua kelompok

(Sugiyono 2011: 197).

Cara penghitungannya menggunakan program SPSS versi 17.

Jika data yang diuji ternyata berdistribusi tidak normal maka analisis akhir cukup menggunakan uji nonparametris yaitu dengan uji U *Mann Whitney*. Guna uji ini untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel).

Untuk uji U *Mann Whitney* terdapat dua rumus yang digunakan untuk pengujian. Kedua rumus tersebut digunakan dalam perhitungan karena akan diperlukan untuk mengetahui harga U mana yang lebih kecil. Harga U yang lebih kecil tersebut yang digunakan untuk pengujian dan dibandingkan dengan U tabel. Kedua rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus 1} \quad : U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$\text{Rumus 2} \quad : U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Keterangan :

n_1 : banyaknya sampel kelompok pertama

n_2 : banyaknya sampel kelompok yang lain

R_1 : jumlah skor ranking yang diberikan pada kelompok dengan ukuran sampelnya n_1

R_2 : jumlah skor ranking yang diberikan pada kelompok dengan ukuran sampelnya n_2

(Prasetyo dkk. 2010: 8.14)

Untuk penghitungannya menggunakan program SPSS versi 17.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Deskripsi data

Deskripsi data hasil penelitian berfungsi untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data penelitian yang diperoleh, sehingga lebih mudah dipahami. Data dalam penelitian ini berupa hasil belajar PKn materi keputusan bersama siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas kontrol dan siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas eksperimen. Data hasil belajar siswa kelas kontrol dan siswa kelas eksperimen selengkapnya pada lampiran 22. Deskripsi data yang disajikan meliputi: rata-rata (mean), nilai tengah (median), nilai yang sering muncul (modus), rentang (range), variansi, simpangan baku (standar deviasi), nilai terendah, dan nilai tertinggi.

Tabel 4.1 Deskripsi Data Hasil Belajar

No.	Ukuran	Kelompok	
		Kontrol	Eksperimen
1.	Mean	82,66	88,53
2.	Median	85	90
3.	Modus	85	100
4.	Nilai Terendah	65	70
5.	Nilai Tertinggi	100	100
6.	Rentang	35	30
7.	Variansi	75,78	90,20
8.	Simpangan Baku	8,71	9,50

Mean atau rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 82,66. Mean diperoleh dari jumlah nilai data dibagi dengan banyaknya data. Median adalah nilai yang letaknya ditengah data yang telah diurutkan (Prasetyo 2010: 3.7), sedangkan modus yaitu nilai yang mempunyai frekuensi kemunculan tertinggi (Sukestiyarno dan Wardono 2009: 22). Median dan modus kelas kontrol yaitu 85. Hasil belajar siswa kelas kontrol menunjukkan nilai terendah yaitu 65 dan nilai tertinggi 100 sehingga dari selisih nilai tertinggi dengan nilai terendah diperoleh rentang data sebesar 35. Variansi adalah rata-rata hitung kuadrat setiap data terhadap rata-rata hitungnya (Prasetyo dkk. 2010: 3.24). Variansi nilai hasil belajar siswa kelas kontrol yaitu 75,78, dari akar kuadrat variansi diperoleh simpangan baku kelas kontrol yaitu 8,71. Variansi dan simpangan baku adalah ukuran penyebaran yang menunjukkan standar penyimpangan atau deviasi data terhadap nilai rata-ratanya (Prasetyo dkk. 2010: 3.24).

Sementara itu, rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 88,53 dengan median 90 dan modus 100. Nilai terendah berada pada angka 70 dan nilai tertinggi 100 sehingga diperoleh rentang dari selisih nilai terendah dan tertinggi yaitu sebanyak 30. Simpangan baku nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu 9,50 yang diperoleh dari akar kuadrat variansinya yaitu 90,20.

5.2 Uji Prasyarat Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Untuk mendapatkan 20 butir soal yang dapat digunakan sebagai alat pengumpul data, maka peneliti harus melakukan uji coba soal terlebih dahulu di kelas VI SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal.

Pemilihan kelas uji coba didasarkan pada pertimbangan bahwa uji coba instrumen Kota Tegal harus dilakukan di luar kelas yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Selain itu kelas tersebut juga harus sudah mendapatkan pembelajaran materi keputusan bersama yang merupakan materi ajar yang akan digunakan dalam penelitian. Untuk keperluan uji coba, soal dibuat paralel yaitu yang setara baik cakupan materi maupun tingkat kesukarannya, sehingga jumlah soal menjadi 40 butir. Hal ini bertujuan untuk mengantisipasi soal yang gugur setelah dilakukan beberapa pengujian, sebelum akhirnya didapatkan 20 butir soal yang memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian.

Persyaratan yang harus dipenuhi sebagai instrumen penelitian yaitu memiliki validitas dan reliabilitas. Untuk itu perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen soal uji coba. Selanjutnya untuk melengkapi syarat instrumen penelitian yang baik juga perlu diuji taraf kesukaran dan daya pembeda butir soal. Pengujian instrumen tersebut dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

4.2.1. Uji Validitas

Validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono 2011: 361). Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kesahihan dari instrumen pengambil data sehingga instrumen yang digunakan dapat benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan terhadap hasil jawaban siswa pada soal yang diujicobakan. Pengujian validitas terdiri dari:

4.2.1.1. Validitas Logis

Untuk pengujian validitas logis dilakukan dengan cara menilai kesesuaian butir-butir soal dengan kisi-kisi soal yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan

20 kisi-kisi soal yang telah dibuat (lampiran 7), peneliti menyusun 40 butir soal paralel dengan 4 alternatif jawaban (lampiran 8). Pengujian validitas logis terhadap 40 butir soal ini dilakukan oleh Drs. Sigit Yulianto selaku dosen pembimbing 1 dan Nunuk Edi S., S.Pd selaku guru kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal dengan menggunakan lembar penilaian validitas logis (lampiran 9). Berdasarkan hasil penilaian dari kedua penilai ahli tersebut, instrumen soal dinyatakan sudah layak diujicobakan, sehingga dilakukan uji coba instrumen soal terhadap siswa kelas VI SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal pada hari sabtu tanggal 16 Maret 2013.

4.2.1.2. Validitas Empirik

Setelah soal diujicobakan pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal, kemudian dilakukan uji validitas terhadap hasil uji coba tersebut. Hasil uji coba instrumen di kelas VI SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10. Untuk mengetahui nilai validitas item soal digunakan rumus korelasi *product moment*. Uji validitas menggunakan metode *product moment* yaitu pengujian dengan mengkorelasikan antara skor tiap item dengan skor total. Untuk mempermudah perhitungan peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 17. Pengambilan keputusan pada uji validitas dilakukan dengan batasan r_{tabel} dan taraf signifikansi 0,05 pada uji 2 sisi. Untuk batasan r_{tabel} dengan jumlah siswa (n) sebanyak 37 didapat r_{tabel} sebesar 0,325 pada tabel r (lampiran 26). Sesuai pernyataan Priyatno (2010: 91) jika $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan dinyatakan valid. Namun jika $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka

instrumen atau item-item pertanyaan dinyatakan tidak valid. Hasil *output* validitas soal menggunakan SPSS 17 dapat dilihat pada lampiran 11. Rekap data hasil perhitungan SPSS 17 dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Uji Coba dengan $r_{tabel} = 0.325$;
Tarf Sinifikansi 0.05 dan $n = 37$

Nomor Item	Pearson Correlations	Validitas
1	0.444	Valid
2	0.469	Valid
3	- 0.269	Tidak Valid
4	0.582	Valid
5	0.267	Tidak Valid
6	0.347	Valid
7	0.389	Valid
8	0.359	Valid
9	0.515	Valid
10	0.416	Valid
11	0.567	Valid
12	0.416	Valid
13	0.421	Valid
14	0.565	Valid
15	0.302	Tidak Valid
16	0.232	Tidak Valid
17	0.040	Tidak Valid
18	0.725	Valid
19	0.152	Tidak Valid
20	0.444	Valid
21	0.290	Tidak Valid
22	0.149	Tidak Valid
23	0.358	Valid
24	0.012	Tidak Valid
25	0.326	Valid
26	0,533	Valid
27	0.192	Tidak Valid
28	0.403	Valid
29	0.278	Tidak Valid
30	0.722	Valid
31	0.006	Tidak Valid

Nomor Item	Pearson Correlations	Validitas
32	0.368	Valid
33	0.735	Valid
34	0.085	Tidak Valid
35	0.453	Valid
36	0.566	Valid
37	0.543	Valid
38	0.127	Tidak Valid
39	0.591	Valid
40	0.381	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 26 butir soal yang valid yaitu butir soal nomor 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 18, 20, 23, 25, 26, 28, 30, 32, 33, 35, 36, 37, 39, dan 40. Sedangkan butir soal nomor 3, 5, 15, 16, 17, 19, 21, 22, 24, 27, 29, 31, 34, dan 38 merupakan butir soal yang tidak valid.

Instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini sebanyak 20 butir soal, sementara butir soal yang valid sebanyak 26 butir soal. Berdasarkan kisi-kisi butir soal (lampiran 7), butir soal yang dibuat paralel memiliki kisi-kisi soal yang sama. Butir soal paralel yang keduanya valid sebanyak 6 pasang, yaitu butir soal nomor 6 dengan nomor 26, nomor 8 dengan nomor 28, nomor 10 dengan nomor 30, nomor 12 dengan nomor 32, nomor 13 dengan nomor 33, nomor 20 dengan nomor 40. Butir soal valid yang tidak paralel terdapat 14 butir soal, yaitu nomor 1, 2, 4, 7, 9, 11, 14, 18, 23, 25, 35, 36, 37, 39.

Jumlah soal yang dibutuhkan hanya 20 butir. Berdasarkan uji validitas butir soal yang dibutuhkan peneliti, maka jumlah butir soal sudah memenuhi jumlah butir soal yang dibutuhkan dengan hanya menggunakan 6 butir soal paralel dan menggunakan 14 butir soal yang tidak paralel. Dua puluh butir soal tersebut disusun kembali untuk dipakai sebagai instrumen. Instrumen butir soal

dan kunci jawaban selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8. Hasil penghitungan 20 butir soal yang valid dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3. Rekapitulasi Uji Validitas 20 Butir Soal

Nomor Item	Pearson Correlations	Validitas
1	0.444	Valid
2	0.469	Valid
4	0.582	Valid
6	0.347	Valid
7	0.389	Valid
8	0.359	Valid
9	0.515	Valid
11	0.567	Valid
14	0.565	Valid
18	0.725	Valid
23	0.358	Valid
25	0.326	Valid
30	0.722	Valid
32	0.368	Valid
33	0.735	Valid
35	0.453	Valid
36	0.566	Valid
37	0.543	Valid
39	0.591	Valid
40	0.381	Valid

4.2.2 Uji Reliabilitas

Alat ukur yang reliabel yaitu alat ukur yang dapat digunakan untuk memprediksi atau meramalkan karena hasilnya selalu konstan (tetap) dari pengukuran satu ke pengukuran berikutnya. Pengujian reliabilitas tidak dilakukan pada semua butir soal yang telah dibuat, melainkan pada soal yang sudah valid. Jadi, soal yang akan diuji reliabilitasnya ada 26 butir soal yang sebelumnya telah diuji validitasnya. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*.

Untuk penghitungannya menggunakan program SPSS versi 17. Hasil uji reliabilitas yang diperoleh setelah data dihitung menggunakan program SPSS versi 17 selengkapnya ada pada lampiran 13. Simpulan dari nilai *Cronbach's Alpha* dari 26 butir soal sebesar 0,887 seperti terlihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.887	26

Dari hasil analisis nilai *Cronbach's alpha* (r_{11}) sebesar 0,887, sedangkan nilai r_{tabel} untuk uji 2 sisi pada signifikansi 5% dengan $dk = 26 - 1 = 25$, didapat r_{tabel} sebesar 0,396. Nilai *Cronbach's alpha* (r_{11}) terbukti lebih besar dari nilai r_{tabel} ($0,887 > 0,396$) sehingga berdasarkan kaidah keputusan yang dikutip dari Riduwan (2012: 118) yaitu jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel, maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir soal tersebut reliabel. Untuk pengujian reliabilitas biasanya menggunakan batasan tertentu. Menurut Sekaran dalam Priyatno (2010: 98) reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 adalah baik. Nilai *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai 0,887 dan jika mengacu pada pendapat Sekaran berarti hasil uji reliabilitas terhadap 26 soal uji coba tersebut baik.

4.2.3 Uji Taraf Kesukaran

Soal yang telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas, kemudian diuji taraf kesukarannya. Soal diuji taraf kesukarannya dengan tujuan supaya taraf kesukaran soal yang akan dijadikan instrumen penelitian dapat diketahui. Taraf kesukaran soal dihitung dengan cara membagi jumlah peserta didik yang

menjawab dengan benar (*B*) dengan jumlah seluruh peserta didik kelas uji coba (*JS*). Menurut Arikunto (2012: 225), Jika indeks kesukaran soal (*P*) diperoleh untuk nomor tertentu bernilai antara 0,00–0,30, maka soal tersebut dapat dikatakan soal sukar, sedangkan untuk soal yang memiliki indeks kesukaran antara 0,31 – 0,70, maka soal tersebut dikatakan soal sedang. Untuk soal yang dikatakan mudah memiliki indeks kesukaran antara 0,71–1,00. Penghitungan taraf kesukaran uji coba soal dapat dilihat pada lampiran 15. Sedangkan hasil penghitungan taraf kesukaran untuk 20 butir soal dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Analisis Indeks Kesukaran 20 Butir Soal

Nomer soal	Nilai Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,78	Mudah
2	0,43	Sedang
4	0,84	Mudah
6	0,81	Mudah
7	0,68	Sedang
8	0,86	Mudah
9	0,76	Mudah
11	0,54	Sedang
14	0,81	Mudah
18	0,68	Sedang
23	0,27	Sukar
25	0,76	Mudah
30	0,51	Sedang
32	0,76	Mudah
33	0,68	Sedang
35	0,70	Sedang
36	0,57	Sedang
37	0,73	Mudah
39	0,70	Sedang
40	0,73	Mudah

Berdasarkan analisis indeks kesukaran 20 butir soal di atas, menunjukkan bahwa terdapat 1 butir soal sukar, 9 butir soal sedang, dan 10 butir soal mudah.

4.2.4 Uji Daya Pembeda Butir Soal

Daya pembeda butir soal dihitung dengan cara mengelompokkan peserta didik pada kelas uji coba menjadi dua kelompok. Pembagian dua kelompok tersebut dimulai dengan mengurutkan jumlah nilai tertinggi hingga jumlah nilai terendah siswa. Setelah kelas tersebut diurutkan, kemudian urutan nilai dalam kelas uji coba tersebut dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok atas dan kelompok bawah (lampiran 14). Pada kelompok atas, proporsi peserta didik (P_A) dihitung dari membagi jumlah peserta didik yang menjawab benar di kelompok atas dengan jumlah semua peserta didik kelompok atas, sedangkan pada kelompok bawah, proporsi peserta didik (P_B) dihitung dari membagi jumlah peserta didik yang menjawab benar di kelompok bawah dengan jumlah peserta didik kelompok bawah. Langkah berikutnya yang dilakukan yaitu mengurangkan hasil proporsi peserta didik pada kelas atas (P_A) dengan hasil proporsi pada kelas bawah (P_B), sehingga dapat dihasilkan nilai dari daya pembeda untuk tiap butir soal yang akan dijadikan instrumen penelitian.

Nilai daya pembeda diklasifikasikan sesuai dengan nilai daya pembeda (D) tiap butir soal yang diperoleh. Nilai $D = 0,00-0,20$ menunjukkan soal tersebut jelek, nilai $D = 0,21-0,40$ menunjukkan soal tersebut cukup, nilai $D = 0,41-0,70$ menunjukkan soal tersebut baik, dan nilai $D = 0,71-1,00$ menunjukkan soal tersebut baik sekali. Untuk nilai D yang bernilai negatif sebaiknya tidak dapat dipakai (Arikunto 2012: 229). Nilai daya pembeda yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu nilai yang berklasifikasi cukup sampai yang baik sekali. Hasil

penghitungan daya pembeda uji coba soal ada pada lampiran 15, sedangkan nilai daya pembeda untuk 20 butir soal dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.6 Analisis Daya Pembeda 20 Butir Soal

Nomer soal	Daya beda	Keterangan
1	0,33	Cukup
2	0,45	Baik
4	0,28	Cukup
6	0,27	Cukup
7	0,33	Cukup
8	0,28	Cukup
9	0,33	Cukup
11	0,33	Cukup
14	0,33	Cukup
18	0,50	Baik
23	0,33	Cukup
25	0,28	Cukup
30	0,61	Baik
32	0,22	Cukup
33	0,50	Baik
35	0,39	Cukup
36	0,55	Baik
37	0,28	Cukup
39	0,33	Cukup
40	0,33	Cukup

Berdasarkan analisis daya pembeda 20 butir soal di atas, diperoleh hasil klasifikasi daya pembeda tiap butir soal. Terdapat 5 soal yang memiliki klasifikasi baik dan 15 soal yang memiliki klasifikasi cukup. Oleh karena soal yang dapat digunakan sebagai instrumen harus minimal berdaya beda cukup, maka 20 soal tersebut dinyatakan telah memenuhi kriteria daya pembeda soal untuk instrumen penelitian.

Dari uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan analisis daya beda pada hasil uji coba soal tes (lampiran 16), selanjutnya diperoleh 20 butir soal yang

dinyatakan telah memenuhi syarat dan layak untuk digunakan sebagai instrumen dalam penelitian yaitu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Rekapitulasi 20 Instrumen Soal Yang Dipakai

Nomer Soal	PA	PB	D	Kriteria	P	Kriteria	Validitas	Reliabilitas
1	0,94	0,61	0,33	Cukup	0,78	Mudah	Valid	Reliabel
2	0,67	0,22	0,45	Baik	0,43	Sedang	Valid	Reliabel
4	1,00	0,72	0,28	Cukup	0,84	Mudah	Valid	Reliabel
6	0,94	0,67	0,27	Cukup	0,81	Mudah	Valid	Reliabel
7	0,83	0,50	0,33	Cukup	0,68	Sedang	Valid	Reliabel
8	1,00	0,72	0,28	Cukup	0,86	Mudah	Valid	Reliabel
9	0,94	0,61	0,33	Cukup	0,76	Mudah	Valid	Reliabel
11	0,72	0,39	0,33	Cukup	0,54	Sedang	Valid	Reliabel
14	1,00	0,67	0,33	Cukup	0,81	Mudah	Valid	Reliabel
18	0,94	0,44	0,50	Baik	0,68	Sedang	Valid	Reliabel
23	0,44	0,11	0,33	Cukup	0,27	Sukar	Valid	Reliabel
25	0,89	0,61	0,28	Cukup	0,76	Mudah	Valid	Reliabel
30	0,83	0,22	0,61	Baik	0,51	Sedang	Valid	Reliabel
32	0,89	0,67	0,22	Cukup	0,76	Mudah	Valid	Reliabel
33	0,94	0,44	0,50	Baik	0,68	Sedang	Valid	Reliabel
35	0,89	0,50	0,39	Cukup	0,70	Sedang	Valid	Reliabel
36	0,83	0,28	0,55	Baik	0,57	Sedang	Valid	Reliabel
37	0,89	0,61	0,28	Cukup	0,73	Mudah	Valid	Reliabel
39	0,89	0,56	0,33	Cukup	0,70	Sedang	Valid	Reliabel
40	0,89	0,56	0,33	Cukup	0,73	Mudah	Valid	Reliabel

5.3 Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan penelitian ini dilakukan di dua kelas pada dua sekolah yang berbeda, yaitu kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas kontrol dan kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas eksperimen. Pembelajaran PKn materi keputusan bersama baik pada kelompok kontrol maupun eksperimen dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Dimana

setiap minggu dilaksanakan 1 kali pertemuan yaitu masing-masing 2 jam pelajaran. Setiap 1 jam pelajaran terdiri dari 35 menit sehingga setiap 1 pertemuan terdiri dari 70 menit. Sebelum dilaksanakan penelitian di kelas V peneliti mengadakan kegiatan pretes materi keputusan bersama untuk mengetahui kemampuan awal siswa baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Selain itu hasil pretes juga digunakan untuk menunjukkan dan membuktikan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang setara atau memiliki karakteristik yang homogen. Kegiatan pretes ini dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 23 maret 2013 baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

Pertemuan pertama pada kelas kontrol dilaksanakan pada hari kamis 28 maret 2013 selama dua jam pelajaran ($35 \times 2 = 70$ menit). Kegiatan pembelajaran diawali dengan menampilkan media berupa gambar musyawarah. Hal ini bertujuan untuk menarik minat dan rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya guru menyampaikan materi tentang pengertian dan contoh-contoh musyawarah dengan metode ceramah. Untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, guru memberikan teks percakapan tentang musyawarah. Lalu guru memberikan penjelasan tentang teks percakapan yang berhubungan dengan materi. Setelah menanyakan tentang materi yang belum dipahami siswa, guru menuntun siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah berlangsung. Pembelajaran diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Evaluasi tersebut berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 soal yang akan dilakukan pada setiap akhir pertemuan. Pada pertemuan kedua kelas kontrol dilaksanakan pada hari kamis 11 april 2013

selama dua jam pelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua hampir sama dengan pertemuan pertama. Hanya pada pertemuan kedua materi yang disampaikan yaitu tentang tata cara mengambil keputusan bersama dengan musyawarah melanjutkan materi pertemuan sebelumnya dan tentang sikap-sikap yang tepat dalam musyawarah. Selain dilakukan evaluasi, pada pertemuan kedua juga terdapat postes yang dilaksanakan setelah pembelajaran PKn selesai. Kegiatan postes ini untuk mengetahui hasil belajar materi keputusan bersama siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal (kelas kontrol) melalui metode ceramah. Mengenai pembelajaran di kelas kontrol untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada RPP yang tercantum dalam lampiran 6.

Sedangkan pertemuan pertama kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Sabtu 30 maret 2013. Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan metode *role playing*. Pembelajaran diawali dengan menampilkan gambar musyawarah untuk menarik minat dan rasa ingin tahu siswa. Lalu guru memberikan penjelasan singkat tentang musyawarah dan melakukan tanya jawab. Selanjutnya guru memberi tahu siswa bahwa akan diadakan kegiatan *role playing* tentang musyawarah memilih ketua kelas. Untuk keperluan *role playing* ini, siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Guru memberikan gambaran tentang kegiatan *role playing* yang akan dilaksanakan. Setelah skenario *role playing* dibagi pada setiap siswa, guru memberikan penjelasan tentang skenario yang akan diperankan dan peran yang akan dimainkan. Setiap siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami. Kemudian guru memberi kesempatan pada setiap kelompok untuk berdiskusi tentang skenario, tentang pembagian peran maupun tentang jalannya *role playing*. Dilanjutkan dengan setiap siswa berlatih peran

sesuai skenario bersama kelompoknya masing-masing. Sebelum ada kelompok yang tampil, guru memberikan penjelasan tentang aturan mainnya terlebih dahulu. Salah satunya tentang tugas penonton atau kelompok yang tidak sedang tampil dan tentang kegiatan diskusi menanggapi kelompok penampil. Setelah siswa memahami kegiatan yang akan dilaksanakan dan persiapan tampil telah selesai, guru menunjuk dua kelompok untuk tampil di depan kelas memainkan skenario musyawarah memilih ketua kelas.

Pada pertemuan pertama ini guru hanya menunjuk dua kelompok untuk tampil di depan kelas. Dua kelompok ini dimaksudkan sebagai contoh untuk memberikan gambaran tentang *role playing* musyawarah memilih ketua kelas, yang selanjutnya dievaluasi guru untuk memberikan perbaikan dan masukan baik pada kelompok penampil maupun kelompok yang belum tampil. Sehingga diharapkan pada pertemuan selanjutnya penampilan mereka jauh lebih baik. Pembelajaran diakhiri dengan kesimpulan dan evaluasi 10 soal pilihan ganda. Untuk pertemuan kedua dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 13 April 2013. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua kelas eksperimen diisi dengan penampilan setiap kelompok melakukan *role playing* secara bergiliran. Kelompok yang tidak sedang mendapat giliran tampil diminta mengamati dan mencatat tentang materi maupun tentang jalannya *role playing* musyawarah memilih ketua kelas atau membuat daftar pertanyaan. Pada setiap penampilan kelompok guru mengajukan pertanyaan baik mengenai permasalahan *role playing*, permasalahan musyawarah, permasalahan dalam skenario maupun tentang materi. Dengan stimulus dari guru tersebut diharapkan siswa terdorong untuk aktif dan kritis

dalam pembelajaran. Setiap kali penampilan, guru melempar permasalahan untuk didiskusikan bersama dengan siswa, siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pendapat dan mengkritisi. Pembelajaran diakhiri dengan kesimpulan dan evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda. Dilanjutkan dengan postes yang dilaksanakan setelah pembelajaran PKn selesai. RPP kelas eksperimen selengkapnya dapat dilihat di lampiran 5.

5.4 Hasil penelitian

Hasil penelitian akan menjelaskan kumpulan data berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian ini berupa data nilai pretes dan postes. Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data pretes dan postes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir dengan 4 alternatif jawaban. Soal tersebut merupakan soal yang sudah teruji validitas, reliabelitas, tingkat kesukaran dan daya bedanya. Data hasil penelitian dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

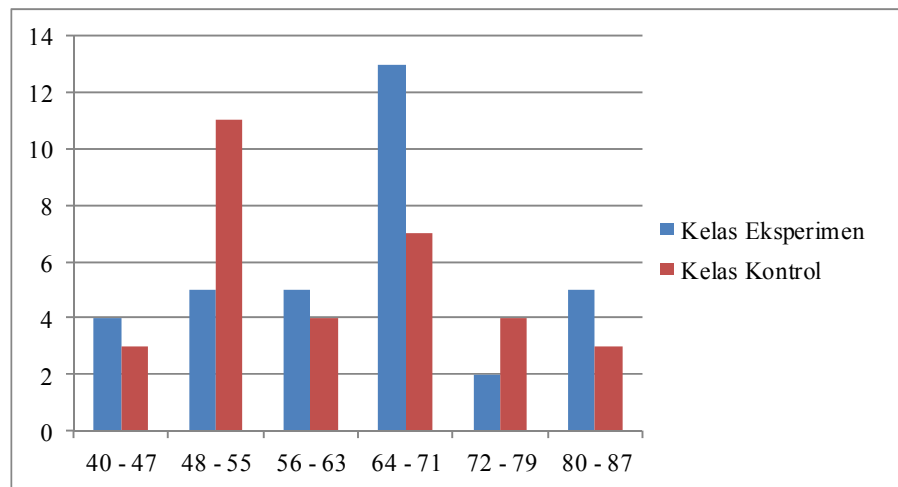
4.4.1 Analisis Hasil Pretes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Penelitian ini untuk menguji hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode *role playing* dan kelas kontrol yang mendapat perlakuan metode ceramah. Untuk itu sebelum penelitian dilakukan, peneliti harus mendapatkan data awal penelitian terlebih dahulu. Data awal dalam penelitian ini berupa data pretes. Kegiatan pretes di kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 23 maret 2013. Data pretes dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Agar dapat digunakan dalam penelitian eksperimen, kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kontrol kelas harus setara atau memiliki karakteristik siswa yang homogen. Berikut ini tabel distribusi frekuensi data pretes.

Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi Nilai Pretes

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nilai Interval	f (frekuensi)	Nilai Interval	f (frekuensi)
40-47	4	40-47	3
48-55	5	48-55	11
56-63	5	56-63	4
64-71	13	64-71	7
72-79	2	72-79	4
80-87	5	80-87	3
Jumlah	34	Jumlah	32

Data hasil pretes selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 18. Rata-rata hasil pretes kelas eksperimen yaitu 63,97, dengan nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah yaitu 40. Sedangkan rata-rata hasil pretes kelas kontrol yaitu 61,41, dengan nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah yaitu 40. Perbandingan data pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol selengkapnya dapat dilihat pada bagan perbandingan distribusi nilai pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol berikut.



Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Distribusi Frekuensi Nilai Pretes Kelas Eksperimen dan kelas kontrol

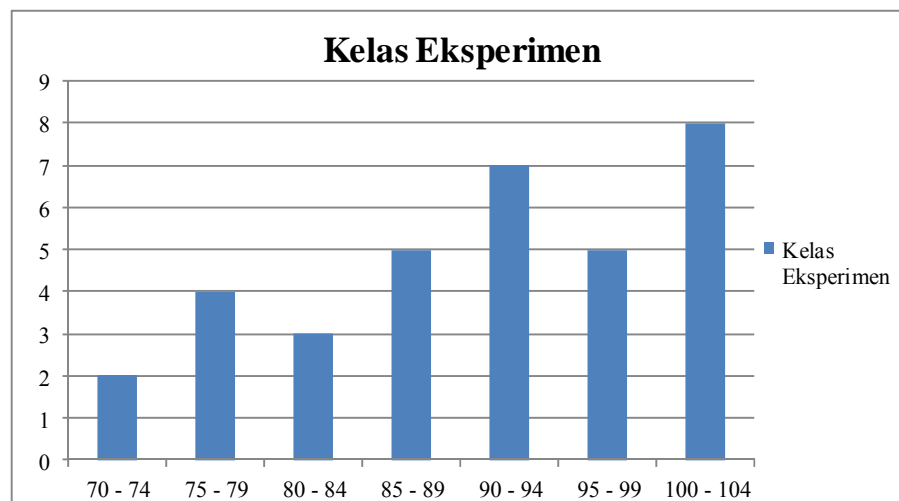
4.4.2 Analisis Hasil Postes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan metode *role*

playing dan di kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dapat dilihat melalui hasil postes pada lampiran 22. Postes di kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 13 april 2013 dan postes di kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 11 april 2013. Dari hasil postes didapatkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 88,53, simpangan baku 9,50, nilai tertinggi yaitu 100, dan nilai terendah yaitu 70.

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Postes Kelas Eksperimen

Nilai Interval	f (frekuensi)
70 – 74	2
75 – 79	4
80 – 84	3
85 – 89	5
90 – 94	7
95 – 99	5
100-104	8
Jumlah	34



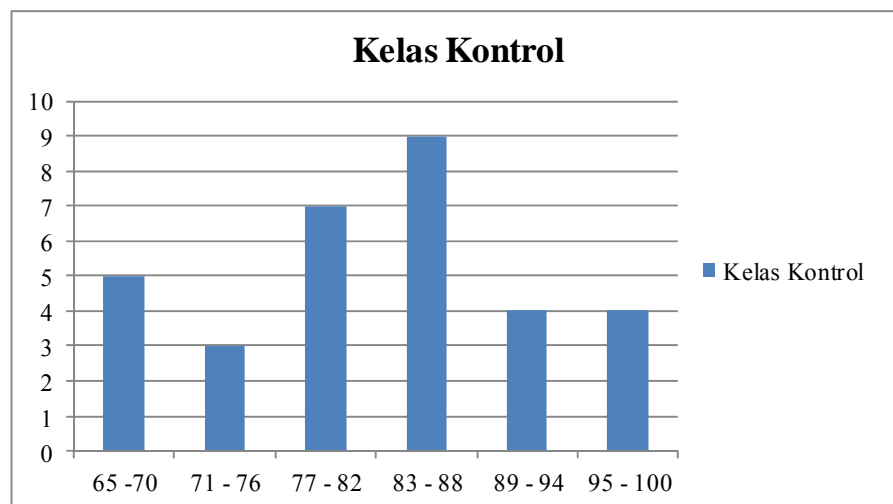
Gambar 4.2 Bagan Distribusi Frekuensi Nilai Postes Kelas Eksperimen

Diperoleh nilai rata-rata postes kelas kontrol yaitu 82,66, simpangan baku postes kelas kontrol yaitu 8,71, nilai tertinggi yaitu 100, dan nilai terendah 65.

Dari data tersebut dapat dibuat tabel distribusi frekuensinya yaitu:

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Postes Kelas Kontrol

Nilai Interval	f (frekuensi)
65-70	5
71-76	3
77-82	7
83-88	9
89-94	4
95-100	4
Jumlah	32



Gambar 4.3 Bagan Distribusi Frekuensi Nilai Postes Kelas kontrol

4.5. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk menentukan metode uji hipotesis yang tepat dengan data yang diperoleh dari penelitian. Uji prasyarat analisis dilakukan terhadap data sebelum penelitian dan data sesudah penelitian.

4.5.1. Data Sebelum Penelitian

Data sebelum penelitian ini berupa hasil pretes. Terdapat beberapa analisis data pretes, diantaranya analisis uji normalitas, analisis uji homogenitas, dan

analisis kesamaan rata-rata. Berikut ini merupakan hasil analisis data pretes.

4.5.1.1. Hasil Uji Normalitas Data Pretes

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal (Suliyono 2012: 50). Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data pretes yaitu menggunakan metode *lilliefors* atau *Kolmogorof-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS 17. Berikut ini *output* hasil analisis uji normalitas data pretes yang dihitung menggunakan bantuan program SPSS versi 17.

Tabel 4.11 Normalitas Data Pretes Siswa Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kelas Eksperimen	.123	34	.200*	.964	34	.312

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 4.12 Normalitas Data Pretes Siswa Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kelas Kontrol	.144	32	.090	.958	32	.237

a. Lilliefors Significance Correction

Data berdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig.) pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* lebih dari 0,05 (Priyatno 2010: 71). Dari tabel 4.11 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi data pretes kelas eksperimen yaitu 0,200. Karena 0,200 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pretes

kelas eksperimen berdistribusi normal. Nilai signifikansi data pretes kelas kontrol yaitu 0,090. Oleh karena nilai signifikansi kelas kontrol juga lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pretes kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 19. Setelah normalitas data diperoleh, maka langkah selanjutnya yaitu menghitung homogenitas data pretes baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

4.5.1.2. Hasil Uji Homogenitas Data Pretes

Pengujian homogenitas data pretes siswa juga menggunakan program SPSS versi 17. Homogen tidaknya sebuah data dapat dilihat dari *Output Test of Homogeneity of Variance* (Suliyono 2012: 53) yang terdapat pada tabel 4.13 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama (Priyatno 2010: 76). Hasil penghitungan uji homogenitas selengkapnya pada lampiran 20. Hasil penghitungan uji homogenitas data sebagai berikut:

Tabel 4.13. Uji Homogenitas Data Pretes Kelas Kontrol dan Eksperimen
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.128	1	64	.722
	Based on Median	.117	1	64	.734
	Based on Median and with adjusted df	.117	1	62.969	.734
	Based on trimmed mean	.125	1	64	.725

Berdasarkan *ouput* tabel 4.13. homogenitas data pretes siswa kelas kontrol dan eksperimen di atas, terlihat nilai signifikansi (*sig.*) pada baris *Based on Mean* sebesar 0,722. Signifikansi 0,722 telah lebih dari 0,05 sebagai syarat data

dikatakan homogen, maka dari uji homogenitas data pretes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen atau berasal dari varian data yang sama.

4.5.1.3. Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Data Pretes

Untuk menguji kesamaan rata-rata data pretes maka perlu digunakan uji-t. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk membandingkan kesamaan rata-rata kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pengujian akan menggunakan uji-t dengan dibantu program SPSS versi 17 menggunakan teknik *independent-sample t test* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05% pada uji 2 sisi. Berikut ini merupakan hasil analisis uji *independent-sample t test* data pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.14 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
NILAI Equal variances assumed	.128	.722	.880	64	.382	2.564	2.913	-3.254	8.383
Equal variances not assumed			.881	63.798	.382	2.564	2.912	-3.254	8.383

Karena data berasal dari varian yang sama atau homogen, maka uji t (*independent samples T Test*) menggunakan *Equal Variances Assumed* (diasumsikan varian sama) (Priyatno 2010: 35). Berdasarkan tabel 4.14, dapat

diketahui nilai signifikansi (*sig. (2-tailed)*) pada *Equal Variances Assumed* sebesar 0,382 dan nilai t_{hitung} sebesar 0,880. Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $66-2= 64$ (Priyatno, 2010: 36). Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi 0,025) diperoleh t_{tabel} sebesar 1,998. Terdapat perbedaan hasil pretes kelas eksperimen dengan kelas kontrol jika nilai signifikansinya $< 0,05$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sebaliknya jika nilai signifikansinya $> 0,05$ atau $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hasil pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan tidak berbeda (Priyanto, 2010: 36). Angka signifikansi tersebut lebih dari 0,05 ($0,382 > 0,05$) dan $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($-1,998 \leq 0,880 \leq 1,998$) maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan kemampuan awal siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen atau kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kesamaan rata-rata. Sehingga secara statistik dapat dibuktikan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki karakteristik dan kemampuan awal yang sama atau setara.

4.5.2. Data Setelah Penelitian

Data setelah penelitian dalam penelitian ini berupa data postes. Terdapat beberapa analisis data postes, diantaranya analisis uji normalitas, analisis uji homogenitas, dan analisis hipotesis akhir (uji t). Berikut ini merupakan hasil analisis data setelah eksperimen.

4.5.2.1. Hasil Uji Normalitas Data Postes

Dari perhitungan data postes kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan *treatment*/perlakuan diperoleh rata-rata hasil postes kelas eksperimen

sebesar 88,53 dan kelas kontrol sebesar 82,66. Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data postes menggunakan metode *lilliefors* atau *Kolmogorof-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 17.

Pengambilan keputusan uji normalitas data dengan SPSS versi 17 menggunakan uji *Lilliefors* dengan melihat nilai pada *Kolmogorof-Smirnof*, dimana data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05 (Priyatno 2010: 71). Berikut hasil output perhitungan normalitas data dengan menggunakan SPSS 17.

Tabel 4.15 Normalitas Data Postes Siswa Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
VAR00001	.150	34	.051	.910	34	.009

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4.16 Normalitas Data Postes Siswa Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
VAR00001	.144	32	.090	.959	32	.259

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan *output* SPSS di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*sig.*) untuk kelas eksperimen tertera pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,051, sedangkan pada kelas kontrol nilai signifikansinya (*sig.*) sebesar 0,090. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Nilai signifikansi pada *output* normalitas data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan

kelas kontrol telah lebih dari 0,05 maka data postes kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Hasil perhitungan normalitas data postes selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23.

4.5.2.2. Hasil Uji Homogenitas Data Postes

Setelah data dinyatakan normal maka langkah selanjutnya adalah pengujian homogenitas. Perhitungan homogenitas pada data postes siswa menggunakan bantuan program SPSS versi 17 menggunakan metode *levene's test*. Hasil homogenitas data melalui SPSS dapat dilihat di *Output Test of Homogeneity of Variance* (Suliyono, 2012: 52). Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama (Priyatno 2010: 76). Berikut ini merupakan hasil analisis uji homogenitas nilai postes siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.17 Homogenitas Data Postes
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.676	1	64	.414
	Based on Median	.424	1	64	.517
	Based on Median and with adjusted df	.424	1	63.898	.517
	Based on trimmed mean	.569	1	64	.453

Berdasarkan *output* SPSS di atas terlihat nilai signifikansi (*sig.*) lebih dari 0,05, yaitu tepatnya 0,414. Karena $0,414 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian data postes kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan sama atau homogen. Hasil output homogenitas data melalui SPSS selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 24.

4.5.2.3. Uji *t* (Pengujian Hipotesis)

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya (Riduwan, 2012: 37). Uji hipotesis dilakukan setelah semua uji prasyarat terpenuhi, baik uji normalitas maupun uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas data postes kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka untuk uji hipotesisnya menggunakan statistik parametris yaitu dengan teknik *independent sample t test* dengan uji dua sisi dan taraf signifikansi 5% atau 0,05 melalui bantuan program SPSS versi 17. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Sampel dikatakan independen/tidak saling berkaitan karena setiap sampel dikenai satu perlakuan yang berbeda (Priyatno 2010: 32).

Dalam pengujian hipotesis, ada beberapa ketentuan yang harus dijadikan pedoman yaitu: jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, dan jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak (Priyatno, 2010: 36). Dalam penelitian ini dari populasi sebanyak 80 siswa, peneliti menggunakan sampel sebanyak 66 siswa, maka nilai derajat kebebasan (dk) = $n - 2 = 66 - 2 = 64$ dan taraf kesalahan 5% untuk uji 2 pihak (signifikansi = 0,025) maka dapat diketahui nilai $t_{tabel} = 1,998$ (Priyatno, 2010:36). Hasil lengkap penghitungan uji hipotesis dapat dilihat pada lampiran 24. Hasil penghitungan uji hipotesis dengan program SPSS 17 dapat dilihat pada tabel 4. 18.

Tabel 4.18 Uji Hipotesis
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai Equal variances assumed	.676	.414	2.614	64	.011	5.873	2.247	1.385	10.362
Equal variances not assumed			2.621	63.959	.011	5.873	2.241	1.397	10.350

Data dalam penelitian ini sudah diketahui homogen, maka untuk mengetahui hasil uji hipotesis berdasarkan uji *independent sample t test* melalui program SPSS versi 17 dapat dilihat pada kolom *Equal Variances Assumed*. Sebaliknya jika data tidak homogen, untuk mengetahui hasil uji hipotesis dapat dilihat pada kolom *Equal Variances Not Assumed*. Berdasarkan tabel 4.15, pada kolom *Equal variances assumed* dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 2,614$ dan signifikansinya sebesar 0,011. Dari hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa $2,614 > 1,998$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $0,011 < 0,05$ atau nilai signifikansi $< 0,05$. Berdasarkan ketentuan yang berlaku untuk pengujian hipotesis yang telah peneliti paparkan di atas, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* dengan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah.

4.6. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan metode *role playing* dengan hasil belajar siswa yang mendapatkan perlakuan metode ceramah pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Penelitian eksperimen ini menggunakan desain penelitian kuasi eksperimental (*quasi experimental design*), yaitu kajian penelitian di mana kontrol terhadap variabel dilakukan tidak dengan murni atau penuh, tetapi dengan dikurangi atau ditampilkan sebagian saja (Setiawan 2007: 5.24). Sedangkan bentuk *quasi experimental design* yang digunakan yaitu *nonequivalen control group design*. Sesuai desain ini maka terdapat dua kelompok yang dipilih tidak secara random (Sugiyono 2010: 89), yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal tahun ajaran 2012/2013 dan kelompok kontrol dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal tahun ajaran 2012/2013.

Populasi penelitian ini berjumlah 80 siswa yang terdiri dari 39 siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal tahun ajaran 2012/2013 sebagai kelas kontrol dan 41 siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal tahun ajaran 2012/2013 sebagai kelas eksperimen. Dari populasi tersebut dengan bantuan tabel krecjie dan taraf signifikansi 5% diperoleh 66 siswa sebagai sampel penelitian, yaitu 32 siswa kelas kontrol (kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal) dan 34 siswa kelas ekspeimen (kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal). Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *simple random*

sampling, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono 2011: 122). Sebelum penelitian terdapat uji prasyarat instrumen dan sesudah penelitian terdapat uji prasyarat analisis hasil penelitian.

Uji prasyarat instrumen merupakan suatu syarat pengujian yang harus dipenuhi suatu instrumen penelitian sebelum akhirnya dapat digunakan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes yaitu soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Soal yang dibuat merupakan soal materi keputusan bersama pada mata pelajaran PKn kelas V sekolah dasar. Untuk menghindari adanya soal yang gugur atau tidak memenuhi uji prasyarat instrumen, maka peneliti membuat 40 butir soal paralel yang setara baik cakupan materi maupun tingkat kesukarannya. Instrumen soal tersebut sebelumnya diujicobakan pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal pada hari sabtu tanggal 16 Maret 2013. Dari hasil jawaban siswa terhadap instrumen soal kemudian dilakukan uji prasyarat instrumen yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji taraf kesukaran dan uji daya beda. Dari hasil uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda dan uji taraf kesukaran soal akhirnya diperoleh 20 butir soal yang memenuhi semua syarat instrumen penelitian dan selanjutnya dapat digunakan sebagai soal pretes dan postes. 20 soal tersebut yaitu butir soal nomor 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 14, 18, 23, 25, 30, 32, 33, 35, 36, 37, 39 dan 40.

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk menentukan metode uji hipotesis yang tepat dari data yang diperoleh. Uji prasyarat analisis pada penelitian ini meliputi uji normalitas, homogenitas data dan uji kesamaan rata-rata untuk data pretes dan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis untuk data postes.

Sebelum pembelajaran dilakukan, peneliti mengadakan pretes untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing sampel penelitian dan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen setara atau homogen sesuai syarat penelitian eksperimen. Kegiatan pretes dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tanggal 23 Maret 2013, diperoleh rata-rata hasil pretes kelas eksperimen sebesar 63,97 dan kelas kontrol sebesar 61,41. Uji prasyarat analisis data hasil pretes dilakukan dengan bantuan SPSS versi 17. Dari hasil uji normalitas dengan metode *liliefors* atau *kolomorof smirnov* menggunakan SPSS versi 17 menghasilkan nilai signifikansi data pretes kelas eksperimen sebesar 0,200 dan kelas kontrol sebesar 0,090. Data berdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig.) lebih dari 0,05 (Priyatno 2010: 71), sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena $0,200 > 0,05$ dan $0,090 > 0,05$. Hasil uji homogenitas data pretes dengan metode *levene's test* menggunakan SPSS versi 17 menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,722. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05 (Priyatno 2010: 76). Karena $0,722 > 0,05$ maka dapat kesimpulan bahwa data pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut homogen. Setelah data normal dan homogen selanjutnya dilakukan uji kesamaan rata-rata data pretes.

Dari perhitungan SPSS versi 17 dengan teknik *independent-sample t test* dan taraf signifikansi 5% pada uji 2 sisi diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,382 dan t_{hitung} sebesar 0,880. Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ dengan derajat kebebasan (df) = n – 2 atau $66 - 2 = 64$ (Priyatno 2010: 36) diperoleh t_{tabel} sebesar 1,998. Terdapat perbedaan hasil pretes kelas eksperimen dan kelas

kontrol jika nilai signifikansinya $< 0,05$ atau $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sebaliknya jika nilai signifikansinya $> 0,05$ atau $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena signifikansi data pretes lebih dari 0,05 ($0,382 > 0,05$) dan $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($-1,998 \leq 0,380 \leq 1,998$) maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan hasil pretes antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol atau kedua kelas memiliki kemampuan awal yang setara. Hasil pretes tersebut merupakan hasil pretes yang baik, sesuai pernyataan Sugiyono (2010: 85) yang menyatakan bahwa hasil pretes yang baik bila nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan.

Setelah diketahui bahwa kemampuan awal kelas eksperimen dan kelas kontrol setara maka selanjutnya dilakukan kegiatan penelitian. Kegiatan penelitian ini berupa pembelajaran PKn materi keputusan bersama di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sesuai dengan desain penelitian yang digunakan, maka terdapat perbedaan perlakuan penelitian antara di kelas eksperimen dengan di kelas kontrol. Perlakuan dalam penelitian ini berupa penggunaan metode *role playing*. Jadi seperti yang dijelaskan sebelumnya, maka kelas eksperimen (kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal) memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode *role playing* sedangkan kelas kontrol (kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal) tidak memperoleh perlakuan metode *role playing*, pembelajaran kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan di kelas kontrol dilakukan sebanyak 2 kali

pertemuan selama 2 minggu. Setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran (JP).

Setelah semua kegiatan pembelajaran selesai, kelas eksperimen dan kelas kontrol melakukan postes untuk mengukur hasil belajar siswa. Postes di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 13 April 2013, sedangkan postes di kelas kontrol dilaksanakan pada hari kamis tanggal 11 April 2013. Rata-rata hasil postes siswa kelas eksperimen yaitu 88,53, sedangkan kelas kontrol yaitu 82,66. Selisih hasil postes dengan pretes di kelas eksperimen yaitu 24,56. Sedangkan selisih hasil postes dengan pretes kelas kontrol yaitu 21,25. Selisih hasil pretes dengan postes tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mengalami kegiatan belajar dan telah mengalami perubahan kemampuan karena belajar. Sesuai yang diungkapkan Gagne dalam Suprijono (2011: 2) bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Dimana perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah tapi melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa (Rusmono 2012: 6).

Uji prasyarat analisis data hasil postes diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Dari uji normalitas data postes dengan bantuan SPSS versi 17 dengan metode *liliefors* atau *Kolmogorof-Smirnov* diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,051 dan kelas kontrol sebesar 0,090. Data dikatakan berdistribusi normal jika signifikansinya lebih dari 0,05 (Priyatno 2010: 71). Berdasarkan kriteria tersebut maka dapat disimpulkan data postes kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Uji homogenitas dengan bantuan SPSS versi 17 metode *levene's test* menunjukkan nilai signifikanasi

sebesar 0,414. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05 (Priyatno 2010: 76). Berdasarkan kriteria tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen karena $0,414 > 0,05$. Pengujian hipotesis akhir pada uji prasyarat analisis dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa yang dalam penelitian ini berupa hasil postes antara kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode *role playing* dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan metode *role playing* pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama. Karena data postes berdistribusi normal dan homogen, maka untuk uji hipotesisnya menggunakan statistik parametris yaitu uji *independent sample t test* dengan bantuan program SPSS versi 17. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Sampel dikatakan independen/tidak saling berkaitan karena setiap sampel dikenai satu perlakuan yang berbeda (Priyatno 2010: 32).

Nilai derajat kebebasan (dk) = $n - 2 = 66 - 2 = 64$ dan taraf kesukaran 5% untuk uji 2 pihak (signifikansi 0,025) maka diperoleh t_{tabel} sebesar 1,998. Dari hasil perhitungan dengan uji *independent sample t test* dengan bantuan program SPSS versi 17 menghasilkan t_{hitung} sebesar 2,614 dan nilai signifikansi sebesar 0,011. Ketentuan pengujian hipotesis dengan uji *independent sample t test* yaitu jika - $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima, dan jika - $t_{hitung} < -t_{tabel}$ ATAU $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak (Priyatno 2010: 36). Diketahui bahwa $2,614 > 1,998$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $0,011 < 0,05$ atau nilai signifikansi $< 0,05$. Berdasarkan ketentuan

tersebut maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, kesimpulan dari penelitian ini yaitu terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menerapkan metode *role playing* dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah. Sesuai pendapat Rusmono (2012: 7) bahwa hasil belajar merupakan semua hasil yang dapat terjadi dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda, maka dapat dinyatakan bahwa metode *role playing* terbukti efektif, dan lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

Meskipun rata-rata hasil postes kelas eksperimen dan kelas kontrol telah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, namun rata-rata hasil postes dengan metode *role playing* lebih tinggi daripada yang menggunakan metode ceramah. Selain itu persentase ketuntasan siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* yaitu 100%, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah 96,88% karena masih terdapat 1 siswa yang belum mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menerapkan metode *role playing* dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah menunjukkan bahwa penggunaan dan pemilihan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sesuai pendapat Anitah (2009: 5.5) tentang fungsi metode dalam proses pembelajaran yaitu: (1) sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran atau membentuk kompetensi siswa. (2) sebagai gambaran aktivitas yang harus ditempuh oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. (3) sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan alat

penilaian pembelajaran. (4) sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan bimbingan dalam kegiatan pembelajaran. Wesley dan Wronski dalam Wahab (2007: 85) mengemukakan ciri-ciri metode pembelajaran yang baik yaitu: (1) teliti, cermat, tepat dan tulus hati (sungguh-sungguh), dengan melibatkan kejujuran guru dan siswa; (2) harus artistik, dalam arti guru benar-benar dapat merasakan hal mana yang relevan dan yang tidak, juga tidak sama dengan kebenaran. Melalui metode itu guru menafsirkan dan mensintesa; (3) harus bersifat pribadi, yaitu sesuatu yang telah mempribadi pada diri guru, tidak bersifat formalisme atau sesuatu yang rutin belaka, sebab yang penting adalah aktualitas melalui pengalaman; (4) menghubungkan dirinya dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa.

Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah. Hal tersebut karena metode *role playing* telah sesuai dengan prinsip penggunaan metode mengajar yang baik seperti pendapat Anita (2009: 5.5-5.6) yaitu meliputi (1) metode mengajar harus memungkinkan dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa lebih jauh terhadap materi pelajaran (*curiosity*). Dalam pembelajaran metode *role playing* yaitu diwujudkan dengan memberikan masalah yang berkaitan dengan materi untuk dipecahkan dan diperankan serta didiskusikan kemudian. (2) metode mengajar harus dapat memberikan peluang untuk berekspresi kreatif dalam aspek seni. Dalam pembelajaran metode *role playing* diwujudkan melalui kegiatan bermain peran. Kegiatan ini memberikan siswa kebebasan untuk berekspresi dan berimprovisasi serta mengasah kemampuan akting atau seni perannya. (3) metode

mengajar harus memungkinkan siswa belajar melalui pemecahan masalah. Dalam pembelajaran metode *role playing* diwujudkan dengan memberikan masalah untuk diperankan lalu siswa diarahkan untuk berdiskusi dan membuat kesimpulan.

(4) metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk selalu ingin menguji kebenaran sesuatu. Melalui *role playing* siswa mendapat kesempatan untuk memperagakan suatu peristiwa berdasarkan permasalahan yang diangkat, yang selanjutnya memberi gambaran dan pengalaman pada siswa akan permasalahan tersebut. Sehingga siswa dituntun untuk membuat kesimpulan akan suatu masalah benar atau salah.

(5) metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk melakukan penemuan (inkuiri) terhadap sesuatu topik permasalahan. Melalui *role playing* siswa menemukan nilai-nilai, norma dan sikap dari pengalaman belajarnya.

(6) metode mengajar harus memungkinkan siswa mampu menyimak. Dalam pembelajaran metode *role playing* diwujudkan dengan kegiatan para penonton atau pengamat yang mengamati jalannya *role playing* yang dilakukan oleh temannya. Siswa diminta menyimak dan membuat pertanyaan atau memberikan pendapat atas pertanyaan yang diajukan atau didiskusikan.

(7) metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri (*independent study*).

(8) metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk belajar secara bekerja sama (*cooperative learning*). Dalam pembelajaran metode *role playing* diwujudkan dengan kegiatan kelompok untuk bermain peran. Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dengan kelompoknya secara mandiri untuk membahas masalah, mengkaji skenario, menentukan peran dan menjalankan kegiatan bermain peran.

(9) metode mengajar harus memungkinkan siswa untuk lebih termotivasi dalam belajarnya. Dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam

pembelajaran *role playing* diharapkan dapat memotivasi belajar siswa.

Tujuan bermain peran menurut Taniredja dkk. (2012: 41) sesuai dengan jenis belajar menurut Hamalik yaitu: (1) belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan interaktif atau ketrampilan-ketrampilan reaktif. (2) belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka. (3) belajar melalui balika. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku ketrampilan yang telah dimain perankan. (4) belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki ketrampilan-ketrampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Selain itu metode *role playing* juga memiliki banyak keuntungan, seperti yang diungkapkan Zaini (2008: 102), pengajar melibatkan siswa dalam bermain peran (*role playing*) karena berbagai alasan yang mendukung seperti:

- (1) Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
- (2) Penerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
- (3) Menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret.
- (4) Melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial.
- (5) Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik.
- (6) Mengembangkan pemahaman yang empatik.

Setelah mendapatkan materi tentang keputusan bersama, siswa diberikan masalah untuk diselesaikan yang dalam penelitian ini yaitu masalah memilih ketua kelas. Sesuai pendapat Mulyasa dalam Muthoharoh (2010) secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi ‘‘di sini pada saat ini’’. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini dekat dengan kehidupan keseharian siswa yaitu tentang memilih ketua kelas. Pengetahuan yang didapatnya dari materi diterapkan dalam kegiatan *role playing* musyawarah memilih ketua kelas. Dengan metode ini siswa dimungkinkan dapat menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata dalam bermain peran. Sehingga siswa didorong untuk memahami masalah, membandingkan dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh untuk mengatasi masalah, lalu memanipulasinya untuk diterapkan dalam *role playing* musyawarah memilih ketua kelas, yang pada akhirnya dapat mengembangkan pemahaman yang empatik karena keterlibatan siswa secara langsung dan eksperiensial. Melalui kegiatan tersebut siswa mempelajari musyawarah, melakukan musyawarah, mengalami musyawarah dan memahami musyawarah. Seperti yang diungkapkan Strauss dalam Kraus (2008) *role playing is useful for facilitating intellectual, emotional, and physical involvement in the course material*. Yang artinya *role playing* ini membantu untuk memfasilitasi keterlibatan intelektual, emosional, dan fisik selama pembelajaran.

Dr. Vernon A. Magnesen dalam Budhiarti (2010) menegaskan bahwa persentase keberhasilan kita menyerap informasi dan menyimpannya dalam memori ketika belajar yaitu: 10 % dari apa yang kita baca, 20 % dari apa yang kita dengar, 30 % dari apa yang kita lihat, 50 % dari apa yang kita lihat dan dengar, 70

% dari apa yang kita katakan dan 90 % dari apa yang kita katakan dan kerjakan. Dari kriteria tersebut maka pembelajaran menggunakan *role playing* termasuk dalam golongan yang belajar dari apa yang kita katakan dan kerjakan. Karena melalui *role playing* siswa tidak hanya bertanya, menjawab pertanyaan, melakukan dialog, mengamati musyawarah dan mendengarkan musyawarah, tetapi juga melakukan musyawarah itu sendiri. Dengan begitu keberhasilan siswa menyerap informasi dan menyimpannya dalam memori ketika belajar dapat mencapai 90%. Hal ini didukung pendapat Ruminiati (2007: 5.5) yang menyatakan bahwa *role playing* bermanfaat untuk mendalami isi mata pelajaran yang dipelajari. Tingginya tingkat penyerapan siswa terhadap materi akan menyebabkan hasil belajar siswa juga semakin baik. Dengan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran akan mendorong siswa memperoleh gambaran utuh dan pembelajaran yang bermakna. Muchlas Samani dalam Rudi (2011) mengemukakan bahwa apapun metode pembelajarannya, maka harus bermakna (*meaningfull learning*). Dengan gambaran utuh dan pembelajaran yang bermakna dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang diajarkan, dan selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sesuai pendapat Rusman (2012: 252-253) proses belajar tidak sekedar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka (*root learning*), namun berusaha menghubungkan konsep-konsep tersebut untuk menghasilkan pemahaman utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Rusman (2012: 253) mengungkapkan bahwa belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti

berhasil dalam kompetensi mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.

Selain itu *role playing* merupakan metode yang menyenangkan hal ini karena *role playing* melibatkan unsur bermain, dimana siswa diajak berlatih skenario, bermain peranan, pentas, dll. Bermain merupakan karakteristik yang menonjol dari anak usia SD seperti yang diungkapkan Sumantri (2009: 6.3) bahwa anak usia SD itu memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang berkelompok dan senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Kegiatan ini menarik minat belajar dan antusiasme siswa untuk mengikuti proses pembelajaran karena siswa diajak bergerak bebas tidak hanya duduk diam dan mendengarkan. Siswa juga berkelompok untuk berdiskusi dan bekerjasama dalam memperagakan secara langsung rangkaian kegiatan bermain peran.

Selain itu *role playing* juga memberikan pengalaman belajar yang mendukung karakter anak usia sekolah dasar yang menurut Basset, Jacka dan Logan dalam Sumantri dan Permana (2001: 10) meliputi: (1) mereka secara alami memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka. (2) mereka suka bermain dan lebih suka bergembira riang. (3) mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru. (4) mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan. (5) mereka belajar secara efektif ketika mereka puas dengan situasi yang terjadi dan (6) mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan

mengajar anak lainnya. Kegiatan tersebut sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan kesenangan siswa sehingga mendorong hasil belajar yang semakin baik.

Role playing sebagai bagian dari metode simulasi menurut Hasibuan dan Moedjiono dalam Taniredja dkk. (2012: 41-42) memiliki beberapa kelebihan yaitu: (a) menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi; (b) menggalakan guru untuk mengembangkan aktivitas simulasi; (c) memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya; (d) memvisualisasikan hal-hal yang abstrak; (e) tidak membutuhkan ketrampilan komunikasi yang pelik; (f) memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa; (g) menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi; (h) melatih berpikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi.

Land dalam Maier (2002) mengemukakan:

Role playing seems to be an educational tool favored by students and instructors alike. Students or trainees welcome role playing because this activity brings variations, movement, and most likely, simulated life experience into the classroom or training session. Teachers, trainers or supervisors favor role playing as a handy means of enlivening the learning content; in particular, this model brings forth detailed and concrete study materials which are more difficult to pinpoint by the way of lecture and discussion.

Yang artinya bahwa bermain peran tampaknya menjadi alat pendidikan yang disukai oleh siswa dan instruktur (guru). Siswa atau orang yang dilatih menerima bermain peran karena kegiatan ini membawa variasi, gerakan, dan kemungkinan besar, pengalaman hidup yang disimulasikan dalam ruang kelas atau sesi pelatihan. Guru, pelatih atau pengawas menyukai bermain peran sebagai sarana yang berguna untuk menghidupkan isi pembelajaran; secara khusus, model

ini menumbuhkan bahan studi rinci dan konkret yang mana lebih sulit untuk dilakukan dengan cara ceramah dan diskusi.

Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah menunjukkan hasil belajar yang baik namun kurang optimal dibandingkan hasil belajar siswa kelas eksperimen. Hal ini karena keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah, sehingga siswa cenderung pasif. Seperti yang diungkapkan Wahab (2007: 88) bahwa ceramah merupakan salah satu bentuk lain pengajaran ekspositori yang cenderung membuat siswa pasif atau tidak aktif. Siswa hanya duduk mendengarkan, mencatat lalu menghafalkan materi. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran. Bahkan siswa menganggap PKn merupakan mata pelajaran hafalan yang membosankan dan kurang menarik. Beberapa kelemahan metode ceramah didukung oleh pendapat Abimanyu (2008: 6.4) yang mengungkapkan bahwa kelemahan metode ceramah yaitu: (1) siswa dapat menjadi jenuh terutama kalau guru tidak pandai menjelaskan. (2) dapat menimbulkan verbalisme pada siswa. (3) materi ceramah terbatas pada yang diingat guru. (4) bagi siswa yang keterampilan mendengarkannya kurang akan dirugikan. (5) siswa dijejali dengan konsep yang belum tentu dapat diingat terus. (6) informasi yang disampaikan mudah usang dan ketinggalan zaman. (7) tidak merangsang berkembangnya kreatifitas siswa. (8) terjadi interaksi satu arah yaitu dari guru kepada siswa.

Metode ceramah juga kurang sesuai dengan karakter siswa yang suka bermain, suka berkelompok, suka bergerak dan memperagakan sesuatu seperti yang diungkapkan Sumantri (2009: 6.3). Berbagai hal tersebut menyebabkan perhatian siswa dalam pembelajaran rendah dan pemahaman siswa akan materi

juga kurang maksimal sehingga menyebabkan hasil belajar siswa yang diberi metode ceramah kurang maksimal dibandingkan metode *role playing*. Hal ini sesuai pernyataan Wahab (2007: 88) yang menyatakan bahwa salah satu kesulitan di dalam penggunaan metode ceramah adalah tetap memelihara perhatian siswa. Karena rendahnya perhatian siswa terhadap pembelajaran menyebabkan pembelajaran yang kurang bermakna dan berdampak pada daya serap dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang optimal. Tingkat pemahaman materi yang kurang optimal akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang kurang optimal pula. Hasil belajar siswa yang kurang optimal menunjukkan bahwa metode ceramah kurang efektif dibandingkan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn materi keputusan bersama.

Menurut Wahab (2007) metode *role playing* pun memiliki kelemahan kelemahan yaitu: (1) jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara bersungguh-sungguh; (2) bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung; (3) bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya; (4) siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik; (5) bermain memakan waktu yang banyak; (6) untuk berjalan baiknya sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik. Namun masih menurut wahab (2007: 85) bahwa tidak ada satu metode mengajar yang terbaik atau yang cocok untuk semua situasi/semua mata pelajaran, atau tidak ada “*magic solution*” dalam mengajar. Yang ada adalah bahwa terdapat berbagai metode mengajar yang

telah digunakan oleh guru dalam mengajar dan telah memberinya pengalaman.

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

Mengatasi kelemahan metode *role playing* menurut Taniredja dkk. (2012: 43) yaitu: (1) guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan *role playing* siswa dapat diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, masing-masing akan mencari masalah sesuai dengan perannya, dan siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula. (2) guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah ini. (3) agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama. (4) bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan oleh siswa harus sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan pada pembelajaran PKn materi Keputusan Bersama dengan menerapkan metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri 3 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas eksperimen dan menerapkan metode ceramah pada siswa kelas V SD Negeri 1 Randugunting Kota Tegal sebagai kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil belajar siswa antara yang menerapkan metode *role playing* dengan yang menerapkan metode ceramah menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Hasil belajar siswa diperoleh dari rata-rata nilai postes, yaitu pada siswa kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* sebesar 88,53 sedangkan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah sebesar 82,66. Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dibuktikan melalui uji-t dengan dibantu program SPSS versi 17 menggunakan teknik *independent-sample t test* dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa, t_{hitung} sebesar 2,614 dan t_{tabel} sebesar 1,998 dengan signifikansi sebesar 0,011. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,614 > 1,998$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,011 < 0,05$) maka mengacu pada ketentuan pengambilan keputusan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menerapkan metode *role playing* dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah.

5.2 Saran

Saran yang diberikan oleh peneliti dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing* ditujukan untuk beberapa pihak. Saran yang diberikan ditujukan bagi siswa, bagi guru, dan bagi kepala sekolah.

5.2.1 Bagi Siswa

Dalam mengikuti pembelajaran metode *role playing* hendaknya setiap siswa dapat lebih meningkatkan kemampuan bermain perannya dan lebih menghargai siswa lain yang penampilan bermain perannya belum baik. Selain itu siswa diharapkan dapat lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

5.2.2 Bagi Guru

Guru hendaknya dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan mulai menerapkan metode *role playing* khususnya pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama, karena metode ini terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibanding dengan pembelajaran yang menerapkan metode ceramah.

5.2.3 Bagi Sekolah

Pihak sekolah perlu mengambil kebijakan-kebijakan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan metode *role playing*, tidak hanya pada pelajaran PKn, tetapi juga pada mata pelajaran yang lainnya, misalnya dengan meningkatkan profesionalitas guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

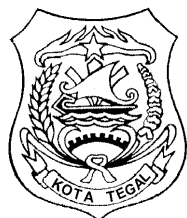
Lampiran 1



PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
 UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI 3 RANDUGUNTING
 Jl. Merak No. 15 Telp. (0283) 351188 Tegal

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V
SD NEGERI 3 RANDUGUNTING (KELAS EKSPERIMEN)
TAHUN AJARAN 2012/2013

No	NIS	Nama Siswa	L/P	No	NIS	Nama Siswa	L/P
1.	1830	Shunia Dwi Antonia	P	22.	1906	Izzati Nabilah	P
2.	1838	Avan Yavis	L	23.	1907	Khoirul Anam	L
3.	1845	Arrafie Naufal D. H.	L	24.	1908	Luthfika Damayana	P
4.	1871	Rio Andika Sahfaat	L	25.	1909	Maulana Arfan Ilyas	L
5.	1887	Aditya Imam Zuhdi	L	26.	1910	Maulana Irfan Ilyas	L
6.	1889	Alifiani Putri Nadhila	P	27.	1911	M. Nizar Maulana	L
7.	1890	Alya Chaerunisa T.	P	28.	1913	M. Daffa Arkan P.	L
8.	1891	Azka Tazkiyana	P	29.	1914	Nabila Ulul Syifa	P
9.	1892	Ayu Latifah	P	30.	1915	Paradista Ajeng M.	P
10.	1893	Azhar Fajari A.	L	31.	1916	Putri Aurora A	P
11.	1894	Cendy Aulia M.	P	32.	1919	Safira Nasrullillah S.	P
12.	1895	Dhiana Putri M.	P	33.	1920	Salisyia Putri Yuana	P
13.	1896	Faisal Ali Muhamad	L	34.	1921	Sandrina Faradzyka	P
14.	1897	Farah Salwa R.	P	35.	1922	Shafa Ataina Aurellia	P
15.	1899	Final Aulia Caniago	L	36.	1923	Shofyan Hanif	L
16.	1900	Firmansyah Bintang	L	37.	1924	Tennesia Davis B.	P
17.	1901	Gita Tri Melviana	P	38.	1933	Ahmad Marzuki	L
18.	1902	Helmi Rizky	L	39.	1935	Hafizh Hugo herman	L
19.	1903	Hilmi Dwi Apriyono	L	40.	1936	Jelita Prameswari R.	P
20.	904	Ilham Ammar S.	L	41.	2022	Jihan Arifah	P
21.	1905	Ismi Aulia Nabilah	P				

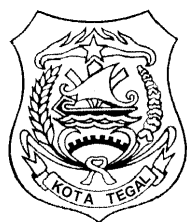


PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
 UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI 1 RANDUGUNTING
 Jl. Merpati No. 148 Telp (0283) 357723 Tegal

DAFTAR NAMA SISWA KELAS V
SD NEGERI 1 RANDUGUNTING (KELAS KONTROL)
TAHUN AJARAN 2012/2013

No	NIS	Nama Siswa	L/P	No	NIS	Nama Siswa	L/P
1.	3646	Arul Khoerussobri	L	21.	3713	Muhammad Akbar S.	L
2.	3689	Annisa Amalia S.	P	22.	3714	M. Ghazy Athallah	L
3.	3690	Annisa Rizky A.	P	23.	3715	M. Rafli Bahtiar	L
4.	3691	Aulia Sinta Pratiwi	P	24.	3717	M. Sidiq Rizki F.	L
5.	3692	Azmi Hanifah	P	25.	3719	Mutiara Putri F.	P
6.	3693	Cindy Fadila Selsilia	P	26.	3721	Naelu Az-Zahra	P
7.	3694	Devi Tri Aprilianza	P	27.	3723	Nanda Fuji Lestari	P
8.	3695	Diaz Bagus F.	L	28.	3724	Oktaliana Y. D.	P
9.	3696	Dimas Andhika Putra	L	29.	3725	Raditya Avarisani Dp	L
10.	3699	Febrianti Putri A.	P	30.	3727	Reditio R. B	L
11.	3700	Haidar Fatih A. S.	L	31.	3728	Reza Maulana P.Y.	L
12.	3701	Hildan Yoga I.	L	32.	3729	Salmah Nabilah	P
13.	3702	Idham Adi Leksono	L	33.	3731	Sekar Kinasih R.S.	P
14.	3704	Intan Yulita Saputri	P	34.	3733	Sherly Via Amaliyah	P
15.	3706	Karisma Jihan Syafira	P	35.	3734	Shofa Indri Syafitri	P
16.	3707	Khalasa Aulia J.	P	36.	3735	Silfi Maulina	P
17.	3708	Lenni Nabillah L.	P	37.	3737	Zalfa Ramadika H.	L
18.	3709	M. Arifudinsyah	L	38.	3738	Zayyana Silmi	P
19.	3710	Moh. Ridha Lazuardi	L	39.	3843	Fadel Aura Muhamad	L
20.	3712	Muhammad Afwan	L				

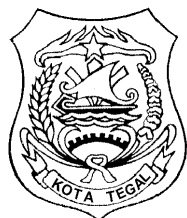
Lampiran 2



PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
 UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI 3 RANDUGUNTING
 Jl. Merak No. 15 Telp. (0283) 351188 Tegal

DAFTAR NAMA SAMPEL KELAS V
SD NEGERI 3 RANDUGUNTING (KELAS EKSPERIMEN)
TAHUN AJARAN 2012/2013

No	NIS	Nama Siswa	L/P	No	NIS	Nama Siswa	L/P
1.	1830	Shunia Dwi Antonia	P	18.	1903	Hilmi Dwi Apriyono	L
2.	1838	Avan Yavis	L	19.	1904	Ilham Ammar S.	L
3.	1845	Arrafie Naufal D. H.	L	20.	1906	Izzati Nabilah	P
4.	1871	Rio Andika Sahfaat	L	21.	1907	Khoirul Anam	L
5.	1887	Aditya Imam Zuhdi	L	22.	1909	Maulana Arfan Ilyas	L
6.	1890	Alya Chaerunisa T.	P	23.	1910	Maulana Irfan Ilyas	L
7.	1891	Azka Tazkiyana	P	24.	1911	M. Nizar Maulana	L
8.	1892	Ayu Latifah	P	25.	1913	M. Daffa Arkan P.	L
9.	1893	Azhar Fajari A.	L	26.	1915	Paradista Ajeng M.	P
10.	1894	Cendy Aulia M.	P	27.	1916	Putri Aurora A	P
11.	1895	Dhiana Putri M.	P	28.	1920	Salisyia Putri Yuana	P
12.	1896	Faisal Ali Muhamad	L	29.	1921	Sandrina Faradzyka	P
13.	1897	Farah Salwa R.	P	30.	1922	Shafa Ataina Aurellia	P
14.	1899	Final Aulia Caniago	L	31.	1923	Shofyan Hanif	L
15.	1900	Firmansyah Bintang	L	32.	1924	Tennesia Davis B.	P
16.	1901	Gita Tri Melviana	P	33.	1933	Ahmad Marzuki	L
17.	1902	Helmi Rizky	L	34.	1935	Hafizh Hugo herman	L



PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
 UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI 1 RANDUGUNTING
 Jl. Merpati No. 148 Telp (0283) 357723 Tegal

DAFTAR NAMA SAMPEL KELAS V
SD NEGERI 3 RANDUGUNTING (KELAS KONTROL)
TAHUN AJARAN 2012/2013

No	NIS	Nama Siswa	L/P	No	NIS	Nama Siswa	L/P
1.	3646	Arul Khoerussobri	L	17.	3712	Muhammad Afwan	L
2.	3690	Annisa Rizky A.	P	18.	3713	Muhammad Akbar S.	L
3.	3691	Aulia Sinta Pratiwi	P	19.	3714	M. Ghazy Athallah	L
4.	3692	Azmi Hanifah	P	20.	3715	M. Rafli Bahtiar	L
5.	3694	Devi Tri Aprilianza	P	21.	3717	M. Sidiq Rizki F.	L
6.	3695	Diaz Bagus F.	L	22.	3719	Mutiara Putri F.	P
7.	3699	Febrianti Putri A.	P	23.	3723	Nanda Fuji Lestari	P
8.	3700	Haidar Fatih A. S.	L	24.	3724	Oktaliana Y. D.	P
9.	3701	Hildan Yoga I.	L	25.	3725	Raditya Avarisani Dp	L
10.	3702	Idham Adi Leksono	L	26.	3727	Reditio R. B.	L
11.	3704	Intan Yulita Saputri	P	27.	3728	Reza Maulana P.Y.	L
12.	3706	Karisma Jihan Syafira	P	28.	3734	Shofa Indri Syafitri	P
13.	3707	Khalasa Aulia J.	P	29.	3735	Silfi Maulina	P
14.	3708	Lenni Nabillah L.	P	30.	3737	Zalfa Ramadika H.	L
15.	3709	M. Arifudinsyah	L	31.	3738	Zayyana Silmi	P
16.	3710	Moh. Ridha Lazuardi	L	32.	3843	Fadel Aura Muhamad	L

Lampiran 3

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD N 1 Randugunting
SD N 3 Randugunting

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/ Semester : V/ 2

Standar Kompetensi : 3. Memahami Kebebasan Berorganisasi.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
3.1. Mendeskripsikan pengertian organisasi	Organisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mencatat dan merangkum arti dari organisasi. • Mengemukakan alasan pentingnya berorganisasi. • Diskusi tentang ciri-ciri organisasi. 	3.1.1 Menjelaskan pengertian organisasi. 3.1.2 Menjelaskan pentingnya berorganisasi 3.1.3 Menyebutkan ciri-ciri organisasi	Teknik <ul style="list-style-type: none"> • Praktek • Lisan • Tertulis Bentuk <ul style="list-style-type: none"> • Pilihan ganda 	6 jp x 35 menit.	Buku PKn Kelas V MI/SD. Buku referensi lain yang sesuai.
3.2. Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.	Organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Mencatat macam-macam organisasi yang ada di sekolah. • Menggambar organisasi di sekolah. 	3.2.1 Mengidentifikasi organisasi yang ada di lingkungan sekolah. 3.2.2 Membuat struktur organisasi di sekolah.	Instrumen <ul style="list-style-type: none"> • Lembar penilaian 	6 jp x 35 menit	

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
3.3. Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah.	Pemilihan pengurus organisasi sekolah.	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat struktur organisasi yang ada di lingkungan sekolah. • Menggambar struktur organisasi di masyarakat. • Menyebutkan tata cara pemilihan organisasi sekolah • Mensimulasikan tata cara pemilihan organisasi sekolah • Membiasakan diri selalu berperan aktif pada kegiatan pemilihan pengurus organisasi kesiswaan di sekolah. 	<p>3.2.3 Mengidentifikasi organisasi yang ada di lingkungan masyarakat.</p> <p>3.2.4 Membuat struktur organisasi di masyarakat.</p> <p>3.3.1 Menjelaskan tata cara pemilihan organisasi sekolah.</p> <p>3.3.2 mempraktekan tata cara pemilihan organisasi sekolah.</p> <p>3.3.3 Berperan aktif dalam setiap pemilihan pengurus organisasi kesiswaan di sekolah.</p>		6 jp x 35 menit	

Nama Sekolah : SD N 1 Randugunting
SD N 3 Randugunting

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/ Semester : V/ 2

Standar Kompetensi : 4. Menghargai Keputusan Bersama.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
4.1. Mengenal bentuk keputusan bersama	Bentuk-bentuk keputusan bersama	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi tentang hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengambil keputusan. • Diskusi tentang perbedaan musyawarah mufakat dan voting. • Menjelaskan tata cara pengambilan keputusan bersama. • Menuliskan pasal 28 E ayat 3 UUD 1945. 	<p>4.1.1 Mengidentifikasi beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengambil keputusan bersama.</p> <p>4.1.2 Menyebutkan bentuk-bentuk keputusan bersama.</p> <p>4.1.3 Menjelaskan tata cara mengambil keputusan bersama</p> <p>4.1.4 Membedakan musyawarah mufakat dengan voting.</p> <p>4.1.5 Menyebutkan bunyi pasal 28 E ayat 3 UUD 1945.</p>	<p>Teknik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes • Lisan • Tertulis <p>Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pilihan ganda <p>Instrumen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar Pengamatan • Lembar penilaian 	8 jp x 35 menit.	<p>Buku PKn Kelas V MI/SD.</p> <p>Buku referensi lain yang sesuai.</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
4.2. Mematuhi keputusan bersama.	Pelaksanaan keputusan bersama.	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi tentang asas, nilai-nilai, pertanggungjawaban secara moral terhadap pelaksanaan hasil keputusan bersama. • Menjelaskan manfaat penggunaan asas kekeluargaan dalam melaksanakan keputusan bersama. • Membiasakan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai pancasila terutama sila ke-4. 	<p>4.2.1 Menyebutkan asas, nilai-nilai dan pertanggungjawaban secara moral terhadap hasil keputusan bersama.</p> <p>4.2.2 Mengidentifikasi manfaat penggunaan asas kekeluargaan dalam melaksanakan keputusan bersama.</p> <p>4.2.3 Mengimplementasikan nilai-nilai pancasila terutama sila ke 4</p>	<p>Teknik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes • Lisan • Tertulis <p>Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pilihan ganda <p>Instrumen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar Pengamatan • Lembar penilaian 	6 JP x 35 menit	

Lampiran 4

PENGEMBANGAN SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD N 1 Randugunting
SD N 3 Randugunting

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/ Semester : V/ 2

Standar Kompetensi : 4. Menghargai Keputusan Bersama.

Kompetensi Dasar : 4.1. Mengenal Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama.

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Media Pembelajaran	Alokasi Waktu	Bentuk penilaian	Sumber Belajar
Bentuk-bentuk keputusan bersama	Kegiatan Awal 1. Berdoa 2. Absensi. 3. Pengkondisian kelas. 4. Apersepsi berkaitan dengan materi. 5. Menginformasikan cakupan materi. 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran.	1. Menyebutkan contoh-contoh musyawarah 2. Menjelaskan tata cara mengambil keputuersama dengan musyawarah 3. Menyebutkan sikap yang tepat dalam musyawarah	1. Gambar musyawarah 2. Skenario 3. Teks bacaan 4. Teks percakapan 5. Lembar evaluasi 6. Lembar tes formatif	4 jp x 35 menit	Tes tertulis bentuk pilihan ganda atau tes formatif (pilihan ganda)	Buku Pendidikan Kewarganegaraan Untuk MI/ SD Kelas V BSE PKN SD Kelas V Karangan Ikhwan Sapto Darmono dan Sudarsih. BSE PKN SD kelas V karangan Najib Sulhan dkk.

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Media Pembelajaran	Alokasi Waktu	Bentuk penilaian	Sumber Belajar
	<p>Kegiatan inti</p> <p>a. Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menampilkan gambar. 2) Guru memberikan penjelasan tentang musyawarah. 3) Guru melakukan tanya jawab tentang contoh musyawarah 4) Guru memilih musyawarah sebagai topik atau tujuan <i>role playing</i>. 5) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan. <p>b. Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok. 2) Guru membagi skenario <i>role playing</i>. 3) Guru memberikan waktu pada siswa untuk menghayati peran yang akan diperankan. 					<p>LKS Cara Belajar Efektif Untuk Kelas V Karangan Suharno.</p> <p>LKS Lentera Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Kelas V.</p>

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Media Pembelajaran	Alokasi Waktu	Bentuk penilaian	Sumber Belajar
	<p>4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai peran yang diterimanya.</p> <p>5) Siswa memerankan peran yang diperolehnya sesuai skenario.</p> <p>6) Guru melakukan diskusi terkait <i>role playing</i> atau tentang materi cerita yang dimainkan.</p> <p>c. Konfirmasi</p> <p>1) Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.</p> <p>2) Guru menghentikan kegiatan <i>role playing</i> pada saat puncak untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang di</p>					

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Media Pembelajaran	Alokasi Waktu	Bentuk penilaian	Sumber Belajar
	<p>perankan.</p> <p>3) Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.</p> <p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari bersama. 2. Melakukan evaluasi pembelajaran dengan mengerjakan tes formatif. 					

Lampiran 5



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran: Pendidikan Kewarganegaraan

Metode Role Playing

oleh

Pundhirela Kisnawaty

1401409126

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Randugunting
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : V/II
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (Pertemuan ke-1)

A. Standar Kompetensi

4. Menghargai keputusan bersama.

B. Kompetensi Dasar

- 4.1 Mengetahui bentuk-bentuk keputusan bersama

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menyebutkan contoh-contoh musyawarah
2. Menjelaskan tata cara mengambil keputusan bersama dengan musyawarah

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru tentang musyawarah siswa dapat menjelaskan kembali pengertian musyawarah.
2. Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan 5 contoh musyawarah.
3. Setelah mendengarkan penjelasan guru siswa dapat menjelaskan tata cara musyawarah.

E. Materi Ajar

1. Pengertian Keputusan Bersama
Adalah keputusan yang diambil atas dasar persetujuan atau kesepakatan bersama.

Cara Pengambilan Keputusan Bersama

a. Musyawarah untuk mufakat

Musyawarah adalah membicarakan dan menyelesaikan bersama suatu persoalan dengan maksud untuk mencapai kata mufakat atau kesepakatan.

Tata cara dan persyaratan dalam musyawarah untuk menghasilkan keputusan bersama :

- 1) Peserta musyawarah harus hadir sebelum musyawarah dimulai.
- 2) Musyawarah bisa dimulai jika peserta musyawarah telah mencapai kuorum. Kuorum adalah penetapan jumlah anggota yang harus hadir saat musyawarah.
- 3) Adanya susunan kepanitiaan, yang minimal terdiri dari ketua, notulis dan peserta musyawarah.
- 4) Dalam musyawarah setiap orang berhak menyampaikan pendapat dan harus menghargai pendapat orang lain.
- 5) Pendapat yang disampaikan harus dapat diterima akal, tidak untuk kepentingan pribadi atau golongan, tidak menimbulkan perpecahan, sesuai dengan norma dan tidak menyinggung perasaan orang lain.

Contoh-contoh musyawarah

1). *Musyawarah di lingkungan keluarga, misalnya:*

- Menentukan tempat rekreasi keluarga.
- Pemberian tugas yang harus dikerjakan tiap anggota keluarga.
- Menentukan aturan-aturan dalam keluarga, dan sebagainya.

2). *Musyawarah di lingkungan sekolah, misalnya:*

- Memilih pengurus OSIS.
- Menentukan program kegiatan OSIS.
- Pemilihan ketua kelas.

- Menentukan tempat tujuan wisata, dan sebagainya.

3). *Musyawarah di lingkungan masyarakat, misalnya:*

- Pelaksanaan acara 17 Agustus-an.
- Membangun jalan.
- Rembug desa.
- Pembagian jadwal ronda/ siskamling.
- Memilih pengurus /LPMD, dan sebagainya.

4). *Musyawarah di lingkungan kenegaraan, misalnya:*

- Rapat-rapat DPR/komisi.
- Membuat suatu undang-undang, dan sebagainya.

F. Motode Pembelajaran

Metode *role playing*

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru mengajak siswa berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas.
- b. Guru mengabsen siswa.
- c. Guru melakukan pengkondisian kelas.
- d. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan, “Anak-anak, siapa yang pernah melihat rapat wali murid di sekolah?”
- e. Guru menginformasikan cakupan dan kegiatan belajar yang akan dilalui siswa “Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang musyawarah”.
- f. Menjelaskan tujuan pembelajaran:
“Setelah mengikuti pelajaran anak-anak dapat menyebutkan contoh musyawarah dan menjelaskan tata cara musyawarah”.

2. Kegiatan Inti

- a. Eksplorasi
 - 1) Guru menampilkan gambar musyawarah

- 2) Guru memberikan penjelasan tentang musyawarah.
 - 3) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang contoh-contoh musyawarah
 - 4) Guru menjelaskan tentang tata cara bermusyawarah.
 - 5) Guru memilih musyawarah sebagai topik atau masalah serta tujuan yang ingin dicapai dalam *role playing*.
 - 6) Guru memberitahukan siswa, bahwa mereka akan melakukan kegiatan *role playing* tentang musyawarah.
 - 7) Guru memberikan gambaran tentang musyawarah dalam situasi yang akan diperankan.
- b. Elaborasi
- 1) Siswa di bagi menjadi 5 kelompok.
 - 2) Guru membagikan skenario bermusyawarah yang akan diperankan.
 - 3) Guru memberikan waktu pada siswa untuk menghayati peran yang akan diperankan.
 - 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai peran yang diterimanya.
 - 5) Guru menunjuk beberapa kelompok untuk bermain peran sesuai skenario untuk memberi contoh pada teman-temannya.
 - 6) Guru memberi tahu pada kelompok yang tidak bermain peran untuk mengamati sekaligus mencatat tata cara yang digunakan dalam musyawarah.
- c. Konfirmasi
- 1) Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
 - 2) Guru mengakhiri latihan karena siswa tampak belum memahami peran dan akan ditindak lanjuti di pertemuan selanjutnya.
 - 3) Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang jalannya *role playing* atau tentang materi cerita yang dimainkan.
 - 4) Guru dan siswa bertanya jawab tentang materi pembelajaran yang kurang dipahami siswa.

3. Kegiatan Akhir
 - a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.
 - b. Guru menyuruh siswa mengerjakan soal evaluasi.
 - c. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran

H. Buku Sumber/Media

Buku Sumber

1. Silabus KTSP PKn Kelas V
2. Darmono, Ikhwan Sapto dan Sudarsih. 2008. *Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk MI/ SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Pendidikan Nasional.
3. Sulhan, Najib dkk.. 2008. *Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk MI/ SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Pendidikan Nasional.
4. Suharno. 2010. *Cara Belajar Efektif*. Klaten: CV. Gema Nusa.
5. Tim Penyusun. *Lentera Pendidikan Kewarganegaraan*. Surabaya: Lentera Ilmu.

Media

1. Skenario *role playing*.
2. Gambar musyawarah.
3. Lembar soal evaluasi.

I. Penilaian

1. Penilaian Hasil
 - a. Prosedur : Tes akhir (Postes)
 - b. Jenis tes : Tes tertulis
 - c. Bentuk tes : Pilihan ganda
 - d. Alat penilaian : Soal evaluasi
2. Kriteria Penilaian

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tegal, 30 Maret 2013

Guru Kelas V

Peneliti

Nunuk Edy Setyowati. S. Pd.
19640225 198405 2 003

Pundhirela Kisnawaty
1401409126

Mengetahui
Kepala Sekolah

Maesari, S. Pd
19630514 198304 2 010

Gambar Musyawarah



Pembagian Kelompok *Role Playing*

Kelompok				
I	II	III	IV	V
1. Tennesia D. B.	1. Alfiani Putri N.	1. Helmi Rizky	1. Ahmad Marzuki	1. Safira Nasrul Milah
2. Alya C.	2. Cendy Aulia M.	2. Luthfika Damayana	2. Nabila Ulul Syifa	2. Salisyia Putri
3. Sandrina F. A.	3. Dhiana Putri M.	3. Aditya Imam Zuhdi	3. Nizar Maulana	3. Parasdita Ajeng M.
4. Shunia D. A.	4. Ismi Aulia N.	4. Azka Tazkiyana	4. Izzati Nabilah	4. Afan Yafis
5. Putri A. A.	5. Farah Salwa R.	5. Ayu Latifah	5. Jelita Prameswari	5. Daffa Arkan
6. Khoirul Anam	6. Rio Andika S.	6. Final Aulia Caniago	6. Arafia Naufal Dwi	6. Sofyan Hanif
7. M. Irfan I.	7. Faisal Ali M.	7. Gita Tri Melviana	7. Ilham Ammar S.	7. Shafa Ataina
8. Azhar Fajari A.	8. Hilmi Dwi A. 9. Firmansyah Bintang	8. Maulana Arfan	8. Jihan Arifah	8. Hafish Hugo

Teks Skenario
“Musyawarah Memilih Ketua Kelas”

Petunjuk :

1. Pahami dan hafalkan dialog dalam skenario yang berjudul “Musyawarah memilih ketua kelas” sesuai peran yang akan kamu mainkan dalam kelompok!
2. Mainkan skenario yang berjudul “Musyawarah memilih ketua kelas” bersama kelompokmu!

Musyawarah Memilih Ketua Kelas

Setting : Kelas V SD Negeri 3 Randugunting.

Tokoh : Siswa 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9.

Skenario

Disaat jam istirahat, ketua kelas V tiba-tiba maju ke depan kelas.

- Siswa 1 : “Teman-teman sekarang sudah tahun ajaran baru, bagaimana kalau kita memilih ketua kelas baru?”
- Siswa 2 : “Memang untuk apa?
Kan kamu ketua kelasnya.”
- Siswa 1 : “Harus gantian dong, masa aku terus.”
- Siswa 3 : “Iya lebih baik gantian, biar semua merasakannya.”
- Siswa 4 : “Betul itu, ayo kita musyawarahkan. Siswa 1, kau jadi ketua musyawarahnya ya!”
- Siswa 1 : “Baiklah... Kalau begitu Siswa 4 kau jadi notulen yang mencatat hasil musyawarah dan yang lain jadi peserta musyawarah.”

- Siswa 3 : “Tapi tidak semua siswa hadir, Dito kan tidak masuk sekolah.”
- Siswa 4 : “Tidak apa-apa, yang penting mencapai kuorum.”
- Siswa 5 : “Kalau begitu siapa yang akan kita calonkan?”
- Siswa 6 : “Aku mencalonkan Dito saja. Kebetulan dia tak berangkat jadi bisa langsung kita pilih.”
- Siswa 7 : “Jangan begitu, itu tidak adil namanya. Lebih baik siswa 5 saja. Dia kan wakil ketua kelas kemarin.”
- Siswa 5 : “Jangan aku, lebih baik siswa 8 saja. Dia kan belum pernah menjadi pengurus kelas.”
- Siswa 6 : “Jangan siswa 8, dia kan anaknya malas, nanti kita ikutan malas.”
- Siswa 8 : “Apa maksud kamu bicara begitu?.”
(merasa tersinggung, ia pun tiba-tiba berdiri)
- Siswa 5 : “Iya kamu tidak boleh berbicara begitu (melihat ke arah siswa 6). Kita harus saling menghormati.”
- Siswa 6 : “Pokoknya aku maunya Dito yang menjadi ketua kelas.”
- Siswa 7 : “Tapi dia sudah pernah menjadi pengurus kelas. Aku setuju siswa 8 saja.”
- Siswa 9 : “Iya aku setuju siswa 8 saja. Aku pikir dia cukup bertanggung jawab.”
- Siswa 8 : “aku tak mau, lebih baik yang lain saja.”
- Siswa 5 : “Iya siswa 8 saja. Dia dekat dengan wali kelas jadi semuanya pasti akan lebih mudah.”
- Siswa 3 dan 4 : “Iya kami setuju.”
- Siswa 4 : “Tapi bagaimana siswa 2 dan 6?”
- Siswa 2 : “Aku ikut saja. Dan kau siswa 6?”
- Siswa 6 : “Ya sudah aku ikut saja.”

(dengan nada setengah hati)

Siswa 1 : “Sebagian besar siswa memilihmu, jadi bagaimana siswa 8 kau setuju?”

Siswa 8 : “Baiklah asalkan aku nanti dibantu.”

Siswa 9 : “Tentu saja kita akan membantumu.”

Siswa 1 : “Jadi sepakat ya, ketua kelas baru kita adalah siswa 8”.

Semua siswa serentak mengatakan sepakat.

**KISI-KISI SOAL EVALUASI
MATERI KEPUTUSAN BERSAMA**

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Randugunting

Kelas/Semester : V/ 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Meteri Pokok : bentuk- bentuk keputusan bersama.

Standar Kompetensi : 4. Menghargai keputusan bersama

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Tarf Kesulitan Soal		
						Mudah	Sedang	Sulit
4.1. Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama.	1. Siswa dapat menyebutkan definisi musyawarah.	Pilihan Ganda	C1	1 6	A B	V		
	2. Siswa dapat memberi contoh musyawarah di Sekolah dan Masyarakat.	Pilihan Ganda	C2	2 7	B C		V	
	3. Siswa dapat menentukan yang termasuk prasyarat musyawarah.	Pilihan Ganda	C2	3 8	D C		V	
	4. Siswa dapat menggunakan musyawarah untuk mencapai keputusan bersama.	Pilihan Ganda	C3	4 9	A B			V
	5. Siswa dapat menentukan siapa yang menjadi peserta dalam suatu musyawarah.	Pilihan Ganda	C2	5 10	B B		V	
Jumlah Soal					10			

Soal Evaluasi

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

1. Kerjakan soal pilihan ganda di bawah ini secara individu dan dilarang bekerja sama.
2. Cermati tiap soal, dan telitilah dalam menjawab.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang kamu anggap paling benar.

Soal

1. Membicarakan bersama suatu persoalan untuk mencapai kesepakatan disebut
 - a. musyawarah
 - b. mufakat
 - c. aklamasi
 - d. votingJawaban : A
2. Rapat Pemilihan ketua kelas merupakan salah satu contoh musyawarah di lingkungan
 - a. keluarga
 - b. sekolah
 - c. masyarakat
 - d. negaraJawaban : B
3. Selain kuorum, musyawarah bisa dilaksanakan jika ada
 - a. para ahli
 - b. dana
 - c. gedung
 - d. kepanitiaanJawaban : D
4. Untuk menyelesaikan perebutan hak waris dalam keluarga Pak Ratno maka dapat dilakukan dengan cara
 - a. musyawarah
 - b. adu mulut

- c. voting
- d. gotong royong

Jawaban : A

5. Yang boleh mengikuti rapat pemilihan ketua kelas yaitu
- a. semua warga sekolah
 - b. semua warga kelas
 - c. para panitia
 - d. wali kelas

Jawaban : B

6. Musyawarah merupakan upaya menyelesaikan masalah bersama untuk mencapai
- a. keputusan
 - b. mufakat
 - c. keuntungan
 - d. suara terbanyak

Jawaban : B

7. Yang termasuk contoh musyawarah di masyarakat yaitu
- a. rapat partai
 - b. rapat OSIS
 - c. rapat karang taruna
 - d. rapat paripurna

Jawaban : C

8. Musyawarah harus memiliki susunan kepanitiaan minimal terdiri dari
- a. ketua, wakil ketua dan sekretaris
 - b. ketua, wakil ketua dan bendahara
 - c. ketua, notulis dan peserta.
 - d. ketua, wakil ketua dan peserta

Jawaban : C

9. Masalah yang dapat dimusyawarahkan dalam pertemuan PKK yaitu
- a. menu sehari-hari
 - b. jadwal penimbangan balita
 - c. daftar belanja
 - d. jadwal siskamling

Jawaban : B

10. Yang menjadi peserta musyawarah dalam menentukan tujuan wisata keluarga yaitu
- a. Ayah dan Ibu
 - b. Seluruh anggota keluarga
 - c. Orang tua dan pembantu
 - d. Anak-anak

Jawaban : B



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran: Pendidikan Kewarganegaraan

Metode Role Playing

oleh

Pundhirela Kisnawaty

1401409126

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Randugunting
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : V/II
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (Pertemuan ke-2)

A. Standar Kompetensi

4. Menghargai keputusan bersama.

B. Kompetensi Dasar

4.1 bentuk- bentuk keputusan bersama

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan tata cara mengambil keputusan bersama dengan musyawarah
2. Menyebutkan sikap yang tepat dalam musyawarah.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru siswa dapat menjelaskan tata cara mengambil keputusan bersama dengan musyawarah.
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru siswa dapat menyebutkan 3 sikap yang tepat dalam musyawarah.

E. Materi Ajar

Musyawarah untuk mufakat

Musyawarah adalah membicarakan dan menyelesaikan bersama suatu persoalan dengan maksud untuk mencapai kata mufakat atau kesepakatan.

Tata cara dan persyaratan dalam musyawarah untuk menghasilkan keputusan bersama :

- 1) Peserta musyawarah harus hadir sebelum musyawarah dimulai.
- 2) Musyawarah bisa dimulai jika peserta musyawarah telah mencapai kuorum. Kuorum adalah penetapan jumlah anggota yang harus hadir saat musyawarah.
- 3) Adanya susunan kepanitiaan, yang minimal terdiri dari ketua, notulis dan peserta musyawarah.
- 4) Dalam musyawarah setiap orang berhak menyampaikan pendapat dan harus menghargai pendapat orang lain.
- 5) Pendapat yang disampaikan harus dapat diterima akal, tidak untuk kepentingan pribadi atau golongan, tidak menimbulkan perpecahan, sesuai dengan norma dan tidak menyinggung perasaan orang lain.

Sikap-sikap yang harus ditunjukkan dalam musyawarah yaitu:

- 1) Menghargai pendapat orang lain.
- 2) Mampu mengendalikan diri saat mengikuti musyawarah.
- 3) Bertanggung jawab terhadap teman yang mengajukan pendapat.
- 4) Bijaksana terhadap pendapat teman yang berbeda.
- 5) Mematuhi semua aturan yang berlaku dalam musyawarah.
- 6) Bertanggung jawab dengan cara melaksanakan keputusan hasil musyawarah.

Pelaksanaan musyawarah untuk mufakat dapat terhambat atau sulit untuk dilakukan apabila:

- 1) Peserta musyawarah hanya mementingkan diri sendiri/golongannya.
- 2) Peserta musyawarah tidak menggunakan akal sehat dan hati nurani yang luhur.
- 3) Peserta musyawarah berlaku tidak sopan dan bertutur kata tidak baik.
- 4) Peserta musyawarah memaksakan kehendaknya.
Peserta musyawarah tidak mau menghargai pendapat orang lain.

F. Motode Pembelajaran

Metode *role playing*

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru mengajak siswa berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas.
- b. Guru mengabsen siswa.
- c. Guru melakukan pengkondisian kelas.
- d. Guru melakukan apersepsi.

“Sudahkah kalian berlatih memerankan skenario musyawarah memilih ketua kelas di rumah?”

- e. Guru menginformasikan cakupan dan kegiatan belajar yang akan dilalui siswa “Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang tata cara dan sikap yang harus ditunjukkan dalam musyawarah”.
- f. Menjelaskan tujuan pembelajaran:

“Setelah mengikuti pelajaran, anak-anak dapat menjelaskan tata cara musyawarah dan menyebutkan sikap-sikap yang tepat dalam musyawarah”

2. Kegiatan Inti

a. Eksplorasi

- 1) Guru memberitahukan siswa, bahwa akan melakukan kegiatan *role playing* tentang musyawarah pemilihan ketua kelas melanjutkan pertemuan sebelumnya.
- 2) Guru meminta siswa berkumpul dengan kelompoknya.
- 3) Guru meminta perwakilan kelompok mengambil nomor undian.

b. Elaborasi

- 1) Guru meminta setiap kelompok tampil memainkan peran sesuai dengan skenario.
- 2) Setiap kelompok tampil secara bergantian sesuai dengan undian.
- 3) Kelompok yang tidak sedang mendapat giliran tampil menjadi penonton sekaligus mengamati kelompok penampil.

- c. Konfirmasi
 - 1) Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
 - 2) Guru menghentikan kegiatan *role playing* pada saat puncak untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang diperankan.
 - 3) Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang jalannya *role playing* atau tentang materi cerita yang dimainkan.
 - 4) Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.
- 3. Kegiatan Akhir
 - a. Menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari bersama.
 - b. Guru menyuruh siswa mengerjakan soal evaluasi.
 - c. Guru mengakhiri pembelajaran.

H. Buku Sumber/Media

Buku Sumber

1. Silabus KTSP PKn Kelas V
2. Darmono, Ikhwan Sapto dan Sudarsih. 2008. *Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk MI/ SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Pendidikan Nasional.
3. Sulhan, Najib dkk.. 2008. *Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk MI/ SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Pendidikan Nasional.
4. Suharno. 2010. *Cara Belajar Efektif*. Klaten: CV. Gema Nusa.
5. Tim Penyusun. *Lentera Pendidikan Kewarganegaraan*. Surabaya: Lentera Ilmu.

Media

1. Skenario *role playing*.
2. Lembar soal evaluasi.

I. Penilaian

1. Penilaian Hasil
 - a. Prosedur : Tes akhir (Postes)
 - b. Jenis tes : Tes tertulis
 - c. Bentuk tes : Pilihan ganda
 - d. Alat penilaian : Soal evaluasi
2. Kriteria Penilaian

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tegal, 13 April 2013

Guru Kelas V

Peneliti

Nunuk Edy Setyowati. S. Pd.
19640225 198405 2 003

Pundhirela Kisnawaty
1401409126

Mengetahui
Kepala Sekolah

Maesari, S. Pd
19630514 198304 2 010

Pembagian Kelompok *Role Playing*

Kelompok				
I	II	III	IV	V
1. Tennesia D. B.	1. Alfiani Putri N.	1. Helmi Rizky	1. Ahmad	1. Safira Nasrul
2. Alya C.	2. Cendy Aulia M.	2. Luthfika Damayana	2. Nabila Ulul	2. Salisyia Putri
3. Sandrina F. A.	3. Dhiana Putri M.	3. Aditya Imam Zuhdi	3. Nizar	3. Parasdita Ajeng M.
4. Shunia D. A.	4. Ismi Aulia N.	4. Azka Tazkiyana	4. Izzati	4. Afan Yafis
5. Putri A. A.	5. Farah Salwa R.	5. Ayu Latifah	5. Nabilah	5. Daffa Arkan
6. Khoirul Anam	6. Rio Andika S.	6. Final Aulia Caniago	6. Jelita	6. Sofyan Hanif
7. M. Irfan I.	7. Faisal Ali M.	7. Gita Tri	7. Prameswari	7. Shafa Ataina
8. Azhar Fajari	8. Hilmi Dwi A.	8. Maulana Arfan	8. Arafia	8. Hafish Hugo
	9. Firmansyah Bintang		8. Naufal Dwi	
			7. Ilham	
			8. Ammar S.	
			8. Jihan Arifah	

Teks Skenario
“Musyawarah Memilih Ketua Kelas”

Petunjuk :

1. Pahami dan hafalkan dialog dalam skenario yang berjudul “Musyawarah memilih ketua kelas” sesuai peran yang akan kamu mainkan dalam kelompok!
2. Mainkan skenario yang berjudul “Musyawarah memilih ketua kelas” bersama kelompokmu!

Musyawarah Memilih Ketua Kelas

Setting : Kelas V SD Negeri 3 Randugunting.

Tokoh : Siswa 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9.

Skenario

Disaat jam istirahat, ketua kelas V tiba-tiba maju ke depan kelas.

- Siswa 1 : “Teman-teman sekarang sudah tahun ajaran baru, bagaimana kalau kita memilih ketua kelas baru?”
- Siswa 2 : “Memang untuk apa?
Kan kamu ketua kelasnya.”
- Siswa 1 : “Harus gantian dong, masa aku terus.”
- Siswa 3 : “Iya lebih baik gantian, biar semua merasakannya.”
- Siswa 4 : “Betul itu, ayo kita musyawarahkan. Siswa 1, kau jadi ketua musyawarahnya ya!”
- Siswa 1 : “Baiklah... Kalau begitu Siswa 4 kau jadi notulen yang mencatat hasil musyawarah dan yang lain jadi peserta musyawarah.”

- Siswa 3 : “Tapi tidak semua siswa hadir, Dito kan tidak masuk sekolah.”
- Siswa 4 : “Tidak apa-apa, yang penting mencapai kuorum.”
- Siswa 5 : “Kalau begitu siapa yang akan kita calonkan?”
- Siswa 6 : “Aku mencalonkan Dito saja. Kebetulan dia tak berangkat jadi bisa langsung kita pilih.”
- Siswa 7 : “Jangan begitu, itu tidak adil namanya. Lebih baik siswa 5 saja. Dia kan wakil ketua kelas kemarin.”
- Siswa 5 : “Jangan aku, lebih baik siswa 8 saja. Dia kan belum pernah menjadi pengurus kelas.”
- Siswa 6 : “Jangan siswa 8, dia kan anaknya malas, nanti kita ikutan malas.”
- Siswa 8 : “Apa maksud kamu bicara begitu?.”
(merasa tersinggung, ia pun tiba-tiba berdiri)
- Siswa 5 : “Iya kamu tidak boleh berbicara begitu (melihat ke arah siswa 6). Kita harus saling menghormati.”
- Siswa 6 : “Pokoknya aku maunya Dito yang menjadi ketua kelas.”
- Siswa 7 : “Tapi dia sudah pernah menjadi pengurus kelas. Aku setuju siswa 8 saja.”
- Siswa 9 : “Iya aku setuju siswa 8 saja. Aku pikir dia cukup bertanggung jawab.”
- Siswa 8 : “aku tak mau, lebih baik yang lain saja.”
- Siswa 5 : “Iya siswa 8 saja. Dia dekat dengan wali kelas jadi semuanya pasti akan lebih mudah.”
- Siswa 3 dan 4 : “Iya kami setuju.”
- Siswa 4 : “Tapi bagaimana siswa 2 dan 6?”
- Siswa 2 : “Aku ikut saja. Dan kau siswa 6?”
- Siswa 6 : “Ya sudah aku ikut saja.”
(dengan nada setengah hati)

Siswa 1 : “Sebagian besar siswa memilihmu, jadi bagaimana siswa 8 kau setuju?”

Siswa 8 : “Baiklah asalkan aku nanti dibantu.”

Siswa 9 : “Tentu saja kita akan membantumu.”

Siswa 1 : “Jadi sepakat ya, ketua kelas baru kita adalah siswa 8”.

Semua siswa serentak mengatakan sepakat.

**KISI-KISI SOAL EVALUASI
MATERI KEPUTUSAN BERSAMA**

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Randugunting

Kelas/ Semester : V/ 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Meteri Pokok : bentuk- bentuk keputusan bersama.

Standar Kompetensi :4. Menghargai keputusan bersama

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Taraf Kesulitan Soal		
						Mudah	Sedang	Sulit
4.1. Mengenal bentuk keputusan bersama.	1. Siswa dapat menunjukkan sikap yang baik sebagai panitia musyawarah.	Pilihan Ganda	C3	1 6	C D			V
	2. Siswa dapat menentukan yang termasuk hambatan musyawarah.	Pilihan Ganda	C2	2 7	C A		V	
	3. Siswa dapat menentukan yang termasuk prasyarat musyawarah.	Pilihan Ganda	C2	3 8	C B		V	
	4. Siswa dapat menentukan yang termasuk sikap menghargai pendapat orang lain.	Pilihan Ganda	C 2	4 9	D C		V	
	5. Siswa dapat menyebutkan asas-asas dalam bermusyawarah.	Pilihan Ganda	C1	5 10	D C	V		
Jumlah Soal				10				

Soal Evaluasi

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

1. Kerjakan soal di bawah ini secara individu dan dilarang bekerja sama.
2. Cermati tiap soal, dan telitilah dalam menjawab.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang kamu anggap paling benar.

Soal

1. Ketika semua usulan dalam musyawarah itu baik, maka sebagai ketua musyawarah kita harus
 - a. memakai semua usulan
 - b. mengadakan debat
 - c. memilih suara terbanyak
 - d. memilih pendapat sendiri.Jawaban : C
2. Selalu mementingkan diri sendiri dalam musyawarah akan menyebabkan
 - a. Keuntungan bersama
 - b. Kesepakatan
 - c. hambatan musyawarah
 - d. keadilanJawaban : C
3. Pendapat dalam musyawarah hendaknya
 - a. berbelit-belit
 - b. menimbulkan perdebatan
 - c. sesuai dengan norma
 - d. mengandung SARAJawaban : C
4. Sikap pemimpin saat menerima kritik dan saran dalam musyawarah yaitu
 - a. menolaknya
 - b. mengacuhkannya
 - c. mendukungnya
 - d. menampungnyaJawaban : D
5. Musyawarah harus dilandasi semangat
 - a. kebersamaan

- b. keadilan
- c. tanggung jawab
- d. kekeluargaan

Jawaban : D

6. Sikap sebagai peserta musyawarah yang baik yaitu....
- a. tidak ikut musyawarah
 - b. menghadirkan perwakilan
 - c. datang setelah ada keputusan
 - d. datang tepat waktu

Jawaban : D

7. Sikap yang dapat mengganggu jalannya musyawarah yaitu
- a. memaksakan kehendak
 - b. mendahulukan kepentingan bersama
 - c. bertanggung jawab dan penuh kejujuran.
 - d. menjalani gaya hidup yang mewah.

Jawaban : A

8. Perhatikan pernyataan berikut.
- i. adanya para ahli dalam musyawarah.
 - ii. dihadiri oleh orang banyak.
 - iii. adanya susunan kepanitiaan dalam musyawarah
 - iv. setiap orang berhak menyampaikan pendapat yang termasuk prasyarat dalam musyawarah yaitu nomor
- a. i dan ii
 - b. iii dan iv
 - c. i dan iii
 - d. ii dan iv

Jawaban : B

9. Yang termasuk sikap menghargai pendapat orang lain yaitu
- a. memperolok pendapat orang lain
 - b. memotong pembicaraan orang
 - c. menyimak pendapat orang lain
 - d. mengacuhkan pendapat orang lain

Jawaban : C

10. Ciri utama masyarakat demokrasi di Indonesia yaitu pengambilan keputusan bersama dengan cara
- a. pengambilan suara terbanyak
 - b. kekeluargaan
 - c. musyawarah untuk mufakat
 - d. bergotong royong

Jawaban : C

Lampiran 6



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran: Pendidikan Kewarganegaraan

Metode Ceramah

oleh

Pundhirela Kisnawaty

1401409126

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Randugunting
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : V/II
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (Pertemuan ke-1)

A. Standar Kompetensi

4. Menghargai keputusan bersama.

B. Kompetensi Dasar

4.1 Bentuk-bentuk keputusan bersama

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menyebutkan contoh-contoh musyawarah
2. Menjelaskan tata cara mengambil keputusan bersama dengan musyawarah

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru tentang musyawarah siswa dapat menjelaskan pengertian musyawarah.
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru siswa dapat menyebutkan 5 contoh musyawarah.
3. Setelah mendengarkan penjelasan guru siswa dapat menjelaskan tata cara musyawarah.

E. Materi Ajar

Keputusan bersama

1. Pengertian

Adalah keputusan keputusan yang diambil atas dasar persetujuan atau kesepakatan bersama.

2. Cara Pengambilan Keputusan Bersama

a. Musyawarah untuk mufakat

Musyawarah adalah membicarakan dan menyelesaikan bersama suatu persoalan dengan maksud untuk mencapai kata mufakat atau kesepakatan.

Tata cara dan persyaratan dalam musyawarah untuk menghasilkan keputusan bersama :

- 1) Peserta musyawarah harus hadir sebelum musyawarah dimulai.
- 2) Musyawarah bisa dimulai jika peserta musyawarah telah mencapai kuorum. Kuorum adalah penetapan jumlah anggota yang harus hadir saat musyawarah.
- 3) Adanya susunan kepanitiaan, yang minimal terdiri dari ketua, notulis dan peserta musyawarah.
- 4) Dalam musyawarah setiap orang berhak menyampaikan pendapat dan harus menghargai pendapat orang lain.
- 5) Pendapat yang disampaikan harus dapat diterima akal, tidak untuk kepentingan pribadi atau golongan, tidak menimbulkan perpecahan, sesuai dengan norma dan tidak menyinggung perasaan orang lain.

Contoh-contoh musyawarah

1). *Musyawarah di lingkungan keluarga, misalnya:*

- Menentukan tempat rekreasi keluarga.
- Pemberian tugas yang harus dikerjakan tiap anggota keluarga.
- Menentukan aturan-aturan dalam keluarga, dan sebagainya.

2). *Musyawarah di lingkungan sekolah, misalnya:*

- Memilih pengurus OSIS.
- Menentukan program kegiatan OSIS.
- Pemilihan ketua kelas.
- Menentukan tempat tujuan wisata, dan sebagainya.

3). *Musyawarah di lingkungan masyarakat, misalnya:*

- Pelaksanaan acara 17 Agustus-an.
- Membangun jalan.
- Rembug desa.
- Pembagian jadwal ronda/ siskamling.
- Memilih pengurus /LPMD, dan sebagainya.

4). *Musyawarah di lingkungan kenegaraan, misalnya:*

- Rapat-rapat DPR/komisi.
- Membuat suatu undang-undang, dan sebagainya

b. Pemungungata suara (voting)

F. Motode Pembelajaran

Metode ceramah

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru mengajak siswa berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas.
- b. Guru mengabsen siswa.
- c. Guru melakukan pengkondisian kelas.
- d. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan, “Anak-anak, siapa yang pernah melihat rapat wali murid di sekolah?”.
- e. Guru menginformasikan cakupan dan kegiatan belajar yang akan dilalui siswa “Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang musyawarah”.

- f. Menjelaskan tujuan pembelajaran:
 - “Setelah mengikuti pelajaran, anak-anak dapat menyebutkan contoh musyawarah dan menjelaskan tata cara musyawarah”.
- 2. Kegiatan Inti
 - a. Eksplorasi
 - 1) Guru menampilkan gambar musyawarah
 - 2) Guru memberikan penjelasan tentang pengertian musyawarah.
 - 3) Guru menjelaskan tentang contoh-contoh musyawarah.
 - 4) Guru memberikan teks percakapan tentang musyawarah kepada siswa.
 - b. Elaborasi
 - 1) Siswa membaca teks percakapan tentang musyawarah.
 - 2) Guru dan siswa membahas tentang teks percakapan.
 - 3) Guru menuntun siswa menjelaskan tentang tata cara musyawarah berdasarkan teks percakapan.
 - 4) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tata cara musyawarah.
 - c. Konfirmasi
 - 1) Guru menanyakan hal-hal yang belum jelas mengenai materi yang telah disampaikan kepada siswa.
- 3. Kegiatan Akhir
 - a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran
 - b. Guru melakukan evaluasi pembelajaran.
 - c. Guru menutup pelajaran dan berdoa.

H. Buku Sumber dan Media

Buku Sumber

1. Silabus KTSP PKn Kelas V
2. Darmono, Ikhwan Sapto dan Sudarsih. 2008. *Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk MI/ SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Pendidikan Nasional.

3. Sulhan, Najib dkk.. 2008. *Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk MI/ SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Pendidikan Nasional.
4. Suharno. 2010. *Cara Belajar Efektif*. Klaten: CV. Gema Nusa.
5. Tim Penyusun. *Lentera Pendidikan Kewarganegaraan*. Surabaya: Lentera Ilmu.

Media

1. Teks Percakapan
2. Gambar musyawarah
3. Lembar soal evaluasi

I. Penilaian

1. Penilaian Hasil
 - a. Prosedur : Tes akhir (Postes)
 - b. Jenis tes : Tes tertulis
 - c. Bentuk tes : Pilihan ganda
 - d. Alat penilaian : Soal evaluasi
2. Kriteria Penilaian

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tegal, 28 Maret 2013

Guru Kelas V

Praktikan

Ervan, S. Pd.

19670929 198910 1 001

Pundhirela Kisnawaty

1401409126

Mengetahui
Kepala Sekolah

Abu Suud, S. Pd.

19561125 197802 1 001

Gambar Musyawarah



Teks Percakapan

Setiba di Sekolah Anak-anak kelas V masih menunggu dua puluh menit lagi untuk masuk kelas. Kini mereka asyik berbincang-bincang, berbicara tentang pengalaman mereka selama liburan. Akhirnya tak terasa perbincangan mereka sampai pula pada pemilihan ketua kelas.

“Sebaiknya hari ini kita mengadakan pemilihan ketua kelas,” Annas mengajukan usulnya di tengah kerumunan teman-temannya.

“Aku setuju,” dukung Yunan.

“Apa alasanmu, Yun?” kejar Budi.

“Yaah, kalau hari ini kita sudah mempunyai ketua kelas, semua mudah diatur, bukan?” jawab Yunan. “Mulai besok kita juga sudah bisa belajar.”

“Belum tentu. Kita kan belum punya pedoman mata pelajaran,” sanggah Totok.

“Kalau aku boleh usul, pemilihan ketua kelas diselenggarakan setelah teman-teman datang semua,” kata Budi.

“Kenapa harus begitu?” kejar Irwan.

“Iya bukankah tidak harus datang semua, asalkan mencapai kuorum itu cukup” kata Alya.

“apa itu kuorum?” tanya Irwan.

“Kuorum itu jumlah anggota minimal yang harus hadir dalam musyawarah”.

“berapa itu?”.

“setidaknya dua pertiga dari seluruh peserta musyawarah” tambah Alya.

“wah berarti masih kurang dong” sahut Irwan.

“iya, jadi kita tunggu teman-teman yang lain datang dulu.” jawab Budi.

“iya betul teman-teman. Dan kau Budi sebagai mantan ketua kelas, kau akan memimpin rapat nanti.”

Bel berbunyi menghentikan pembicaraan mereka. Pada akhirnya pemilihan ketua kelas akan dilanjutkan nanti setelah pulang sekolah agar tidak mengganggu pembelajaran di kelas.

Sesaat kemudian Pak Sukri, wali kelas mereka yang baru, memasuki ruang kelas dengan wajah berseri.

**KISI-KISI SOAL EVALUASI
MATERI KEPUTUSAN BERSAMA**

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Randugunting

Kelas/ Semester : V/ 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Meteri Pokok : bentuk- bentuk keputusan bersama.

Standar Kompetensi : 4. Menghargai keputusan bersama

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Taraf Kesulitan Soal		
						Mudah	Sedang	Sulit
4.1. Mengenal bentuk keputusan bersama.	1. Siswa dapat menyebutkan definisi musyawarah.	Pilihan Ganda	C1	1 6	A A	V		
	2. Siswa dapat menentukan yang termasuk contoh musyawarah di sekolah.	Pilihan Ganda	C2	2 7	C A		V	
	3. Siswa dapat menentukan yang termasuk prasyarat musyawarah.	Pilihan Ganda	C2	3 8	B D		V	
	4. Siswa dapat menggunakan musyawarah untuk mencapai keputusan bersama.	Pilihan Ganda	C 3	4 9	A A			V
	5. Siswa dapat menentukan siapa yang menjadi peserta dalam suatu musyawarah.	Pilihan Ganda	C2	5 10	B D		V	
Jumlah Soal				10				

Soal Evaluasi

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

1. Kerjakan soal pilihan ganda di bawah ini secara individu dan dilarang bekerja sama.
2. Cermati tiap soal, dan telitilah dalam menjawab.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang benar.

Soal

1. Membicarakan bersama suatu persoalan untuk mencapai kesepakatan disebut
 - a. musyawarah
 - b. mufakat
 - c. aklamasi
 - d. votingJawaban : A
2. Rapat Pemilihan ketua kelas merupakan salah satu contoh musyawarah di lingkungan
 - a. keluarga
 - b. masyarakat
 - c. sekolah
 - d. negaraJawaban : C
3. Selain kuorum, musyawarah bisa dilaksanakan jika ada
 - a. para ahli
 - b. kepanitiaan
 - c. dana
 - d. gedungJawaban : B
4. Untuk menyelesaikan perebutan hak waris dalam keluarga Pak Ratno maka dapat dilakukan dengan cara
 - a. musyawarah
 - b. adu mulut
 - c. perkelahian
 - d. gotong royongJawaban : A

5. Yang boleh mengikuti rapat pemilihan ketua kelas yaitu
- semua warga sekolah
 - semua warga kelas
 - para panitia
 - wali kelas
- Jawaban : B
6. Musyawarah merupakan upaya menyelesaikan masalah bersama untuk mencapai
- mufakat
 - keputusan
 - keuntungan
 - kuorum
- Jawaban : A
7. Yang termasuk contoh musyawarah di sekolah yaitu
- rapat wali murid
 - rembug desa
 - rapat DPR
 - rapat karang taruna
- Jawaban : A
8. Musyawarah harus memiliki susunan kepanitiaan yang minimal terdiri dari
- ketua, wakil ketua dan sekretaris
 - ketua, wakil ketua dan bendahara
 - ketua, wakil ketua dan peserta
 - ketua, notulis dan peserta.
- Jawaban : D
9. Masalah yang dapat dimusyawarahkan dalam pertemuan PKK yaitu
- menu sehari-hari
 - daftar belanja
 - jadwal penimbangan balita
 - jadwal piket sekolah
- Jawaban : A
10. Yang menjadi peserta musyawarah dalam menentukan tugas piket di rumah yaitu
- Ayah dan Ibu
 - Orang tua dan pembantu
 - Anak-anak
 - Seluruh anggota keluarga
- Jawaban : D



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran: Pendidikan Kewarganegaraan

Metode Ceramah

oleh

Pundhirela Kisnawaty

1401409126

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Randugunting
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : V/II
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (Pertemuan ke-2)

A. Standar Kompetensi

4. Menghargai keputusan bersama.

B. Kompetensi Dasar

4.1 Mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan tata cara mengambil keputusan bersama dengan musyawarah.
2. Menyebutkan sikap yang tepat dalam musyawarah.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru siswa dapat menjelaskan tata cara mengambil keputusan bersama dengan musyawarah.
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru siswa dapat menyebutkan 3 sikap yang tepat dalam musyawarah.

E. Materi Ajar

Musyawarah untuk mufakat

Musyawarah adalah membicarakan dan menyelesaikan bersama suatu persoalan dengan maksud untuk mencapai kata mufakat atau kesepakatan.

Tata cara dan persyaratan dalam musyawarah untuk menghasilkan keputusan bersama :

- 1) Peserta musyawarah harus hadir sebelum musyawarah dimulai.
- 2) Musyawarah bisa dimulai jika peserta musyawarah telah mencapai kuorum. Kuorum adalah penetapan jumlah anggota yang harus hadir saat musyawarah.
- 3) Adanya susunan kepanitiaan, yang minimal terdiri dari ketua, notulis dan peserta musyawarah.
- 4) Dalam musyawarah setiap orang berhak menyampaikan pendapat dan harus menghargai pendapat orang lain.
- 5) Pendapat yang disampaikan harus dapat diterima akal, tidak untuk kepentingan pribadi atau golongan, tidak menimbulkan perpecahan, sesuai dengan norma dan tidak menyinggung perasaan orang lain.

Sikap-sikap yang harus ditunjukkan dalam musyawarah yaitu:

- 1) Menghargai pendapat orang lain.
- 2) Mampu mengendalikan diri saat mengikuti musyawarah.
- 3) Bertanggung jawab terhadap teman yang mengajukan pendapat.
- 4) Bijaksana terhadap pendapat teman yang berbeda.
- 5) Mematuhi semua aturan yang berlaku dalam musyawarah.
- 6) Bertanggung jawab dengan cara melaksanakan keputusan hasil musyawarah.

Pelaksanaan musyawarah untuk mufakat dapat terhambat atau sulit untuk dilakukan apabila:

- 1) Peserta musyawarah hanya mementingkan diri sendiri/golongannya.
- 2) Peserta musyawarah tidak menggunakan akal sehat dan hati nurani yang luhur.
- 3) Peserta musyawarah berlaku tidak sopan dan bertutur kata tidak baik.
- 4) Peserta musyawarah memaksakan kehendaknya.
- 5) Peserta musyawarah tidak mau menghargai pendapat orang lain.

F. Metode Pembelajaran

Metode ceramah

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru mengajak siswa berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas.
- b. Guru mengabsen siswa.
- c. Guru melakukan pengkondisian kelas.
- d. Guru menginformasikan cakupan dan kegiatan belajar yang akan dilalui siswa “Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang tata cara dan sikap yang tepat dalam musyawarah”.
- e. Menjelaskan tujuan pembelajaran:
“Setelah mengikuti pelajaran, anak-anak dapat menjelaskan tata cara mengambil keputusan bersama melalui musyawarah dan sikap yang tepat dalam musyawarah”

2. Kegiatan Inti

- a. Eksplorasi
 - 1) Guru mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
 - 2) Guru menjelaskan tentang sikap-sikap yang harus ditunjukkan dalam musyawarah.
 - 3) Guru menjelaskan tentang hambatan musyawarah.
 - 4) Guru meminta siswa membaca teks bacaan.
- b. Elaborasi
 - 1) Siswa membaca teks bacaan.
 - 2) Guru meminta siswa mengerjakan tugas sesuai teks bacaan.
 - 3) Guru dan siswa membahas tentang teks bacaan.
 - 4) Guru menuntun siswa menjelaskan sikap-sikap dan hambatan dalam musyawarah sesuai teks bacaan.

- c. Konfirmasi
 - 1) Guru menanyakan hal-hal yang belum jelas mengenai materi yang telah disampaikan kepada siswa..
- 3. Kegiatan Akhir
 - a. Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari bersama.
 - b. Guru menyuruh siswa mengerjakan soal evaluasi.
 - c. Guru menutup pelajaran dan berdoa.

H. Buku Sumber/Media

Buku Sumber

1. Silabus KTSP PKn Kelas V
2. Darmono, Ikhwan Sapto dan Sudarsih. 2008. *Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk MI/ SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Pendidikan Nasional.
3. Sulhan, Najib dkk.. 2008. *Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk MI/ SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Pendidikan Nasional.
4. Suharno. 2010. *Cara Belajar Efektif*. Klaten: CV. Gema Nusa.
5. Tim Penyusun. *Lentera Pendidikan Kewarganegaraan*. Surabaya: Lentera Ilmu.

Media

1. Teks bacaan
2. Lembar soal evaluasi

I. Penilaian

1. Penilaian Hasil
 - a. Prosedur : Tes akhir (Postes)
 - b. Jenis tes : Tes tertulis
 - c. Bentuk tes : Pilihan ganda
 - d. Alat penilaian : Soal evaluasi

2. Kriteria Penilaian

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tegal, 11 April 2013

Guru Kelas V

Peneliti

Ervan, S. Pd.

Pundhirela Kisnawaty

19670929 198910 1 001

1401409126

Mengetahui
Kepala Sekolah

Abu Suud, S. Pd.

19561125 197802 1 001

Teks Bacaan

Bacalah cerita berikut dengan saksama!

Di Desa Bendosari diadakan rapat besar membicarakan masalah pembagian air untuk saluran irigasi desa tersebut. Pak Lukman selaku kepala dusun telah mengajak berbagai pihak untuk ikut rapat, seperti para petani, staf pengairan, wakil dari desa lain. Pembicaraan dalam rapat ramai. Pak Mardi petani dari Desa.

Bendosari menginginkan air irigasi dialirkan ke desanya secara terus-menerus sebab lahan desa itu memang cocok untuk sawah saja. Pendapatnya tersebut disetujui para tetangganya. Sebaliknya Pak Burhan dari desa sebelah mengusulkan pergantian sebab agar semua kebagian air dan merata. Pendapatnya ini pun disetujui oleh para tetangganya. Sementara itu Ibu Harni dari staf pengairan mengatakan persediaan air tidak cukup. Karena itu suatu saat lahan kedua desa tidak ada air atau mengalami kekeringan. Masyarakat dihimbau untuk menanam tanaman selain padi yang tahan air.

Pertanyaan.

1. Menurut kalian apakah tepat tindakan Pak Lukman mengumpulkan warga desa untuk mengambil keputusan bersama?
2. Menurut kalian siapa sajakah yang harus diundang dalam pertemuan itu?
3. Setujukah kalian dengan pendapat Pak Mardi?
4. Setujukah kalian dengan pendapat Pak Burhan?
5. Seandainya kalian menjadi Pak Lukman, apa yang harus dikemukakan dalam rapat tersebut?

Jawaban pertanyaan.

1. Tepat, karena dengan musyawarah akan tercapai kesepakatan bersama untuk menyelesaikan masalah bersama.
2. Perangkat desa, petani dan staf pengairan baik dari desa Bendosari maupun dari desa sebelah.
3. Tidak setuju, karena menguntungkan kepentingan pribadi dan kelompok (desa Bendosari)
4. Setuju seandainya persediaan air cukup.
5. Kita harus mendahulukan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi kita dan kelompok. Sehingga diharapkan hasil keputusan dapat menguntungkan semua pihak.

**KISI-KISI SOAL EVALUASI
MATERI KEPUTUSAN BERSAMA**

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Randugunting

Kelas/ Semester : V/ 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Meteri Pokok : bentuk- bentuk keputusan bersama.

Standar Kompetensi : 4. Menghargai keputusan bersama

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Taraf Kesulitan Soal		
						Mudah	Sedang	Sulit
4.1. Mengenal bentuk keputusan bersama.	1. Siswa dapat menunjukkan sikap yang baik sebagai panitia musyawarah.	Pilihan Ganda	C3	1 6	A A			V
	2. Siswa dapat menentukan yang termasuk hambatan musyawarah.	Pilihan Ganda	C2	2 7	C B		V	
	3. Siswa dapat menentukan yang termasuk prasyarat musyawarah.	Pilihan Ganda	C2	3 8	B D		V	
	4. Siswa dapat menentukan yang termasuk sikap menghargai pendapat orang lain.	Pilihan Ganda	C 2	4 9	C D		V	
	5. Siswa dapat menyebutkan asas-asas dalam bermusyawarah.	Pilihan Ganda	C1	5 10	C D	V		
Jumlah Soal					10			

Soal Evaluasi

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

1. Kerjakan soal di bawah ini secara individu dan dilarang bekerja sama.
2. Cermati tiap soal, dan telitilah dalam menjawab.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang kamu anggap paling benar.

Soal

1. Ketika semua usulan dalam musyawarah itu baik, maka sebagai ketua musyawarah kita harus
 - a. memilih suara terbanyak
 - b. memakai semua usulan
 - c. mengadakan debat
 - d. memilih pendapat sendiri.Jawaban : A
2. Selalu mementingkan diri sendiri dalam musyawarah akan menyebabkan
 - a. Keuntungan bersama
 - b. Kesepakatan
 - c. hambatan musyawarah
 - d. keadilanJawaban : C
3. Pendapat dalam musyawarah hendaknya
 - a. Berbelit-belit
 - b. sesuai dengan norma
 - c. menimbulkan perdebatan
 - d. mengandung SARAjawaban : B
4. Sikap pemimpin saat menerima kritik dan saran dalam musyawarah yaitu
 - a. menolaknya
 - b. mengacuhkannya
 - c. menampungnya
 - d. memarahinyaJawaban : C
5. musyawarah harus dilandasi semangat
 - a. kebersamaan

- b. keadilan
- c. kekeluargaan
- d. tanggung jawab

Jawaban : C

6. Sikap sebagai peserta musyawarah yang baik yaitu....
- a. datang tepat waktu
 - b. tidak ikut musyawarah
 - c. menghadirkan perwakilan
 - d. datang setelah ada keputusan

Jawaban : A

7. Sikap yang dapat mengganggu jalannya musyawarah yaitu
- a. mendahulukan kepentingan bersama
 - b. tidak menggunakan akal sehat dan hati nurani yang luhur
 - c. bertanggung jawab dan penuh kejujuran.
 - d. Menjalani gaya hidup yang mewah.

Jawaban : B

8. Perhatikan pernyataan berikut.
- v. adanya para ahli dalam musyawarah.
 - vi. dihadiri oleh orang banyak.
 - vii. adanya susunan kepanitiaan dalam musyawarah
 - viii. setiap orang berhak menyampaikan pendapat yang termasuk prasyarat dalam musyawarah yaitu nomor
- a. i dan ii
 - b. i dan iii
 - c. ii dan iv
 - d. iii dan iv

Jawaban : D

9. Yang termasuk sikap menghargai pendapat orang lain yaitu
- a. memperolok pendapat orang lain
 - b. memotong pembicaraan orang
 - c. mengacuhkan pendapat orang lain
 - d. menyimak pendapat orang lain

Jawaban : D

10. Ciri utama masyarakat demokrasi di Indonesia yaitu pengambilan keputusan bersama dengan cara
- a. pengambilan suara terbanyak
 - b. kekeluargaan
 - c. bergotong royong
 - d. musyawarah untuk mufakat

Jawaban : D

Lampiran 7

KISI-KISI SOAL UJI COBA
MATERI KEPUTUSAN BERSAMA

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Randugunting

Kelas/ Semester : V/ 2

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Meteri Pokok : bentuk- bentuk keputusan bersama.

Standar Kompetensi : 4. Menghargai keputusan bersama

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Taraf Kesulitan Soal		
						Mudah	Sedang	Sulit
4.1. Mengenal bentuk keputusan bersama.	1. Siswa dapat menyebutkan definisi keputusan.	Pilihan Ganda	C1	1 21	C C	V		
	2. Siswa dapat menyebutkan definisi musyawarah.	Pilihan Ganda	C1	2 22	A A	V		
	3. Siswa dapat menyebutkan susunan kepanitiaan minimal dalam musyawarah.	Pilihan Ganda	C1	3 23	B C		V	
	4. Siswa dapat menentukan tata cara bermusyawarah.	Pilihan Ganda	C2	4 24	B D		V	
	5. Siswa dapat menentukan syarat sebagai pendapat yang baik	Pilihan Ganda	C2	5 25	B C			V
	6. Siswa dapat memberi contoh musyawarah	Pilihan	C2	6	D	V		

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Taraf Kesulitan Soal		
						Mudah	Sedang	Sulit
	di sekolah	Ganda		26	C			
	7. Disajikan sebuah alinea, siswa dapat menunjukkan sikap yang menghambat musyawarah.	Pilihan Ganda	C3	7 27	B C			V
	8. Siswa dapat menentukan siapa yang harus melaksanakan hasil musyawarah.	Pilihan Ganda	C2	8 28	B D		V	
	9. Siswa dapat memberi contoh musyawarah di lingkungan keluarga.	Pilihan Ganda	C2	9 29	C D	V		
	10. Siswa dapat menentukan contoh sikap menghargai pendapat orang lain.	Pilihan Ganda	C2	10 30	B C		V	
	11. Siswa mampu menentukan dasar pengambilan keputusan musyawarah.	Pilihan Ganda	C2	11 31	C A		V	
	12. Siswa dapat menentukan cara mengambil keputusan bersama menurut gambar.	Pilihan Ganda	C2	12 32	A D		V	
	13. Siswa dapat menunjukkan sikap mematuhi aturan musyawarah.	Pilihan Ganda	C3	13 33	C D		V	
	14. Siswa dapat menggunakan cara yang tepat untuk mengatasi hambatan musyawarah.	Pilihan Ganda	C3	14 34	B A			V
	15. Siswa dapat menyebutkan manfaat musyawarah.	Pilihan Ganda	C1	15 35	C D		V	
	16. Siswa dapat menentukan sikap yang seharusnya dilakukan dalam	Pilihan Ganda	C2	16 36	D A		V	

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Taraf Kesulitan Soal		
						Mudah	Sedang	Sulit
	bermusyawarah.							
	17. Siswa dapat menentukan kapan perlu dilakukan musyawarah.	Pilihan Ganda	C2	17 37	A B		V	
	18. Siswa mampu mendefinisikan pengertian kuorum.	Pilihan Ganda	C1	18 38	B D	V		
	19. Disajikan sebuah alinea, siswa dapat menemukan sebab terjadinya hambatan dalam musyawarah.	Pilihan Ganda	C3	19 39	B C			V
	20. Disajikan sebuah alinea, siswa mampu menunjukkan kalimat yang santun dan tidak santun dalam menyampaikan pendapat.	Pilihan Ganda	C3	20 40	D C			V
Jumlah Soal				40		5	10	5
Persentase Tingkat Kesulitan Soal				100%		25%	50%	25%

Lampiran 8

SOAL UJI COBA HASIL BELAJAR SISWA

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/ Semester : V/ 2
Waktu : 45 menit

PETUNJUK:

1. Kerjakan soal pilihan ganda di bawah ini secara individu dan dilarang bekerja sama.
2. Cermati tiap soal, dan telitilah dalam menjawab.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang kamu anggap paling benar.

PILIHAN GANDA

1. Pilihan yang diambil oleh seseorang untuk dilaksanakan disebut
 - a. voting
 - b. musyawarah
 - c. keputusan
 - d. keputusan bersamaJawaban : C
2. Musyawarah adalah
 - a. cara mencapai kesepakatan bersama
 - b. pernyataan setuju secara tertulis.
 - c. pernyataan setuju secara lisan.
 - d. upaya pemungutan suara.Jawaban : A
3. Susunan kepanitiaan dalam musyawarah paling sedikit terdiri dari
 - a. Ketua, Wakil dan Bendahara
 - b. Ketua, Notulis dan Peserta musyawarah
 - c. Ketua, Wakil dan Peserta musyawarah
 - d. Ketua, Sekretaris dan NotulisJawaban : B
4. Yang termasuk tata cara dalam melaksanakan musyawarah yaitu
 - a. musyawarah dilaksanakan di ruang terbuka
 - b. musyawarah dimulai jika peserta mencapai kuorum.

- c. musyawarah harus dihadiri oleh para ahli
- d. musyawarah harus dihadiri oleh banyak orang

Jawaban : B

5. Perhatikan pernyataan berikut.
- i. dapat diterima akal sehat
 - ii. menimbulkan perpecahan
 - iii. sesuai dengan norma
 - iv. menguntungkan pribadi
- Syarat pendapat yang baik ditunjukkan oleh nomor
- a. i dan ii
 - b. i dan iii
 - c. iii dan iv
 - d. ii dan iv

Jawaban : B

6. Perhatikan contoh berikut.
- i. rapat membangun jalan.
 - ii. pembagian jadwal ronda
 - iii. pemilihan ketua kelas.
 - iv. rapat tujuan karya wisata.
- Yang termasuk contoh musyawarah di lingkungan sekolah yaitu nomor
- a. i dan ii
 - b. ii dan iv
 - c. i dan iii
 - d. iii dan iv

Jawaban : D

7. Pak RT mengusulkan agar dilakukan pelebaran jalan dengan mengambil sedikit lahan warga. Pak Timo menyatakan keberatan karena ada beberapa warga yang tidak memiliki lahan kosong lagi dan itu membuat Pak RT marah. Pak RT menunjukkan sikap
- a. mendahulukan kepentingan umum
 - b. tidak mau menerima pendapat orang lain
 - c. toleransi dan keadilan
 - d. mendahulukan kepentingan pribadi

Jawaban : B

8. Rapat tentang aturan larangan mencontek saat ulangan harus dipatuhi oleh
- a. kepala sekolah
 - b. seluruh siswa
 - c. wali kelas.
 - d. orang tua murid

Jawaban : B

9. Yang termasuk musyawarah di lingkungan keluarga yaitu

- a. rapat menentukan tempat studi wisata
- b. rapat pemilihan ketua RT.
- c. musyawarah tentang adik yang bolos sekolah
- d. musyawarah Ibu – Ibu arisan.

Jawaban : C

10. Yang termasuk sikap menghargai pendapat orang lain yaitu
- a. memotong pembicaraan orang lain.
 - b. mendengarkan orang lain berbicara.
 - c. mencela pendapat orang lain.
 - d. menirukan pembicaraan orang lain.

Jawaban : B

11. Musyawarah yaitu pembicaraan bersama untuk mencapai
- a. kesejahteraan
 - b. keuntungan
 - c. persetujuan
 - d. keadilan

Jawaban : C

12. Perhatikan gambar berikut ini.



Sumber: *Tempo*, 24-30 Oktober 2005

Gambar tersebut merupakan salah satu cara pengambilan keputusan bersama dengan

- a. musyawarah
- b. voting
- c. pemilu
- d. demonstrasi

Jawaban : A

13. Yang termasuk sikap mematuhi aturan musyawarah yaitu
- a. Dito memicu perkelahian dengan peserta lain.
 - b. Dito datang saat musyawarah telah diputuskan
 - c. Dito datang sebelum musyawarah dimulai.
 - d. Dito mengolok-olok peserta yang beda agama

Jawaban : C

14. Dino ingin piknik ke puncak, tapi Ayah mengusulkan pergi menjenguk nenek yang sedang sakit. Ibu dan Lita setuju dengan usul Ayah. Sehingga diputuskan mereka menjenguk nenek yang sedang sakit. Yang harus dilakukan Dino yaitu

- a. menolak menjenguk nenek
- b. ikut menjenguk nenek
- c. kesal dan marah
- d. membujuk Ayah, Ibu dan Lita

Jawaban : B

15. Manfaat menyelesaikan masalah dengan cara musyawarah yaitu
- a. timbul masalah baru
 - b. muncul perbedaan pendapat
 - c. masalah cepat terpecahkan
 - d. muncul banyak kritik

Jawaban : C

16. Sikap yang seharusnya dilakukan dalam bermusyawarah yaitu
- a. ingin menang sendiri
 - b. membujuk peserta lain untuk sependapat.
 - c. tidak mau menerima kritik
 - d. memberi informasi baru pada peserta lain.

Jawaban : D

17. Untuk menyelesaikan permasalahan yang menyangkut kepentingan bersama akan lebih baik jika dilakukan
- a. musyawarah.
 - b. mediasi.
 - c. perjanjian.
 - d. konsolidasi.

Jawaban : A

18. Penetapan jumlah anggota minimal yang harus hadir dalam musyawarah disebut
- a. forum.
 - b. kuorum.
 - c. survei.
 - d. kuota.

Jawaban : B

19. Dalam musyawarah menentukan tujuan karya wisata, sebagian besar siswa memilih ke Pulau Seribu. Sebagai ketua kelas Andi memutuskan Owabong karena dianggap lebih terjangkau. Hambatan musyawarah yang terjadi disebabkan karena
- a. wisata ke Owabong lebih terjangkau
 - b. Andi memaksakan pendapatnya
 - c. Siswa kelas V ingin pergi ke pulau seribu
 - d. Andi ingin pergi ke owabong

Jawaban : B

20. Berikut ini merupakan cara menyampaikan pendapat yang santun yaitu
- “Menurut saya karya wisata itu hanya cocok untuk orang yang tidak ada kerjaan.”
 - “Karya wisata itu cuma ajang panitia mencari keuntungan dari biro perjalanan dan pariwisata”
 - “Karya wisata itu cuma untuk orang kaya, orang miskin tak perlu mengikutinya”
 - “Akan lebih baik jika pemilihan tujuan wisata disesuaikan dengan dana dan waktu yang kita miliki”

Jawaban : D

21. Yang dimaksud dengan keputusan adalah
- pilihan suara terbanyak.
 - segala tujuan yang ingin dicapai
 - semua yang sudah ditetapkan
 - program kerja suatu organisasi

Jawaban : C

22. Membicarakan bersama suatu persoalan untuk mencapai kesepakatan disebut
- musyawarah
 - mufakat
 - aklamasi
 - voting

Jawaban : A

23. Yang termasuk dalam susunan kepanitiaan minimal dalam musyawarah yaitu
- sekretaris
 - seksi-seksi
 - notulen
 - juru bicara

Jawaban : C

24. Yang termasuk tata cara musyawarah yaitu
- hanya ketua yang boleh berpendapat.
 - peserta musyawarah dapat hadir sesuka hati.
 - musyawarah hanya dihadiri oleh pengurus.
 - peserta harus hadir tepat waktu.

Jawaban : D

25. Pendapat yang disampaikan dalam musyawarah harus
- memicu perdebatan
 - menguntungkan pribadi
 - dapat diterima akal sehat

d. meningkatkan citra diri.

Jawaban : C

26. Yang termasuk contoh musyawarah di lingkungan sekolah yaitu

- a. rembug desa
- b. rapat kabinet.
- c. rapat pengurus OSIS
- d. pemilihan ketua RT.

Jawaban : C

27. Berikut ini yang menunjukkan sikap mendahulukan kepentingan pribadi yaitu

....

- a. Pak RT merelakan tanahnya untuk dibangun masjid
- b. Rino ikut bekerja bakti membersihkan selokan
- c. Pak Umar menolak menjual lahannya untuk dibangun jalan
- d. Bu Erna ikut iuran bakti sosial untuk korban gempa

Jawaban : C

28. Hasil keputusan musyawarah dalam keluarga harus dipatuhi oleh

- a. Ayah dan Ibu
- b. Pembantu rumah tangga
- c. Anak-anak
- d. Seluruh anggota keluarga

Jawaban : D

29. Menentukan jadwal piket kamar mandi dengan ayah, ibu dan adik merupakan kegiatan musyawarah di lingkungan

- a. masyarakat
- b. sekolah
- c. rumah
- d. keluarga

Jawaban : D

30. Mau menerima pendapat yang berbeda merupakan contoh sikap

- a. gotong - royong
- b. mematuhi keputusan bersama
- c. menghargai pendapat orang lain
- d. mendahulukan kepentingan pribadi

Jawaban : C

31. Keputusan musyawarah diperoleh dari

- a. kesepakatan bersama
- b. suara terbanyak
- c. kelompok tertentu
- d. telaah para ahli

Jawaban : A

32. Berikut adalah gambar musyawarah yaitu

a.



b.



c.



d.



Jawaban : D

33. Tidak meninggalkan tempat musyawarah sebelum keputusan ditetapkan merupakan contoh sikap

- mementingkan diri sendiri.
- mementingkan kelompok
- memenuhi permintaan ketua
- mematuhi aturan musyawarah

Jawaban : D

34. Dino ingin piknik ke puncak, tapi Ayah mengusulkan pergi menjenguk nenek yang sedang sakit. Ibu dan Lita setuju dengan usul Ayah. Sehingga keputusan musyawarah yaitu menjenguk nenek yang sedang sakit. Dengan keputusan tersebut Dino harus

- ikhlas dan sabar
- membujuk Ayah, Ibu dan lita
- kesal dan marah
- saling menghormati

Jawaban : A

35. Manfaat diadakannya musyawarah yaitu agar hasil keputusan

- menguntungkan kelompok terbesar
- disepakati oleh para pengurus
- sesuai keinginan ketua musyawarah
- dapat menguntungkan semua pihak

Jawaban : D

36. Sikap yang perlu dikembangkan saat melakukan musyawarah yaitu....

- mengendalikan diri saat melakukan musyawarah
- meninggalkan tempat musyawarah sebelum ada hasil keputusan
- mendahulukan kepentingan kelompok dan pribadi.

d. memotong pembicaraan orang yang sedang berpendapat

Jawaban : A

37. Untuk mencapai kesepakatan bersama tentang kebijakan desa maka perlu dilakukan
- studi banding
 - musyawarah.
 - pemilu.
 - debat.

Jawaban : B

38. Kuorum adalah
- perbedaan pendapat yang terjadi dalam musyawarah.
 - jumlah panitia minimal yang harus ada dalam musyawarah
 - keadaan tidak terjadinya kesepakatan dalam musyawarah.
 - jumlah paling sedikit anggota yang harus hadir dalam musyawarah.

Jawaban : D

39. Dalam musyawarah menentukan tujuan karya wisata, sebagian besar siswa memilih ke Pulau Seribu. Sebagai ketua kelas Andi memutuskan Owabong karena dianggap lebih terjangkau. Terjadi hambatan dalam musyawarah yang disebabkan oleh
- Kepala sekolah
 - Guru kelas
 - Ketua kelas
 - Siswa kelas V

Jawaban : C

40. “ Menurut saya, Pak Hartono tidak seharusnya menjadi Ketua RT karena Dia tidak pandai bicara dan lambat kerjanya. Apalagi dia hanya lulusan SD ”. Pernyataan di atas merupakan cara penyampaian pendapat yang....
- santun.
 - mengambang
 - tidak santun
 - kritis

Jawaban : C

No.	Aspek	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
18.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/ kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Catatan:

Setelah melalui beberapa revisi,
soal dinyatakan layak untuk diujicobakan

Tegal, 11 Maret 2013
Penilai Ahli

Drs. Sigit Yulianto
NIP 19630721 198803 1 001

No.	Aspek	Nomor Soal																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
18.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/ kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Catatan:

Setelah melalui beberapa revisi,
soal dinyatakan layak untuk diujicobakan

Tegal, 12 Maret 2013
Penilai Ahli

Nunuk Edy Setyowati. S. Pd.
19640225 198405 2 003

Lampiran 12

Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Uji Coba

$r_{\text{tabel}} = 0.325$
 taraf sinifikansi 0.05
 n= 37

Nomor Item	Pearson Correlations	Validitas
1	0.444	Valid
2	0.469	Valid
3	-0.269	Tidak Valid
4	0.582	Valid
5	0.267	Tidak Valid
6	0.347	Valid
7	0.389	Valid
8	0.359	Valid
9	0.515	Valid
10	0.416	Valid
11	0.567	Valid
12	0.416	Valid
13	0.421	Valid
14	0.565	Valid
15	0.302	Tidak Valid
16	0.232	Tidak Valid
17	0.040	Tidak Valid
18	0.725	Valid
19	0.152	Tidak Valid
20	0.444	Valid
21	0.290	Tidak Valid
22	0.149	Tidak Valid
23	0.358	Valid
24	0.012	Tidak Valid
25	0.326	Valid
26	0,533	Valid
27	0.192	Tidak Valid
28	0.403	Valid
29	0.278	Tidak Valid
30	0.722	Valid

Nomor Item	Pearson Correlations	Validitas
31	0.006	Tidak Valid
32	0.368	Valid
33	0.735	Valid
34	0.085	Tidak Valid
35	0.453	Valid
36	0.566	Valid
37	0.543	Valid
38	0.127	Tidak Valid
39	0.591	Valid
40	0.381	Valid

Lampiran 13

HASIL UJI RELIABILITAS TES UJI COBA**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.887	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	18.00	30.111	.388	.884
VAR00002	18.35	29.234	.474	.882
VAR00004	17.95	29.941	.485	.882
VAR00006	17.97	30.360	.353	.885
VAR00007	18.11	30.377	.279	.887
VAR00008	17.92	31.021	.239	.887
VAR00009	18.03	29.471	.509	.881
VAR00010	17.84	31.029	.384	.885
VAR00011	18.24	28.411	.631	.878
VAR00012	17.84	30.917	.429	.884
VAR00013	18.05	29.719	.436	.883
VAR00014	17.97	29.638	.524	.881
VAR00018	18.11	28.877	.581	.879
VAR00020	18.00	29.889	.438	.883
VAR00023	18.51	30.812	.210	.889
VAR00025	18.03	30.360	.316	.886
VAR00026	17.89	30.155	.523	.882
VAR00028	17.89	30.655	.376	.884
VAR00030	18.27	27.814	.747	.874
VAR00032	18.03	30.138	.363	.885
VAR00033	18.11	28.099	.743	.875
VAR00035	18.08	29.743	.417	.884
VAR00036	18.22	29.063	.507	.881
VAR00037	18.05	29.108	.567	.880
VAR00039	18.08	28.910	.590	.879
VAR00040	18.05	30.386	.297	.887

Tabel Kelompok Bawah

S	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	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	skr			
24	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	31		
15	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	31
11	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	30	
8	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	29	
10	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	28	
36	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	28	
31	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	25
17	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	25
2	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	24
4	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	24
27	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	24
29	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	24
37	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	23
21	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	23	
7	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	20
1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19
3	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	19	
26	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	19
B	11	4	9	13	13	12	9	13	11	17	7	16	12	12	15	12	11	8	10	13	15	12	2	12	11	15	13	16	13	4	15	12	8	12	9	5	11	13	10	10				

Lampiran 15

Tabel Daya Beda dan Tingkat Kesukaran

No. Soal	PA	PB	D	Kriteria	P	Kriteria
1	0,94	0,61	0,33	Cukup	0,78	Mudah
2	0,67	0,22	0,45	Baik	0,43	Sedang
3	0,39	0,50	-0,11	Negatif	0,46	Sedang
4	1,00	0,72	0,28	Cukup	0,84	Mudah
5	1,00	0,72	0,28	Cukup	0,86	Mudah
6	0,94	0,67	0,27	Cukup	0,81	Mudah
7	0,83	0,50	0,33	Cukup	0,68	Sedang
8	1,00	0,72	0,28	Cukup	0,86	Mudah
9	0,94	0,61	0,33	Cukup	0,76	Mudah
10	1,00	0,94	0,06	Jelek	0,95	Mudah
11	0,72	0,39	0,33	Cukup	0,54	Sedang
12	1,00	0,89	0,11	Jelek	0,95	Mudah
13	0,83	0,67	0,16	Jelek	0,73	Mudah
14	1,00	0,67	0,33	Cukup	0,81	Mudah
15	0,89	0,83	0,06	Jelek	0,84	Mudah
16	0,94	0,67	0,27	Cukup	0,81	Mudah
17	0,78	0,61	0,17	Jelek	0,70	Sedang
18	0,94	0,44	0,50	Baik	0,68	Sedang
19	0,56	0,56	0,00	Jelek	0,54	Sedang
20	0,89	0,72	0,17	Jelek	0,78	Mudah
21	0,89	0,83	0,06	Jelek	0,84	Mudah
22	0,89	0,67	0,22	Cukup	0,78	Mudah
23	0,44	0,11	0,33	Cukup	0,27	Sukar
24	0,83	0,67	0,16	Jelek	0,76	Mudah
25	0,89	0,61	0,28	Cukup	0,76	Mudah
26	1,00	0,83	0,17	Jelek	0,89	Mudah
27	0,94	0,72	0,22	Cukup	0,84	Mudah
28	0,94	0,89	0,05	Jelek	0,89	Mudah
29	0,94	0,72	0,22	Cukup	0,81	Mudah
30	0,83	0,22	0,61	Baik	0,51	Sedang
31	1,00	0,83	0,17	Jelek	0,92	Mudah
32	0,89	0,67	0,22	Cukup	0,76	Mudah
33	0,94	0,44	0,50	Baik	0,68	Sedang
34	0,83	0,67	0,16	Jelek	0,76	Mudah

35	0,89	0,50	0,39	Cukup	0,70	Sedang
36	0,83	0,28	0,55	Baik	0,57	Sedang
37	0,89	0,61	0,28	Cukup	0,73	Mudah
38	0,78	0,72	0,06	Jelek	0,76	Mudah
39	0,89	0,56	0,33	Cukup	0,70	Sedang
40	0,89	0,56	0,33	Cukup	0,73	Mudah

Lampiran 16

SOAL YANG DIPAKAI

Nomer Soal	PA	PB	D	Kriteria	P	Kriteria	Validitas	Reliabilitas
1	0,94	0,61	0,33	Cukup	0,78	Mudah	Valid	Reliabel
2	0,67	0,22	0,45	Baik	0,43	Sedang	Valid	Reliabel
3	0,39	0,50	-0,11	Negatif	0,46	Sedang	Tidak Valid	Reliabel
4	1,00	0,72	0,28	Cukup	0,84	Mudah	Valid	Reliabel
5	1,00	0,72	0,28	Cukup	0,86	Mudah	Tidak Valid	Reliabel
6	0,94	0,67	0,27	Cukup	0,81	Mudah	Valid	Reliabel
7	0,83	0,50	0,33	Cukup	0,68	Sedang	Valid	Reliabel
8	1,00	0,72	0,28	Cukup	0,86	Mudah	Valid	Reliabel
9	0,94	0,61	0,33	Cukup	0,76	Mudah	Valid	Reliabel
10	1,00	0,94	0,06	Jelek	0,95	Mudah	Valid	Reliabel
11	0,72	0,39	0,33	Cukup	0,54	Sedang	Valid	Reliabel
12	1,00	0,89	0,11	Jelek	0,95	Mudah	Valid	Reliabel
13	0,83	0,67	0,16	Jelek	0,73	Mudah	Valid	Reliabel
14	1,00	0,67	0,33	Cukup	0,81	Mudah	Valid	Reliabel
15	0,89	0,83	0,06	Jelek	0,84	Mudah	Tidak Valid	Reliabel
16	0,94	0,67	0,27	Cukup	0,81	Mudah	Tidak Valid	Reliabel
17	0,78	0,61	0,17	Jelek	0,70	Sedang	Tidak Valid	Reliabel
18	0,94	0,44	0,50	Baik	0,68	Sedang	Valid	Reliabel
19	0,56	0,56	0,00	Jelek	0,54	Sedang	Tidak Valid	Reliabel
20	0,89	0,72	0,17	Jelek	0,78	Mudah	Valid	Reliabel
21	0,89	0,83	0,06	Jelek	0,84	Mudah	Tidak Valid	Reliabel
22	0,89	0,67	0,22	Cukup	0,78	Mudah	Tidak Valid	Reliabel
23	0,44	0,11	0,33	Cukup	0,27	Sukar	Valid	Reliabel
24	0,83	0,67	0,16	Jelek	0,76	Mudah	Tidak Valid	Reliabel
25	0,89	0,61	0,28	Cukup	0,76	Mudah	Valid	Reliabel
26	1,00	0,83	0,17	Jelek	0,89	Mudah	Valid	Reliabel
27	0,94	0,72	0,22	Cukup	0,84	Mudah	Tidak Valid	Reliabel
28	0,94	0,89	0,05	Jelek	0,89	Mudah	Valid	Reliabel
29	0,94	0,72	0,22	Cukup	0,81	Mudah	Tidak Valid	Reliabel
30	0,83	0,22	0,61	Baik	0,51	Sedang	Valid	Reliabel
31	1,00	0,83	0,17	Jelek	0,92	Mudah	Tidak Valid	Reliabel
32	0,89	0,67	0,22	Cukup	0,76	Mudah	Valid	Reliabel
33	0,94	0,44	0,50	Baik	0,68	Sedang	Valid	Reliabel

34	0,83	0,67	0,16	Jelek	0,76	Mudah	Tidak Valid	Reliabel
35	0,89	0,50	0,39	Cukup	0,70	Sedang	Valid	Reliabel
36	0,83	0,28	0,55	Baik	0,57	Sedang	Valid	Reliabel
37	0,89	0,61	0,28	Cukup	0,73	Mudah	Valid	Reliabel
38	0,78	0,72	0,06	Jelek	0,76	Mudah	Tidak Valid	Reliabel
39	0,89	0,56	0,33	Cukup	0,70	Sedang	Valid	Reliabel
40	0,89	0,56	0,33	Cukup	0,73	Mudah	Valid	Reliabel

Lampiran 17

Soal Pretes dan Postes

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Kelas/ Semester : V/ 2
 Waktu : 25 menit

PETUNJUK:

1. Kerjakan soal pilihan ganda di bawah ini secara individu dan dilarang bekerja sama.
2. Cermati tiap soal, dan telitilah dalam menjawab.
3. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang kamu anggap paling benar.

PILIHAN GANDA

1. Pilihan yang diambil oleh seseorang untuk dilaksanakan disebut
 - a. voting
 - b. musyawarah
 - c. keputusan
 - d. keputusan bersama
 Jawaban : C
2. Musyawarah adalah
 - a. cara mencapai kesepakatan bersama
 - b. pernyataan setuju secara tertulis.
 - c. pernyataan setuju secara lisan.
 - d. upaya pemungutan suara.
 Jawaban : A
3. Yang termasuk tata cara dalam melaksanakan musyawarah yaitu
 - a. musyawarah dilaksanakan di ruang terbuka
 - b. musyawarah dimulai jika peserta mencapai kuorum.
 - c. musyawarah harus dihadiri oleh para ahli
 - d. musyawarah harus dihadiri oleh banyak orang
 Jawaban : B
4. Perhatikan contoh berikut.
 - i. rapat membangun jalan.
 - ii. pembagian jadwal ronda
 - iii. pemilihan ketua kelas.
 - iv. rapat tujuan karya wisata.
 Yang termasuk contoh musyawarah di lingkungan sekolah yaitu nomor

- a. i dan ii
- b. ii dan iv
- c. i dan iii
- d. iii dan iv

Jawaban : D

5. Pak RT mengusulkan agar dilakukan pelebaran jalan dengan mengambil sedikit lahan warga. Pak Timo menyatakan keberatan karena ada beberapa warga yang tidak memiliki lahan kosong lagi dan itu membuat Pak RT marah. Pak RT menunjukkan sikap

- a. mendahulukan kepentingan umum
- b. tidak mau menerima pendapat orang lain
- c. toleransi dan keadilan
- d. mendahulukan kepentingan pribadi

Jawaban : B

6. Rapat aturan larangan mencontek saat ulangan harus dipatuhi oleh

- a. kepala sekolah
- b. seluruh siswa
- c. wali kelas.
- d. orang tua murid

Jawaban : B

7. Yang termasuk musyawarah di lingkungan keluarga yaitu

- a. rapat menentukan tempat studi wisata
- b. rapat pemilihan ketua RT.
- c. musyawarah tentang adik yang bolos sekolah
- d. musyawarah Ibu – Ibu arisan.

Jawaban : C

8. Musyawarah yaitu pembicaraan bersama untuk mencapai

- a. kesejahteraan
- b. keuntungan
- c. persetujuan
- d. keadilan

Jawaban : C

9. Dino ingin piknik ke puncak, tapi Ayah mengusulkan pergi menjenguk nenek yang sedang sakit. Ibu dan Lita setuju dengan usul Ayah. Sehingga diputuskan mereka menjenguk nenek yang sedang sakit. Yang harus dilakukan Dino yaitu

- a. menolak menjenguk nenek
- b. ikut menjenguk nenek
- c. kesal dan marah
- d. membujuk Ayah, Ibu dan Lita

Jawaban : B

10. Penetapan jumlah anggota minimal yang harus hadir dalam musyawarah disebut

- a. forum.
- b. kuorum.
- c. survei.
- d. kuota.

Jawaban : B

11. Yang termasuk dalam susunan kepanitiaan minimal dalam musyawarah yaitu

- a. Sekretaris
- b. seksi-seksi
- c. notulen
- d. juru bicara

Jawaban : C

12. Pendapat yang disampaikan dalam musyawarah harus

- a. memicu perdebatan
- b. menguntungkan pribadi
- c. dapat diterima akal sehat
- d. meningkatkan citra diri.

Jawaban : C

13. Mau menerima pendapat yang berbeda merupakan contoh sikap

- a. gotong - royong
- b. mematuhi keputusan bersama
- c. menghargai pendapat orang lain
- d. mendahulukan kepentingan pribadi

Jawaban : C

14. Berikut adalah gambar musyawarah yaitu



Jawaban : D

15. Tidak meninggalkan tempat musyawarah sebelum keputusan ditetapkan merupakan contoh sikap

- a. mementingkan diri sendiri.

- b. mementingkan kelompok
- c. memenuhi permintaan ketua
- d. mematuhi aturan musyawarah

Jawaban : D

16. Manfaat diadakannya musyawarah yaitu agar hasil keputusan
- a. menguntungkan kelompok terbesar
 - b. disepakati oleh para pengurus
 - c. sesuai keinginan ketua musyawarah
 - d. dapat menguntungkan semua pihak

Jawaban : D

17. Sikap yang perlu dikembangkan saat melakukan musyawarah yaitu....
- a. mengendalikan diri saat melakukan musyawarah
 - b. meninggalkan tempat musyawarah sebelum ada hasil keputusan
 - c. mendahulukan kepentingan kelompok dan pribadi.
 - d. memotong pembicaraan orang yang sedang berpendapat

Jawaban : A

18. Untuk mencapai kesepakatan bersama tentang kebijakan desa maka perlu dilakukan
- a. studi banding
 - b. musyawarah.
 - c. pemilu.
 - d. debat.

Jawaban : B

19. Dalam musyawarah menentukan tujuan karya wisata, sebagian besar siswa memilih ke Pulau Seribu. Sebagai ketua kelas Andi memutuskan Owabong karena dianggap lebih terjangkau. Terjadi hambatan dalam musyawarah yang disebabkan oleh ...
- a. Kepala sekolah
 - b. Guru kelas
 - c. Ketua kelas
 - d. Siswa kelas V

Jawaban : C

20. “ Menurut saya, Pak Hartono tidak seharusnya menjadi Ketua RT karena Dia tidak pandai bicara dan lambat kerjanya. Apalagi dia hanya lulusan SD ”. Pernyataan di atas merupakan cara penyampaian pendapat yang....
- a. santun.
 - b. mengambang
 - c. tidak santun
 - d. kritis

Jawaban : C

Lampiran 18

**Data Hasil Pretes Siswa SD Negeri 3 Randugunting
(Kelas Eksperimen)**

No.	Nama Siswa	Nilai Pretes
1	Arrafie Naufal D. H.	45
2	Rio Andika Sahfaat	45
3	Aditya Imam Zuhdi	65
4	Afan Yafis	40
5	Alya Chaerunisa T.	50
6	Azka Tazkiyana	70
7	Ayu Latifah	75
8	Azhar Fajari A.	75
9	Cendy Aulia M.	55
10	Dhiana Putri M.	70
11	Faisal Ali Muhamad	60
12	Farah Salwa R.	65
13	Final Aulia Caniago	60
14	Firmansyah Bintang	60
15	Gita Tri Melviana	60
16	Helmi Rizky	70
17	Hilmi dwi Apriyono	65
18	Ilham Ammar S.	50
19	Izzati Nabilah	70
20	Khoirul Anam	85
21	Putri Aurora	50
22	Maulana Arfan Ilyas.	70
23	Maulana Irfan Ilyas	65
24	M. Nizar Maulana	80
25	M. Daffa Arkan P.	80
26	Paradista Ajeng M.	65
27	Salisya Putri Yuana	65
28	Shafa Ataina Aurellia	70
29	Shofyan Hanif	80
30	Tennesia Davis B.	85
31	Ahmad Marzuki	70
32	Hafizh Hugo herman	60
33	Sandrina Faradzyka	55
34	Shunia Dwi Antonia	45
	Rata-rata	63,97

**Data Hasil Pretes Siswa SD Negeri 1 Randugunting
(Kelas Kontrol)**

No.	Nama Siswa	Nilai Pretes
1	Arul Khoerussobri	50
2	Annisa Rizky A.	75
3	Aulia Sinta Pratiwi	70
4	Azmi Hanifah	80
5	Devi Tri Aprilianza	55
6	Diaz Bagus F.	50
7	Febrianti Putri A.	75
8	Haidar Fatih A. S.	45
9	Hildan Yoga I.	55
10	Idham Adi Leksono	55
11	Intan Yulita Saputri	60
12	Karisma Jihan Syafira	50
13	Khalasa Aulia J.	60
14	Lenni Nabillah L.	65
15	M. Arifudinsyah	40
16	Moh. Ridha Lazuardi	70
17	Muhammad Afwan	65
18	Muhammad Akbar S.	50
19	M. Ghazy Athallah	85
20	M. Rafli Bahtiar	55
21	M. Sidiq Rizki F.	50
22	Mutiara Putri Fadillah	60
23	Nanda Fuji Lestari	65
24	Oktaliana Y. D.	75
25	Raditya Avarisani Dp	70
26	Reditio R. B	60
27	Reza Maulana P.Y.	45
28	Shofa Indri Syafitri	55
29	Silfi Maulina	50
30	Zalfa Ramadika H.	80
31	Zayyana Silmi	75
32	Fadel Aura Muhamad	70
	Rata-rata	61,41

Lampiran 19

Uji Normalitas Data Pretes

Kelas Eksperimen

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
VAR00001	34	100.0%	0	.0%	34	100.0%

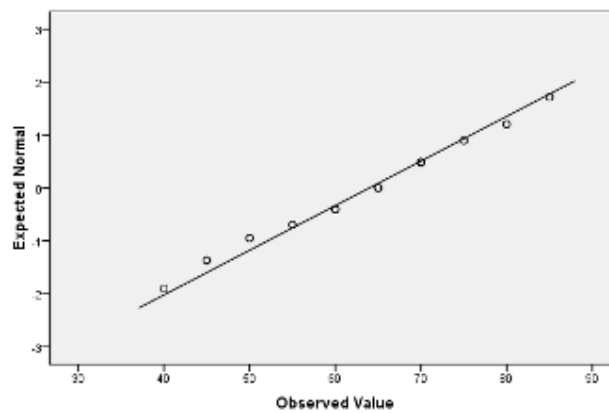
Tests of Normality

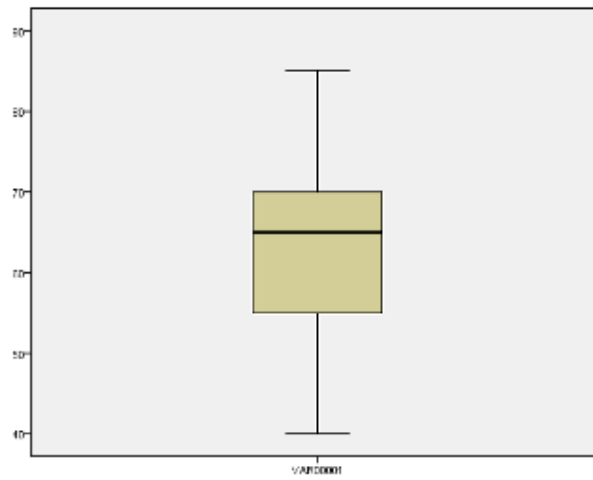
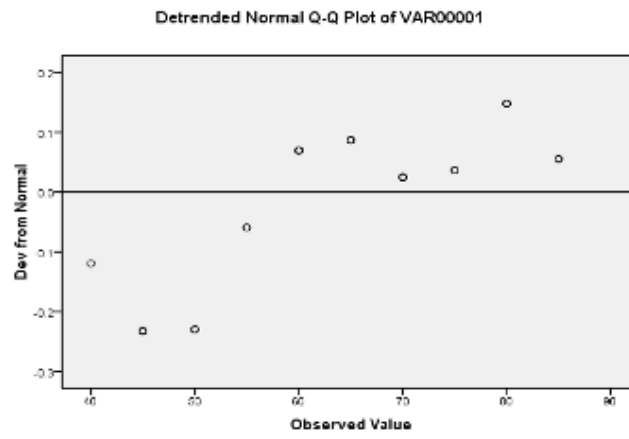
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
VAR00001	.123	34	.200*	.964	34	.312

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Normal Q-Q Plot of VAR00001





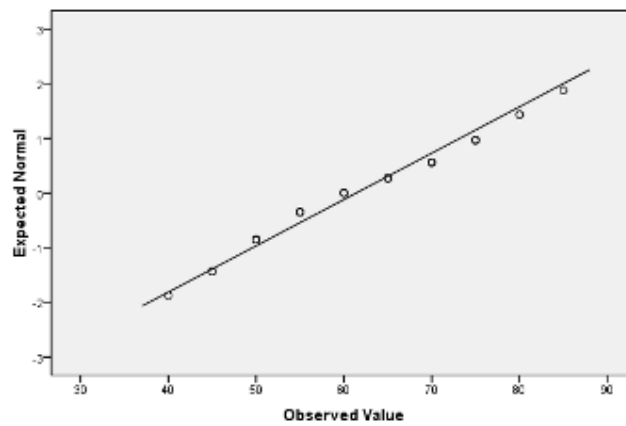
Kelas Kontrol**Case Processing Summary**

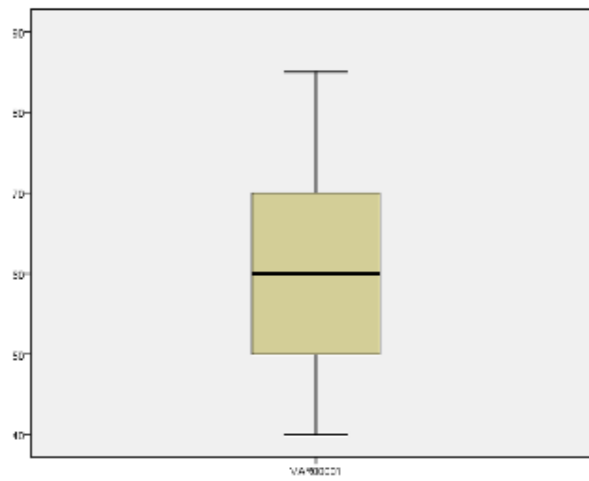
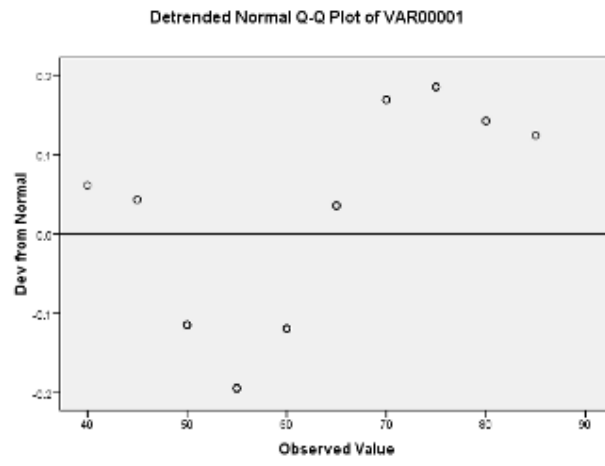
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
VAR00001	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
VAR00001	.144	32	.090	.958	32	.237

a. Lilliefors Significance Correction

Normal Q-Q Plot of VAR00001



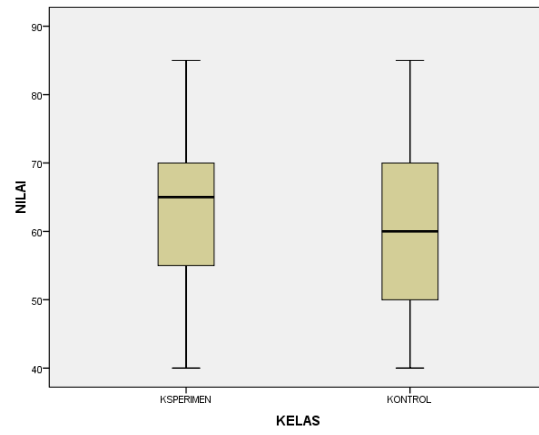
Lampiran 20

Uji Homogenitas Pretes**Case Processing Summary**

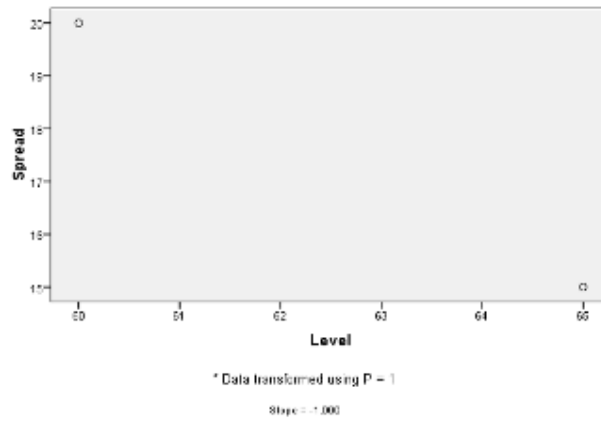
KELAS		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
NILAI	EKSPERIMEN	34	100.0%	0	.0%	34	100.0%
	KONTROL	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.128	1	64	.722
	Based on Median	.117	1	64	.734
	Based on Median and with adjusted df	.117	1	62.969	.734
	Based on trimmed mean	.125	1	64	.725



Spread vs. Level Plot of NILAI by KELAS



Lampiran 21

Uji Kesamaan Rata-Rata Pretes

Group Statistics

KELAS		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI	KSPERIMEN	34	63.97	11.856	2.033
	KONTROL	32	61.41	11.794	2.085

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
NILAI Equal variances assumed	.128	.722	.880	64	.382	2.564	2.913	-3.254	8.383
Equal variances not assumed			.881	63.798	.382	2.564	2.912	-3.254	8.383

Lampiran 22

**Data Hasil Postes SD Negeri 3 Randugunting
(Kelas Eksperimen)**

No.	Nama Siswa	Nilai Postes
1	Arrafie Naufal D. H.	70
2	Rio Andika Sahfaat	75
3	Aditya Imam Zuhdi	85
4	Afan Yafis	70
5	Alya Chaerunisa T.	75
6	Azka Tazkiyana	90
7	Ayu Latifah	95
8	Azhar Fajari A.	100
9	Cendy Aulia M.	85
10	Dhiana Putri M.	90
11	Faisal Ali Muhamad	85
12	Farah Salwa R.	90
13	Final Aulia Caniago	85
14	Firmansyah Bintang	85
15	Gita Tri Melviana	90
16	Helmi Rizky	95
17	Hilmi dwi Apriyono	90
18	Ilham Ammar S.	80
19	Izzati Nabilah	100
20	Khoirul Anam	100
21	Putri Aurora	75
22	Maulana Arfan Ilyas.	95
23	Maulana Irfan Ilyas	80
24	M. Nizar Maulana	100
25	M. Daffa Arkan P.	100
26	Paradista Ajeng M.	90
27	Salisya Putri Yuana	95
28	Shafa Ataina Aurellia	100
29	Shofyan Hanif	100
30	Tennessee Davis B.	100
31	Ahmad Marzuki	90
32	Hafizh Hugo herman	95
33	Sandrina Faradzyka	80
34	Shunia Dwi Antonia	75
	Rata-rata	88,53

**Data Hasil Postes SD Negeri 1 Randugunting
(Kelas Kontrol)**

No.	Nama Siswa	Nilai Postes
1	Arul Khoerussobri	70
2	Annisa Rizky A.	90
3	Aulia Sinta Pratiwi	85
4	Azmi Hanifah	100
5	Devi Tri Aprilianza	70
6	Diaz Bagus F.	75
7	Febrianti Putri A.	85
8	Haidar Fatih A. S.	70
9	Hildan Yoga I.	80
10	Idham Adi Leksono	75
11	Intan Yulita Saputri	85
12	Karisma Jihan Syafira	80
13	Khalasa Aulia J.	85
14	Lenni Nabillah L.	85
15	M. Arifudinsyah	65
16	Moh. Ridha Lazuardi	95
17	Muhammad Afwan	80
18	Muhammad Akbar S.	80
19	M. Ghazy Athallah	100
20	M. Rafli Bahtiar	80
21	M. Sidiq Rizki F.	85
22	Mutiara Putri Fadillah	90
23	Nanda Fuji Lestari	80
24	Oktaliana Y. D.	90
25	Raditya Avarisani Dp	85
26	Reditio R. B	80
27	Reza Maulana P.Y.	75
28	Shofa Indri Syafitri	85
29	Silfi Maulina	70
30	Zalfa Ramadika H.	95
31	Zayyana Silmi	85
32	Fadel Aura Muhamad	90
	Rata-rata	82,66

Lampiran 23

Uji Normalitas Postes Kelas Eksperimen**Case Processing Summary**

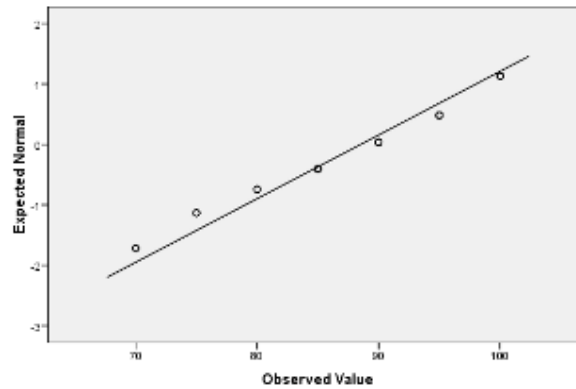
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
VAR00001	34	100.0%	0	.0%	34	100.0%

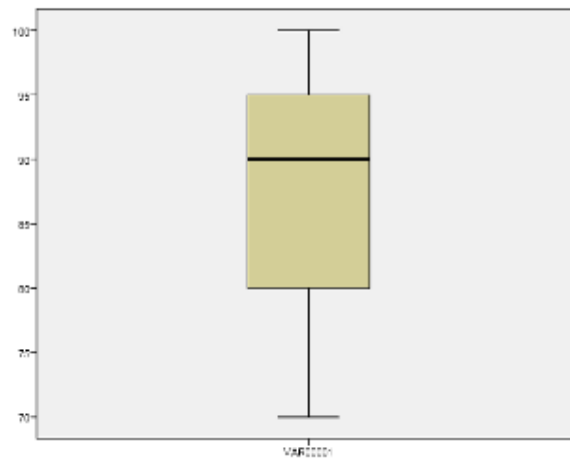
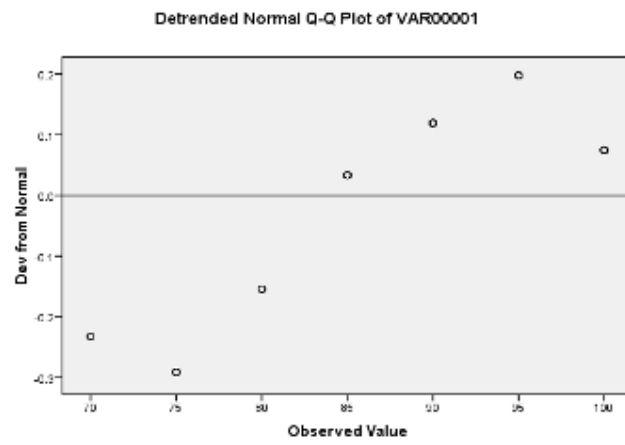
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR00001	.150	34	.051	.910	34	.009

a. Lilliefors Significance Correction

Normal Q-Q Plot of VAR00001





Uji Normalitas Postes Kelas Kontrol

Case Processing Summary

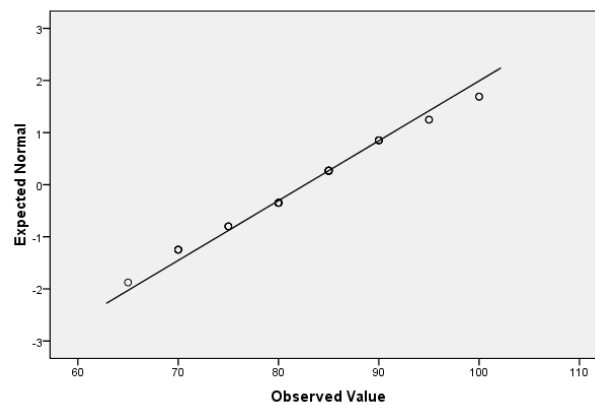
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
VAR00001	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

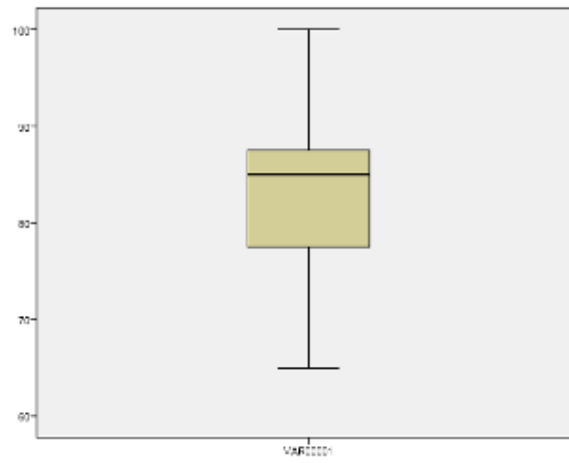
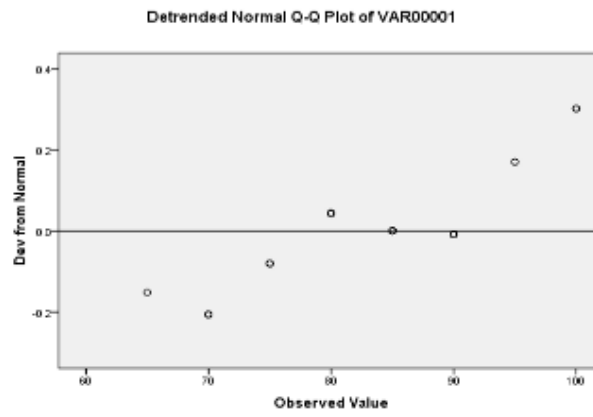
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
VAR00001	.144	32	.090	.959	32	.259

a. Lilliefors Significance Correction

Normal Q-Q Plot of VAR00001





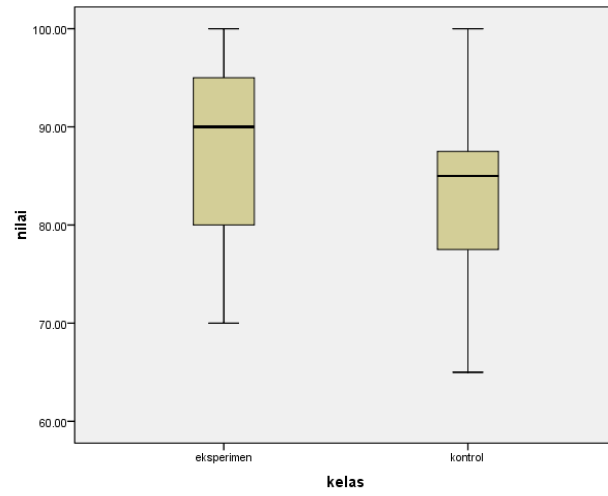
Lampiran 24

Homogenitas Postes**Case Processing Summary**

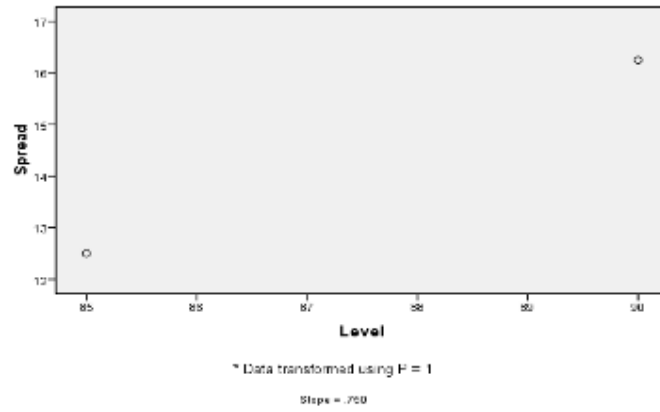
Kelas		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai	eksperimen	34	100.0%	0	.0%	34	100.0%
	Kontrol	32	100.0%	0	.0%	32	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	.676	1	64	.414
	Based on Median	.424	1	64	.517
	Based on Median and with adjusted df	.424	1	63.898	.517
	Based on trimmed mean	.569	1	64	.453



Spread vs. Level Plot of nilai by kelas



Lampiran 25

Uji t Tes

Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai eksperimen	34	88.53	9.497	1.629
Kontrol	32	82.66	8.705	1.539

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai Equal variances assumed	.676	.414	2.614	64	.011	5.873	2.247	1.385	10.362
Equal variances not assumed			2.621	63.959	.011	5.873	2.241	1.397	10.350

Lampiran 26

Tabel Uji

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Lampiran 27

Tabel Uji t

df=(n-k)	$\alpha = 0.05$	$\alpha = 0.025$
1	6.314	12.706
2	2.920	4.303
3	2.353	3.182
4	2.132	2.776
5	2.015	2.571
6	1.943	2.447
7	1.895	2.365
8	1.860	2.306
9	1.833	2.262
10	1.812	2.228
11	1.796	2.201
12	1.782	2.179
13	1.771	2.160
14	1.761	2.145
15	1.753	2.131
16	1.746	2.120
17	1.740	2.110
18	1.734	2.101
19	1.729	2.093
20	1.725	2.086
21	1.721	2.080
22	1.717	2.074
23	1.714	2.069
24	1.711	2.064
25	1.708	2.060
26	1.706	2.056
27	1.703	2.052
28	1.701	2.048
29	1.699	2.045
30	1.697	2.042
31	1.696	2.040
32	1.694	2.037
33	1.692	2.035
34	1.691	2.032
35	1.690	2.030
36	1.688	2.028
37	1.687	2.026
38	1.686	2.024
39	1.685	2.023
40	1.684	2.021
41	1.683	2.020
42	1.682	2.018
43	1.681	2.017
44	1.680	2.015
45	1.679	2.014
46	1.679	2.013
47	1.678	2.012
48	1.677	2.011
49	1.677	2.010
50	1.676	2.009

df=(n-k)	$\alpha = 0.05$	$\alpha = 0.025$
51	1.675	2.008
52	1.675	2.007
53	1.674	2.006
54	1.674	2.005
55	1.673	2.004
56	1.673	2.003
57	1.672	2.002
58	1.672	2.002
59	1.671	2.001
60	1.671	2.000
61	1.670	2.000
62	1.670	1.999
63	1.669	1.998
64	1.669	1.998
65	1.669	1.997
66	1.668	1.997
67	1.668	1.996
68	1.668	1.995
69	1.667	1.995
70	1.667	1.994
71	1.667	1.994
72	1.666	1.993
73	1.666	1.993
74	1.666	1.993
75	1.665	1.992
76	1.665	1.992
77	1.665	1.991
78	1.665	1.991
79	1.664	1.990
80	1.664	1.990
81	1.664	1.990
82	1.664	1.989
83	1.663	1.989
84	1.663	1.989
85	1.663	1.988
86	1.663	1.988
87	1.663	1.988
88	1.662	1.987
89	1.662	1.987
90	1.662	1.987
91	1.662	1.986
92	1.662	1.986
93	1.661	1.986
94	1.661	1.986
95	1.661	1.985
96	1.661	1.985
97	1.661	1.985
98	1.661	1.984
99	1.660	1.984
100	1.660	1.984

Lampiran 28

Tabel Uji F

$\alpha = 0,05$	$df_1=(k-1)$							
$df_2=(n-k-1)$	1	2	3	4	5	6	7	8
1	161.448	199.500	215.707	224.583	230.162	233.986	236.768	238.883
2	18.513	19.000	19.164	19.247	19.296	19.330	19.353	19.371
3	10.128	9.552	9.277	9.117	9.013	8.941	8.887	8.845
4	7.709	6.944	6.591	6.388	6.256	6.163	6.094	6.041
5	6.608	5.786	5.409	5.192	5.050	4.950	4.876	4.818
6	5.987	5.143	4.757	4.534	4.387	4.284	4.207	4.147
7	5.591	4.737	4.347	4.120	3.972	3.866	3.787	3.726
8	5.318	4.459	4.066	3.838	3.687	3.581	3.500	3.438
9	5.117	4.256	3.863	3.633	3.482	3.374	3.293	3.230
10	4.965	4.103	3.708	3.478	3.326	3.217	3.135	3.072
11	4.844	3.982	3.587	3.357	3.204	3.095	3.012	2.948
12	4.747	3.885	3.490	3.259	3.106	2.996	2.913	2.849
13	4.667	3.806	3.411	3.179	3.025	2.915	2.832	2.767
14	4.600	3.739	3.344	3.112	2.958	2.848	2.764	2.699
15	4.543	3.682	3.287	3.056	2.901	2.790	2.707	2.641
16	4.494	3.634	3.239	3.007	2.852	2.741	2.657	2.591
17	4.451	3.592	3.197	2.965	2.810	2.699	2.614	2.548
18	4.414	3.555	3.160	2.928	2.773	2.661	2.577	2.510
19	4.381	3.522	3.127	2.895	2.740	2.628	2.544	2.477
20	4.351	3.493	3.098	2.866	2.711	2.599	2.514	2.447
21	4.325	3.467	3.072	2.840	2.685	2.573	2.488	2.420
22	4.301	3.443	3.049	2.817	2.661	2.549	2.464	2.397
23	4.279	3.422	3.028	2.796	2.640	2.528	2.442	2.375
24	4.260	3.403	3.009	2.776	2.621	2.508	2.423	2.355
25	4.242	3.385	2.991	2.759	2.603	2.490	2.405	2.337
26	4.225	3.369	2.975	2.743	2.587	2.474	2.388	2.321
27	4.210	3.354	2.960	2.728	2.572	2.459	2.373	2.305
28	4.196	3.340	2.947	2.714	2.558	2.445	2.359	2.291
29	4.183	3.328	2.934	2.701	2.545	2.432	2.346	2.278
30	4.171	3.316	2.922	2.690	2.534	2.421	2.334	2.266
31	4.160	3.305	2.911	2.679	2.523	2.409	2.323	2.255
32	4.149	3.295	2.901	2.668	2.512	2.399	2.313	2.244
33	4.139	3.285	2.892	2.659	2.503	2.389	2.303	2.235
34	4.130	3.276	2.883	2.650	2.494	2.380	2.294	2.225
35	4.121	3.267	2.874	2.641	2.485	2.372	2.285	2.217
36	4.113	3.259	2.866	2.634	2.477	2.364	2.277	2.209
37	4.105	3.252	2.859	2.626	2.470	2.356	2.270	2.201
38	4.098	3.245	2.852	2.619	2.463	2.349	2.262	2.194
39	4.091	3.238	2.845	2.612	2.456	2.342	2.255	2.187
40	4.085	3.232	2.839	2.606	2.449	2.336	2.249	2.180
41	4.079	3.226	2.833	2.600	2.443	2.330	2.243	2.174
42	4.073	3.220	2.827	2.594	2.438	2.324	2.237	2.168
43	4.067	3.214	2.822	2.589	2.432	2.318	2.232	2.163
44	4.062	3.209	2.816	2.584	2.427	2.313	2.226	2.157
45	4.057	3.204	2.812	2.579	2.422	2.308	2.221	2.152
46	4.052	3.200	2.807	2.574	2.417	2.304	2.216	2.147
47	4.047	3.195	2.802	2.570	2.413	2.299	2.212	2.143
48	4.043	3.191	2.798	2.565	2.409	2.295	2.207	2.138
49	4.038	3.187	2.794	2.561	2.404	2.290	2.203	2.134
50	4.034	3.183	2.790	2.557	2.400	2.286	2.199	2.130
51	4.030	3.179	2.786	2.553	2.397	2.283	2.195	2.126
52	4.027	3.175	2.783	2.550	2.393	2.279	2.192	2.122

$\alpha = 0,05$	$df_1=(k-1)$							
$df_2=(n-k-1)$	1	2	3	4	5	6	7	8
53	4.023	3.172	2.779	2.546	2.389	2.275	2.188	2.119
54	4.020	3.168	2.776	2.543	2.386	2.272	2.185	2.115
55	4.016	3.165	2.773	2.540	2.383	2.269	2.181	2.112
56	4.013	3.162	2.769	2.537	2.380	2.266	2.178	2.109
57	4.010	3.159	2.766	2.534	2.377	2.263	2.175	2.106
58	4.007	3.156	2.764	2.531	2.374	2.260	2.172	2.103
59	4.004	3.153	2.761	2.528	2.371	2.257	2.169	2.100
60	4.001	3.150	2.758	2.525	2.368	2.254	2.167	2.097
61	3.998	3.148	2.755	2.523	2.366	2.251	2.164	2.094
62	3.996	3.145	2.753	2.520	2.363	2.249	2.161	2.092
63	3.993	3.143	2.751	2.518	2.361	2.246	2.159	2.089
64	3.991	3.140	2.748	2.515	2.358	2.244	2.156	2.087
65	3.989	3.138	2.746	2.513	2.356	2.242	2.154	2.084
66	3.986	3.136	2.744	2.511	2.354	2.239	2.152	2.082
67	3.984	3.134	2.742	2.509	2.352	2.237	2.150	2.080
68	3.982	3.132	2.740	2.507	2.350	2.235	2.148	2.078
69	3.980	3.130	2.737	2.505	2.348	2.233	2.145	2.076
70	3.978	3.128	2.736	2.503	2.346	2.231	2.143	2.074
71	3.976	3.126	2.734	2.501	2.344	2.229	2.142	2.072
72	3.974	3.124	2.732	2.499	2.342	2.227	2.140	2.070
73	3.972	3.122	2.730	2.497	2.340	2.226	2.138	2.068
74	3.970	3.120	2.728	2.495	2.338	2.224	2.136	2.066
75	3.968	3.119	2.727	2.494	2.337	2.222	2.134	2.064
76	3.967	3.117	2.725	2.492	2.335	2.220	2.133	2.063
77	3.965	3.115	2.723	2.490	2.333	2.219	2.131	2.061
78	3.963	3.114	2.722	2.489	2.332	2.217	2.129	2.059
79	3.962	3.112	2.720	2.487	2.330	2.216	2.128	2.058
80	3.960	3.111	2.719	2.486	2.329	2.214	2.126	2.056
81	3.959	3.109	2.717	2.484	2.327	2.213	2.125	2.055
82	3.957	3.108	2.716	2.483	2.326	2.211	2.123	2.053
83	3.956	3.107	2.715	2.482	2.324	2.210	2.122	2.052
84	3.955	3.105	2.713	2.480	2.323	2.209	2.121	2.051
85	3.953	3.104	2.712	2.479	2.322	2.207	2.119	2.049
86	3.952	3.103	2.711	2.478	2.321	2.206	2.118	2.048
87	3.951	3.101	2.709	2.476	2.319	2.205	2.117	2.047
88	3.949	3.100	2.708	2.475	2.318	2.203	2.115	2.045
89	3.948	3.099	2.707	2.474	2.317	2.202	2.114	2.044
90	3.947	3.098	2.706	2.473	2.316	2.201	2.113	2.043
91	3.946	3.097	2.705	2.472	2.315	2.200	2.112	2.042
92	3.945	3.095	2.704	2.471	2.313	2.199	2.111	2.041
93	3.943	3.094	2.703	2.470	2.312	2.198	2.110	2.040
94	3.942	3.093	2.701	2.469	2.311	2.197	2.109	2.038
95	3.941	3.092	2.700	2.467	2.310	2.196	2.108	2.037
96	3.940	3.091	2.699	2.466	2.309	2.195	2.106	2.036
97	3.939	3.090	2.698	2.465	2.308	2.194	2.105	2.035
98	3.938	3.089	2.697	2.465	2.307	2.193	2.104	2.034
99	3.937	3.088	2.696	2.464	2.306	2.192	2.103	2.033
100	3.936	3.087	2.696	2.463	2.305	2.191	2.103	2.032

Lampiran 29

Foto Dokumentasi Penelitian
Pembelajaran di Kelas Eksperimen



Menampilkan Media



Guru Menjelaskan Materi



Siswa Bermain Peran



Diskusi kelas

Pembelajaran Kelas Kontrol



Menampilkan Media Gambar



Menjelaskan Teks Bacaan

Lampiran 30



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Gd A2 Lt. , Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id, surel>

No. : 112/UN37.1.1.9/LK/2013
 Lamp :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SDN Randugunting 1, 3 Kec. Tegal Selatan Kota Tegal
 di SDN Randugunting 1, 3 Kec. Tegal Selatan Kota Tegal

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : PUNDHIRELA KISNAWATY
 NIM : 1401409126
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Topik : KEEFEKTIFAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR
 PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MATERI KEPUTUSAN BERSAMA
 SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 3 RANDUGUNTING KOTA
 TEGAL

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 17 April 2013
 Koordinator PGSD Tegal,

 Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd
 NIP. 19530923 198703 1 001



Lampiran 31



PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI 1 RANDUGUNTING
Jl. Merpati No. 148 Telp (0283) 357723 Tegal

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.6/24

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abu Suud, S.Pd
NIP : 19561125 197802 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Satuan Kerja : SD Negeri 1 Randugunting

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Pundhirela Kisnawaty
NIM : 1401409126
Prodi/ Jurusan : S1 FRESH/ PSGD UNNES

Telah melaksanakan Penelitian Eksperimen sebagai bahan skripsi pada tanggal 1 Maret - 30 April 2013 di kelas V SD Negeri 1 Randugunting.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 30 April 2013

Kepala Sekolah

Abu Suud, S. Pd.

19561125 197802 1 001



PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
 UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI 3 RANDUGUNTING
 Jl. Merak No. 15 Telp. (0283) 351188 Tegal

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.6/Rdg 3/III/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maesari, S. Pd
 NIP : 19630514 198304 2 010
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Satuan Kerja : SD Negeri 3 Randugunting

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Pundhirela Kisnawaty
 NIM : 1401409126
 Prodi/ Jurusan : S1 FRESH/ PSGD UNNES

Telah melaksanakan Penelitian Eksperimen sebagai bahan skripsi pada tanggal 1 Maret - 30 April 2013 di kelas V SD Negeri 3 Randugunting.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 30 April 2013

Kepala Sekolah

Maesari, S. Pd

` 19630514 198304 2 010

Lampiran 32



PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
 UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI 1 RANDUGUNTING

Jl. Merpati No. 148 Telp (0283) 357723 Tegal

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.6/24

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abu Suud, S.Pd
 NIP : 19561125 197802 1 001
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Satuan Kerja : SD Negeri 1 Randugunting

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Pundhirela Kisnawaty
 NIM : 1401409126
 Prodi/ Jurusan : S1 FRESH/ PSGD UNNES

Telah melaksanakan uji coba soal pada tanggal 16 Maret 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 18 Maret 2013

Kepala Sekolah

Abu Suud, S. Pd.

19561125 197802 1 001



PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
UPPD KECAMATAN TEGAL SELATAN
SD NEGERI 3 RANDUGUNTING
Jl. Merak No. 15 Telp. (0283) 351188 Tegal

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.11/Rdg 3/III/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maesari, S. Pd
NIP : 19630514 198304 2 010
Jabatan : Kepala Sekolah
Satuan Kerja : SD Negeri 3 Randugunting

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Pundhirela Kisnawaty
NIM : 1401409126
Prodi/ Jurusan : S1 FRESH/ PSGD UNNES

Telah melaksanakan uji coba soal pada tanggal 16 Maret 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 18 Maret 2013

Kepala Sekolah

Maesari, S. Pd

19630514 198304 2 010

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli dkk.. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Ditjen Dikti Depdiknas.
- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aslichati, Lilik, Bambang Prasetyo dan Prasetya Irawan. 2010. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Budhiarti, Yenny Eka Harlin. (2010). Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Online
<http://yennyeka4008.blogspot.com/2010/01/pembelajaran-aktif-kreatif-efektif-dan.html> (akses 17 Mei 2013).
- Chamisijatn, Lisa, dkk.. 2008. *Pengembangan Kurikulum SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Darmono, Ikhwan Sapto dan Sudarsih. 2008. *Buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk MI/ SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional)*. Bandung: Fermana.
- Doyin, Mukh dan Wagiran. 2009. *Bahasa Indonesia: Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang : Unnes Press.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Metode Research*. Yogyakarta: Andi.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ihsan, Fuad. 2003. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Kraus, Rachel. 2008. You Must Participate Violating Research Ethical Principles Through Role Play. *College Teaching*. 131-136.

- Kurnia, Ingridwati, dkk.. *Perkembangan Peserta Didik*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Maier, Henry W. 2012. Role Playing: Structure and Educational Objectives. *The Journal of Child and Youth Care*.
- Mikarsa, Hera Lestari, dkk. 2007. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mulyasa, E.. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Muthoharoh, Hafiz. (2009). Model Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Partisipatif. Online <http://alhafizh84.wordpress.com/2009/12/21/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran-partisipatif/> (akses 15 Januari 2013).
- Permendiknas. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/ MI*.
- _____.2007. *Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Poerwanti, Endang, dkk.. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Depdiknas.
- Prasetyo, dkk.. 2010. *Pengantar Statistik Sosial*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data Dengan SPSS*.Yogyakarta: MediaKom.
- Purwandari, Shery Novita. 2012. Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purbalingga Kidul 1 Kabupaten Purbalingga. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Group.
- _____. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, Fajar Dayu. 2012. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Gapura Watukumpul Kabupaten Pemalang. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Setiawan, Bambang. 2007. *Metode Penelitian Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk.. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Administrasi: Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi: Mixed Methods*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. 2010. *Cara Belajar Efektif*. Klaten: CV. Gema Nusa.
- Sukestiyarno dan Wardono. 2009. *Statistika*. Semarang: UNNES Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulhan, Najib dkk.. 2008. *Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk MI/SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Pendidikan Nasional.
- Suliyono, Joko. 2010. *6 Hari Jago SPSS 17*. Yogyakarta: Cakrawala.
- Sumantri, Mulyani dan Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Bandung: CV. Maulana.

- Sumantri, Mulyani dan Nana Syaodih. 2009. *Perkembangan Peserta didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, Agus. 2010. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taniredja, Tukiran, dkk.. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun. 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Tim Penyusun. *Lentera Pendidikan Kewarganegaraan*. Surabaya: Lentera Ilmu.
- Trihendradi, Cornelius. 2007. *Statistik Inferen:Teori Dasar dan Aplikasinya menggunakan SPSS*. Yogyakarta: ANDI.
- Unnesa, Rudi. (2011). Pembelajaran Bermakna (*Meaningfull Learning*). Online <http://rudy-unesa.blogspot.com/2011/02/pembelajaran-bermakna-meaningfull.html> (akses 17 Mei 2013).
- Uno, Hamzah B., dkk. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Azis. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, Abdul Azis dan Sapriya. 2011. *Teori & Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.
- Widihastuti, Setiati dan Fajar Rahayuningsih. *Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V*. Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Winataputra, Udin S., dkk. 2007. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.