



**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATERI MENGHARGAI KEPUTUSAN BERSAMA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI 02 SUNGAPAN
KABUPATEN PEMALANG**

SKRIPSI

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang**

Oleh

Puput Indah Rustiyana

1402407085

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2011**

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, Juli 2011

Puput Indah Rustiyana
NIM 1402407085

PERPUSTAKAAN
UNNES

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada tanggal 27 Juli 2011.

Panitia:

Ketua

Sekretaris

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

Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd
NIP 19560512 198203 1 003

Penguji Utama

Ika Ratnaningrum, S.Pd, M.Pd
NIP 19820814 200801 2 008

Penguji/Pembimbing I

Penguji/Pembimbing II

Moh. Fathurrahman, S.Pd, M.Sn
NIP 19770725 200801 1 008

Drs. Utoyo
NIP 19620619 198703 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Dan tolong menolonglah dalam kebaikan dan takwa.

(Q.S Al Maidah: 5)

2. Sesungguhnya sesudah kesulitan pasti ada kemudahan.

(Q.S Alam Nasyrh: 6)

3. Jika ada kemauan, pasti ada jalan.

4. Jangan tanyakan apa yang bangsa Anda berikan kepada Anda, tetapi tanyakan apa yang bisa Anda berikan kepada bangsa Anda.

(Bung Karno)

PERSEMBAHAN

1. Keluarga, Bapak dan Ibu tercinta yang tak pernah putus mendoakanku dan memberiku semangat.
2. Saudara-saudaraku yang senantiasa mendukungku melalui doa dan kata-kata
3. Teruntuk seseorang yang selalu mengisi hari-hariku dengan senyum dan semangat,
Half of My Breath
4. Teman-teman PGSD S1 Fresh angkatan 2007

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Metode *Role Playing* pada Materi Menghargai Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 02 Sungapan Kabupaten Pemalang” dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si, Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Drs. Hardjono, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
3. Drs. Zaenal Abidin, M.Pd, ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Drs. Yuli Witanto, koordinator PGSD UPP Tegal FIP UNNES
5. Moh. Fathurrahman, S.Pd, M.Sn, Pembimbing I yang telah memberikan arahan, masukan dan motivasi yang bermanfaat.
6. Drs. Utoyo, Pembimbing II yang telah memberikan semangat, arahan dan bimbingan sehingga mempermudah penyusunan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah SD Negeri 02 dan 03 Sungapan beserta guru dan karyawan yang telah membantu proses penelitian ini.

8. Siswa Kelas V SD Negeri 02 dan 03 Sungapan yang telah menjadi sampel dalam penelitian ini.
9. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan para pembaca.

Tegal, 2011

Penulis



ABSTRAK

Rustiyana, Puput Indah. 2011. *Keefektifan Penggunaan Metode Role Playing pada Materi Menghargai Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 02 Sungapan Kabupaten Pemalang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I Moh. Fathurrahman, S.Pd, M.Sn, II Drs. Utoyo.

Kata kunci: Keefektifan, metode *role playing*, hasil belajar

Pendidikan adalah suatu proses mempengaruhi siswa agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan yang positif dalam diri siswa. Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah ketepatan dalam memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal dan menyeluruh, termasuk hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar untuk mengatasi permasalahan yang terjadi salah satunya yaitu metode *role playing*. Dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode *role playing* dengan siswa yang tidak mendapat pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*?”

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang di dalamnya terdapat kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang mendapat perlakuan dan kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 02 dan 03 Sungapan tahun ajaran 2010/2011, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 02 Sungapan sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V SD Negeri 03 Sungapan sebagai kelompok kontrol. Variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar PKn pada pokok bahasan menghargai keputusan bersama, sedangkan variabel bebasnya adalah metode pembelajaran *role playing*. Metode analisis data terdiri atas uji normalitas, uji homogenitas, dan analisis akhir. Hasil perhitungan uji normalitas nilai tes akhir menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, untuk menguji hipotesis menggunakan statistik non parametris, yaitu menggunakan rumus Uji U. Hasil perhitungan nilai tes akhir menunjukkan taraf signifikansi kedua kelompok Sig (2-tailed) sebesar 0,019 yaitu lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Kesimpulannya yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai tes akhir kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Dengan demikian, metode *role playing* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi menghargai keputusan bersama. Metode pembelajaran *role playing* hendaknya terus dikembangkan dan diterapkan pada materi yang lain agar tercipta suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga hasil belajar siswa pun bisa maksimal.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Penegasan Istilah.....	10
G. Manfaat Penelitian.....	11
H. Sistematika Penulisan Skripsi.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Landasan Teori	15

1. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan.....	15
2. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
3. Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan.....	23
B. Kerangka Berpikir	27
C. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Populasi dan Sampel.....	30
C. Variabel Penelitian	31
D. Desain Penelitian	31
E. Sumber Data	33
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Uji Instrumen Penelitian.....	36
H. Metode Analisis Data	43
1. Deskripsi Data.....	43
2. Uji Prasyarat Analisis.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan	67
BAB V PENUTUP	74
A. Simpulan	74
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	78



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Rancangan Penelitian.....	33
3.2 Ringkasan Hasil Pengujian Validitas Instrumen.....	39
3.3 Ringkasan Daya Pembeda Soal.....	42
3.4 Ringkasan Tingkat Kesukaran Soal.....	43
4.1 Hasil <i>Try Out</i> Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sungapan.....	53
4.2 Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen.....	54
4.3 Nilai Tes Awal Kelompok Kontrol.....	56
4.4 Hasil Tes Akhir Kelompok Eksperimen.....	59
4.5 Hasil Tes Akhir Kelompok Kontrol.....	61
4.6 Hasil Observasi Performansi Guru.....	64
4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Hasil <i>Try Out</i> Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sungapan.....	54
4.2 Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen.....	55
4.3 Persentase Ketuntasan Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen.....	56
4.4 Nilai Tes Awal Kelompok Kontrol.....	57
4.5 Persentase Ketuntasan Nilai Tes Awal Kelompok Kontrol.....	57
4.6 Nilai Tes Akhir Kelompok Eksperimen.....	60
4.7 Persentase Ketuntasan Nilai Tes Akhir Kelompok Eksperimen.....	60
4.8 Nilai Tes Akhir Kelompok Kontrol.....	61
4.9 Persentase Ketuntasan Nilai Tes Akhir Kelompok Kontrol.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V	78
2. Uji Normalitas Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen.....	79
3. Uji Normalitas Nilai Tes Awal Kelompok Kontrol.....	80
4. Uji Homogenitas Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	81
5. Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba.....	82
6. Soal Tes Uji Coba.....	84
7. Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba.....	91
8. Perhitungan Validitas Soal.....	92
9. Perhitungan Reliabilitas Soal.....	98
10. Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	99
11. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal.....	103
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelompok Eksperimen).....	105
13. Hasil Observasi Performansi Guru Pertemuan ke 1 dan ke 2.....	120
14. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan ke 1 dan ke 2.....	137
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelompok Kontrol).....	144
16. Kisi-kisi Soal Tes Awal dan Tes Akhir.....	154
17. Soal Tes Akhir.....	156
18. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir.....	159
19. Uji Normalitas Nilai Tes Akhir Kelompok Eksperimen.....	160

20.	Uji Normalitas Nilai Tes Akhir Kelompok Kontrol.....	161
21.	Pengujian Hipotesis (Analisis Akhir).....	162
22.	Dokumentasi (foto saat pembelajaran).....	165
23.	Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian.....	167
24.	Biodata peneliti.....	168



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia secara alamiah sejak lahir telah memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu. Ia berusaha memuaskan rasa ingin tahunya melalui berbagai cara, salah satunya melalui jalur pendidikan. Manusia dapat menjadi manusia hanya melalui pendidikan, seperti dikemukakan Wahyudin (2008: 1.29), bahwa pendidikan adalah humanisasi, yaitu suatu upaya dalam rangka membantu manusia agar mampu hidup sesuai dengan martabat kemanusiaannya. Pada dasarnya, manusia selalu membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, baik pendidikan formal di lingkungan sekolah maupun pendidikan non formal di lingkungan sekitar. Melalui pendidikan, potensi dan kemampuan diri dapat berkembang serta manusia menjadi lebih bermartabat dan terhormat.

Pendidikan merupakan salah satu kunci sukses suatu bangsa dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Pengertian pendidikan menurut UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

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. (Munib 2007: 33)

Dengan demikian, pendidikan adalah suatu proses mempengaruhi siswa agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan yang positif dalam diri siswa. Pengajaran yang dilakukan oleh guru bertugas mengarahkan proses penyesuaian diri siswa agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan, karena guru merupakan tokoh yang memiliki multi peran dalam proses pembelajaran. Guru mempunyai beberapa fungsi yaitu sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih dan pengelola kegiatan belajar mengajar. Seorang guru juga dituntut untuk senantiasa beraktivitas dan berkreaitivitas dalam penggunaan metode dan media pembelajaran, mampu berkomunikasi dengan siswa, mampu mendorong dan menggalakkan keterlibatan siswa dalam pengajaran, serta melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Guru sebagai komponen penting dalam dunia pendidikan ternyata memiliki banyak fungsi. Fungsi-fungsi tersebut harus diaplikasikan dengan baik dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dengan demikian, sesuai dengan fungsinya dapat diambil kesimpulan bahwa guru seharusnya mampu menciptakan pembelajaran yang efektif bagi siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Proses pembelajaran ditandai oleh adanya interaksi antar komponen pembelajaran, diantaranya guru dan siswa, sebagaimana disebutkan oleh Usman (2008: 4), bahwa:

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi antara guru dan siswa tersebut bukan hanya dalam hal penyampaian pesan berupa materi pelajaran, tetapi juga berupa interaksi edukatif, yaitu penanaman nilai dan sikap pada diri siswa yang sedang belajar.

Proses belajar mengajar dapat berlangsung secara lancar, efektif dan efisien berkat adanya interaksi yang positif dan edukatif antar berbagai komponen pembelajaran. Interaksi yang positif dan edukatif ini dimaksudkan agar dalam diri siswa terbentuk suatu pribadi yang santun dan berbudi luhur. Apabila dalam suatu proses belajar mengajar tidak terjadi interaksi edukatif antar berbagai komponen pembelajaran tersebut, maka tujuan pendidikan akan sulit dicapai.

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku siswa, karena belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Setiap pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa hampir semuanya dibentuk dan dikembangkan melalui kegiatan belajar. Teori konstruktivisme menyebutkan bahwa belajar adalah membangun pemahaman atau pengetahuan yang dilakukan dengan cara mencocokkan fenomena, ide atau aktivitas yang baru dengan pengetahuan yang telah ada dan sudah pernah dipelajari (Sugandi 2007: 41). Menurut Isjoni (2009: 46), “konstruktivisme adalah suatu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada.” Proses tersebut menunjukkan siswa akan menyesuaikan pengetahuan yang

diterima dengan pengetahuan yang telah ia miliki kemudian akan membentuk pengetahuan baru.

Konsekuensi dari konsep belajar seperti itu adalah siswa dengan sungguh-sungguh membangun sendiri konsep pengetahuannya, bukan hanya sekedar menghafal suatu materi pelajaran yang diberikan guru. Peran guru adalah membantu agar proses pengonstruksian pengetahuan siswa berjalan dengan lancar. Tugas guru bukan hanya sekedar mentransfer ilmu yang dimilikinya, melainkan membantu siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Pada saat seorang guru melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, ia tentu juga mengetahui segala permasalahan yang ada, terutama yang berkaitan dengan keadaan dan kondisi siswa yang dapat mengakibatkan adanya permasalahan dengan hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan optimal apabila guru menggunakan metode yang tepat dan relevan dengan materi pelajaran, sejalan dengan pendapat Mulyasa (2009: 107), yang menyatakan bahwa “penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.” Efektivitas berarti materi yang disampaikan guru dapat dipahami dengan baik oleh siswa, sedangkan efisien berarti guru mampu menggunakan alokasi waktu yang tersedia dengan optimal.

Metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang digunakan oleh guru agar materi pelajaran dapat ditangkap,

dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik. Metode mengajar yang digunakan hendaknya metode yang dapat memotivasi siswa agar mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, metode mengajar sangat berperan dalam menciptakan suasana proses pembelajaran yang mampu membuat siswa tertarik, sehingga siswa termotivasi untuk belajar aktif, dan pada akhirnya hasil belajar siswa juga meningkat.

Metode pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat dan keaktifan siswa sangat diperlukan dalam setiap proses belajar mengajar, tak terkecuali dalam proses belajar mengajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar. Siswa akan lebih menguasai dan paham terhadap materi PKn jika mereka diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara melakukan berbagai kegiatan melalui metode yang tepat. Hasil belajar PKn yang maksimal pun bisa dicapai siswa apabila guru menerapkan metode yang relevan dengan karakteristik PKn. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting karena berhubungan dengan sikap atau mental anak di masa datang. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk menciptakan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya, sejalan dengan pendapat Subagyo (2007: 10), yang menyebutkan bahwa tujuan PKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu warga negara yang mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara santun, jujur, dan demokratis.

Materi yang terkandung dalam pelajaran PKn sarat akan pendidikan nilai dan moral yang sulit dipahami oleh siswa. Akibatnya, siswa kurang tertarik terhadap pelajaran PKn, sehingga hasil belajarnya juga tidak maksimal. Guru harus menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi PKn, yang mampu melibatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Semakin banyak siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula kemungkinan hasil belajar yang akan dicapainya.

Berdasarkan keterangan dari guru kelas V SD Negeri 02 Sungapan, Erna Dwi Wulandari ternyata masih terdapat beberapa masalah yang berasal dari guru maupun siswa dalam pembelajaran PKn yang perlu dicari jalan keluarnya supaya tujuan pembelajaran PKn dapat tercapai dengan optimal. Masalah dari guru sendiri antara lain berupa penguasaan kelas yang kurang, pengelolaan proses belajar mengajar yang terkesan biasa saja, dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Siswa juga masih banyak yang kurang aktif dalam proses belajar mengajar PKn, tidak mau mengajukan pertanyaan dari materi yang diajarkan, tidak memberikan jawaban atas pertanyaan guru, dan kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang dijelaskan guru.

Siswa sebagai subjek belajar yang merancang dan melaksanakan secara langsung pembelajaran di kelas, dalam kenyataannya masih banyak mengalami kendala dalam menyerap dan memahami materi PKn, sehingga hasil belajar siswa rendah. Pembelajaran PKn harus lebih berkembang, tidak

hanya terfokus pada kebiasaan dengan strategi atau urutan penyajian diajarkan definisi, diberikan contoh-contoh lalu diberikan latihan soal. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menerima konsep dan cepat merasa bosan terhadap pelajaran PKn jika strategi pembelajaran tidak diubah . Oleh karena itu, guru harus menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran PKn.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran PKn harus mampu melibatkan siswa secara langsung selama proses pembelajaran sehingga ia dapat memahami konsep, prinsip, sikap dan nilai-nilai yang terkandung dalam materi PKn. Dengan demikian kemampuan dan kemauan siswa dalam pembelajaran PKn akan meningkat, sehingga hasil belajarnya juga akan maksimal.

Metode *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu alternatif metode yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran PKn. Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Asyirint 2010: 72). Saripudin dalam Winataputra (2008: 4.30), menyatakan bahwa “*role playing* berarti memainkan satu peran tertentu, sehingga siswa yang bermain tersebut harus mampu berbuat (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkannya.” Jadi dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan suatu peran tertentu, sehingga imajinasi dan kreativitas siswa bisa berkembang.

Metode *role playing* akan membangkitkan kreativitas dan mengembangkan peran siswa selama proses pembelajaran. Kejadian atau

proses analogis yang dimunculkan dalam *role playing* akan memudahkan siswa untuk memahami peristiwa atau kejadian sebenarnya yang tidak dapat diamati secara langsung. Kemampuan siswa dalam memahami materi PKn yang bersifat abstrak dapat berkembang melalui metode pembelajaran *role playing*. Siswa tidak akan mengalami kejenuhan dan terjadi suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran PKn berlangsung karena selama pembelajaran siswa aktif dan terlibat secara langsung memainkan peran tertentu.

Bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa terhadap pelajaran, serta meningkatkan keterlibatan langsung dan partisipasi aktif siswa dalam belajar. Melalui penggunaan metode *role playing* ini diharapkan hasil belajar siswa pun akan meningkat, karena pembelajaran PKn menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dirumuskan judul penelitian sebagai berikut: **“Keefektifan Penggunaan Metode *Role Playing* pada Materi Menghargai Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 02 Sungapan Kabupaten Pemalang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang muncul antara lain:

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

2. Tingkat partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran PKn belum maksimal.
3. Masih rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi menghargai keputusan bersama.
4. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran PKn kurang tepat.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji maka masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi. Penelitian ini difokuskan pada hal-hal berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *role playing*.
2. Materi yang akan dibahas dalam penelitian adalah materi pelajaran PKn menghargai keputusan bersama.
3. Pemahaman konsep PKn siswa dalam pembelajaran dibatasi pada pemahaman konsep untuk menguasai materi menghargai keputusan bersama.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode *role playing* dengan siswa yang tidak mendapat pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*?”

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di SD melalui penggunaan metode pembelajaran *role playing*.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada materi menghargai keputusan bersama.
- b. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode *role playing* dengan siswa yang tidak mendapat pembelajaran dengan metode *role playing*.
- c. Untuk menyelesaikan tugas akhir yang berbentuk skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar.

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran, maka perlu adanya penegasan-penegasan istilah yang terdapat dalam penelitian ini.

1. Keefektifan

Keefektifan berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya (pengaruhnya, akibatnya, hasilnya, kesannya) terhadap suatu tindakan atau usaha. Keefektifan dalam penelitian ini adalah keberhasilan suatu tindakan

atau usaha yaitu keberhasilan pembelajaran yang dilihat dari hasil belajar siswa.

2. Metode *Role Playing*

Metode *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa melaksanakan kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai serta memainkan tingkah laku atau peran tertentu (Fathurrohman dan Wuryandani 2011: 41).

3. Materi Menghargai Keputusan Bersama

Materi PKn yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah menghargai keputusan bersama, meliputi cara mematuhi keputusan bersama, cara melaksanakan keputusan bersama, contoh pelaksanaan keputusan bersama dan manfaat mematuhi keputusan bersama.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

- a. Meningkatkan hasil belajar PKn pada materi menghargai keputusan bersama.
- b. Meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran PKn.
- c. Melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama dan berkomunikasi dengan temannya melalui penggunaan metode *role playing*.

2. Bagi guru

- a. Membantu guru dalam menciptakan suatu kegiatan belajar PKn yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- b. Memberikan alternatif metode pembelajaran PKn yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran.
- c. Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memutuskan untuk mengadopsi metode *role playing* dalam pembelajaran PKn di sekolahnya.

3. Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh guru-guru lain.
- b. Memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran PKn, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Meningkatkan nama baik sekolah di mata masyarakat seiring dengan meningkatnya hasil belajar para siswa.

H. Sistematika Skripsi

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal skripsi, bagian inti skripsi, dan bagian akhir skripsi.

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi berisi halaman judul skripsi, abstrak, halaman pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran.

2. Bagian Inti Skripsi

Bagian inti merupakan bagian pokok skripsi yang terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, penegasan istilah, dan manfaat penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan tentang hakikat Pendidikan Kewarganegaraan, pengertian metode pembelajaran *role playing*, langkah-langkah metode pembelajaran *role playing*, definisi hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan, kerangka berpikir dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini diuraikan tentang jenis penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, desain penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil penelitian beserta pembahasannya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi simpulan dan saran.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian ini berisi daftar pustaka yang digunakan sebagai acuan dan lampiran-lampiran yang melengkapi uraian bagian inti.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan berasal dari kata pendidikan dan kewarganegaraan. Pendidikan adalah bantuan yang diberikan dengan sengaja kepada siswa dalam pertumbuhan jasmani maupun rohaninya untuk mencapai tingkat dewasa (Munib 2007: 34). Menurut Bakry (2009: 3), “kewarganegaraan berasal dari kata warga negara yang berarti sekelompok manusia yang menjadi anggota suatu negara, kewarganegaraan dalam rangka pendidikan ini diartikan sebagai kesadaran dan kecintaan serta berani membela bangsa dan negara.”

Dengan demikian, Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, dan keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia (Bakry 2009: 4). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memegang peranan penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian siswa, sehingga mata pelajaran PKn selalu ada dalam setiap jenjang pendidikan. Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan agar kita memiliki wawasan kesadaran bela negara, pola pikir, pola sikap dan perilaku

sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila (Sumarsono 2008: 3).

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan menurut Fathurrohman dan Wuryandani (2011: 7-8), yaitu: (1) siswa mampu berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) siswa mampu berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

Winataputra (2008: 1.20), merumuskan tujuan PKn yaitu “partisipasi yang penuh nalar dan tanggungjawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat pada nilai-nilai dan prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.” Pendidikan Kewarganegaraan juga dimaksudkan agar siswa sebagai calon generasi penerus bangsa memiliki nilai-nilai luhur sekaligus mampu menghayati nilai budaya bangsa yang beraneka ragam.

2. Metode Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa melaksanakan kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai serta memainkan tingkah laku atau peran tertentu

(Fathurrohman dan Wuryandani 2011: 41). *Role playing* (bermain peran) adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. *Role playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas siswa yang membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran sebagai diri sendiri maupun orang lain (Aziz Alfaridzi 2011).

Metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan karena selama pembelajaran siswa aktif dan mengalami sendiri kejadian sehingga para siswa terdorong untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Metode pembelajaran *role playing* menjadi salah satu metode yang dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan guru menjadi lebih baik. Melalui metode *role playing* ini diharapkan siswa tidak mengalami kejenuhan dan terjadi suasana yang menyenangkan serta siswa lebih memahami materi dengan cara melakukan permainan dan memerankan tokoh-tokoh tertentu.

Metode *role playing* menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran, yang secara aktif melakukan peran-peran tertentu bersama teman-temannya pada situasi tiruan yang dibuat seperti situasi sebenarnya. Melalui metode ini siswa secara tidak langsung telah menggunakan ungkapan-ungkapan di dalam materi pelajaran yang telah dan sedang mereka pelajari. Bermain peran atau *role playing*

merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan bekerjasama, berkomunikasi, dan bersosialisasi dengan teman-teman.

Fathurrohman dan Wuryandani (2011: 41), mengungkapkan bahwa melalui penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn, diharapkan nantinya siswa dapat: (1) membina nilai-nilai moral tertentu; (2) meningkatkan kesadaran dan penghayatan terhadap nilai-nilai; dan (3) membina penghayatan siswa terhadap suatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup.

Menurut Winataputra (2008: 4.30), metode *role playing* dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar sangat penting dan strategis karena: (1) kesadaran dan kepekaan sosial sangat diperlukan dalam kehidupan sehingga sikap ini perlu terus dibina dan ditingkatkan; (2) bermain peran adalah permainan yang sangat menyenangkan, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih variatif; dan (3) memberi kesempatan pada siswa untuk menghayati peran atau tokoh tertentu.

Metode *role playing* memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran PKn, yaitu: (1) melibatkan siswa untuk berpartisipasi dan memajukan kemampuannya dalam bekerja sama; (2) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; (3) permainan merupakan

penemuan yang mudah dan disenangi siswa serta dapat dilakukan dalam situasi dan waktu yang berbeda; (4) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan; dan (5) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak (Asyirint 2010: 72).

Menurut Nuriah (2010), beberapa kelebihan metode *role playing* yaitu: (1) pengalaman belajar yang menyenangkan dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa; (2) metode *role playing* sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan hidup; (3) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi; dan (4) siswa dapat menghayati peristiwa yang sedang dimainkannya dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

Metode *role playing* juga memiliki kelemahan-kelemahan, diantaranya: (1) memerlukan waktu yang relatif lama dalam pelaksanaannya; (2) memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari guru maupun siswa; (3) siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memainkan suatu adegan tertentu; dan (4) apabila pelaksanaan *role playing* mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi tujuan pengajaran juga tidak tercapai dengan baik (Nuriah 2010).

b. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah metode pembelajaran *role playing* menurut Hidayat Z.A dan Muhyidin dalam Winataputra (2008: 4.30), yaitu (1) menyajikan dan membahas situasi; (2) menyiapkan pemain, meliputi pemilihan peran dan mengatur tempat bermain; (3) bermain peran yang merupakan proses inti dari *role playing*; dan (4) pengungkapan pengalaman berupa diskusi dan evaluasi.

Langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) tahap persiapan; (2) pemilihan peran; (3) bermain peran; (4) diskusi dan evaluasi; (5) pemeranan ulang; (6) pengungkapan pengalaman.

1) Tahap persiapan

Langkah pertama yang dilakukan guru sebelum memulai bermain peran yaitu persiapan bermain peran. Guru menjelaskan materi atau masalah yang akan dimainkan dan mengarahkan siswa pada situasi yang akan dihadapi terlebih dahulu serta menjelaskan teknis pelaksanaan bermain peran. Tujuannya adalah agar siswa lebih paham terhadap materi dan siap untuk melakukan kegiatan bermain peran.

2) Pemilihan peran

Siswa dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing terdiri atas 7 siswa. Pada saat kelompok pertama sedang bermain peran, maka kelompok kedua bertugas sebagai pengamat, demikian juga

sebaliknya. Selanjutnya, guru memilih peran-peran yang akan dimainkan siswa, dan mengatur tempat bermain. Sebelum bermain, siswa diberi kesempatan untuk memahami peranannya terlebih dahulu.

3) Bermain peran

Guru menyiapkan lembar kegiatan bermain peran kepada masing-masing kelompok yang berisi tentang teknis pelaksanaan bermain peran dan skenario yang akan dimainkan. Selama proses bermain peran berlangsung, guru melaksanakan observasi aktivitas belajar siswa dan mengisinya pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

4) Diskusi dan evaluasi

Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru dan siswa melaksanakan diskusi untuk mengevaluasi hasil bermain peran yang telah dilaksanakan siswa, sehingga kekurangan dan kelemahan masing-masing kelompok dapat diperbaiki bersama. Guru juga perlu menjelaskan simpulan dan nilai-nilai yang terkandung dari materi yang telah dimainkan oleh siswa.

5) Pemeranan ulang

Jika terdapat kekurangan dan kelemahan pada masing-masing kelompok selama bermain peran maka guru memberikan tugas untuk memperbaikinya dengan cara melaksanakan bermain peran kembali.

6) Pengungkapan pengalaman

Langkah terakhir dalam bermain peran adalah pengungkapan pengalaman siswa setelah bermain peran. Beberapa siswa diminta untuk mengungkapkan pengalaman yang dirasakan setelah bermain peran dan perasaan yang dialami setelah melakukan kegiatan bermain peran dengan cara memainkan peran tertentu bersama teman-temannya. Selain itu juga siswa diminta untuk menarik kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari dari kegiatan bermain peran.

Untuk mengamati berbagai aktivitas siswa saat pelaksanaan kegiatan bermain peran, guru menyiapkan lembar observasi yang berisi aspek-aspek yang akan diamati, meliputi peranan, pengungkapan perasaan, sikap dan pemecahan masalah (Winataputra 2008: 4.35). Menurut Wardani dalam Winataputra (2008: 4.35), beberapa keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh guru untuk melaksanakan kegiatan bermain peran yaitu keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya, dan keterampilan mengelola kelompok kecil.

Penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran PKn di sekolah dasar juga pernah diteliti antara lain oleh Tri Istikhomah dengan penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Sistem Pemerintahan Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas IV SDN Kebonagung V Kecamatan Pakisaji Kabupaten

Malang.” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian juga dengan penelitian Zurinal Qurana Firdaus yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Pkn Kelas III SDN Kersikan I Bangil Kabupaten Pasuruan.” Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah mendapat pembelajaran dengan metode *role playing*.

c. Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

1) Belajar

Morgan dalam Suprijono (2009: 3), berpendapat bahwa “belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.” Menurut Slameto (2010: 2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009: 10), menyebutkan definisi belajar sebagai kegiatan yang kompleks yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai.

Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses yang dapat menyebabkan perubahan pada diri seseorang, karena adanya pengalaman yang berulang-ulang dan latihan. Pengalaman tersebut

diperoleh setelah seseorang mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang yang belajar meliputi berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah, berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan ataupun sikap.

2) Hasil Belajar

Setiap orang yang melakukan kegiatan tentu akan memperoleh hasil. Demikian juga dengan kegiatan belajar di sekolah, setelah siswa selesai melakukan kegiatan pembelajaran tentu ia akan memperoleh suatu hasil yang merupakan hasil belajar. Suprijono (2009: 5), berpendapat bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Menurut Arikunto (2009: 4), “hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar.”

Dengan demikian, hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa dari suatu proses belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar dapat diketahui setelah siswa mengerjakan evaluasi yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuannya dalam memahami materi pelajaran. Melalui hasil belajar guru juga dapat membantu mendiagnosis kesulitan belajar siswa, sehingga guru dapat mencari alternatif pemecahan masalahnya.

Belajar adalah suatu proses yang dialami, dihayati, dan sekaligus merupakan aktivitas mempelajari bahan dan sumber belajar yang ada di lingkungan siswa. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 259), kegiatan belajar siswa meliputi tiga tahap yaitu tahap sebelum belajar, tahap selama proses belajar berlangsung, dan tahap setelah belajar. Tahap terakhir yaitu tahap setelah belajar, siswa diharapkan akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik daripada sebelum belajar. Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang mempunyai tujuan, diantaranya yaitu agar siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar tersebut bisa berupa perubahan tingkah laku, baik berupa kecakapan berpikir, sikap, maupun keterampilan melakukan kegiatan tertentu (Narwanti 2011: 24).

Hasil belajar yang diperoleh siswa menurut **Baharudin dan Wahyuni (2008: 19)**, dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal.

a) Faktor internal yakni faktor yang berasal dari dalam siswa itu sendiri. Faktor internal mencakup tiga bagian, yaitu keadaan atau kondisi jasmani, rohani (psikologis) dan kelelahan. Kondisi jasmani meliputi keadaan fisiologis yaitu kesehatan dan cacat tubuh. Kondisi rohani misalnya tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa, perhatian siswa, kesiapan, sikap siswa, bakat siswa, dan minat siswa. Kelelahan juga menjadi faktor internal

yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

b) Faktor eksternal yakni faktor yang berasal dari luar diri siswa.

Contoh faktor eksternal antara lain, kondisi lingkungan di sekitar diri siswa yang terdiri faktor lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat, sedangkan lingkungan nonsosial mencakup metode pembelajaran, media pengajaran, sarana dan prasarana.

Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn yang selama ini cenderung rendah selain dipengaruhi oleh faktor internal dari dalam diri siswa sendiri, juga disebabkan oleh salah satu faktor eksternal yaitu pemilihan metode pembelajaran. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi PKn. Proses pembelajaran PKn selama ini masih menggunakan metode ceramah dan diskusi tanpa variasi metode lain. Akibatnya siswa tidak mampu mencapai hasil belajar PKn yang maksimal.

Menurut Winataputra (2008: 1.34), pembelajaran PKn selayaknya dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi. Pembelajaran PKn seperti di atas diharapkan akan mampu meningkatkan hasil belajar PKn. Hasil belajar PKn ini merupakan

nilai yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi PKn yang diajarkan sudah dapat dimengerti siswa.

Jadi hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan adalah hasil maksimal dari suatu proses pembelajaran PKn untuk menambah pengetahuan atau tingkat penguasaan yang dicapai siswa setelah melalui proses belajar mengajar PKn di kelas.

B. Kerangka Berpikir

Salah satu faktor yang harus diperhatikan guru dalam melakukan pembelajaran agar hasil belajar siswa maksimal adalah metode pembelajaran. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang sarat akan nilai-nilai moral dan pendidikan budi pekerti. Akibatnya, materi PKn sulit untuk dipahami dan dicerna dengan baik oleh siswa SD yang masih berada pada tahap berpikir konkrit. Terlebih dalam pembelajaran PKn selama ini guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga tidak bisa menjembatani kesenjangan antara materi yang abstrak dan kemampuan berpikir siswa. Akibatnya, konsep PKn yang diterima siswa cenderung verbalistik, interaksi belajar didominasi guru, siswa menjadi pasif dan tidak berani bertanya maupun mengeluarkan pendapat, serta interaksi siswa-siswa kurang terbangun. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn pun akhirnya tidak memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar

mengajar hendaknya ditujukan untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia yang bermanfaat bagi kehidupan dimasa mendatang. Selain itu, metode pembelajaran juga hendaknya dapat mencetak siswa yang berkualitas dengan memiliki keterampilan dan daya kreativitas yang tinggi. sehingga dapat memenuhi tuntutan zaman yang akan datang serta mampu memecahkan dan mengatasi problema kehidupan di dalam dunia nyata.

Pembelajaran PKn yang selama ini menggunakan metode ceramah belum mampu membuat siswa aktif dan tertarik pada pelajaran PKn. Siswa tidak diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan memunculkan ide kreatifnya. Hal ini tentu menyebabkan siswa tidak mampu memecahkan masalah atau problematika kehidupan sehari-hari, dan tidak memiliki cukup bekal untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia nyata.

Kemampuan guru dalam memilih metode yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Metode yang tepat dan relevan dengan materi pelajaran PKn akan mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pembelajaran dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa juga meningkat. Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn. Melalui metode *role playing* dalam pembelajaran PKn, siswa akan berlatih bekerja sama dan berkomunikasi dengan temannya.

Metode *role playing* ini akan coba diterapkan dalam pembelajaran PKn agar tercipta suasana yang menyenangkan, karena selama pembelajaran

siswa aktif dan mengalami sendiri, sehingga para siswa terdorong untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Kreativitas dan semangat siswa dalam pembelajaran PKn pun akan tumbuh karena siswa terlibat langsung selama pembelajaran, dan pada akhirnya juga akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

C. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha: Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan metode *role playing* dengan siswa yang tidak memperoleh pembelajaran dengan metode *role playing*.

Ho: Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan metode *role playing* dengan siswa yang tidak memperoleh pembelajaran dengan metode *role playing*.

PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang sistematis, logis dan teliti dalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Peneliti melakukan manipulasi suatu stimulan, *treatment*, atau kondisi-kondisi eksperimental, kemudian mengobservasi pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau manipulasi tersebut. (Riyanto dalam Zuriah 2007: 57-58). Menurut Zuriah (2007: 58), penelitian eksperimen bertujuan untuk: (1) menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian; (2) memprediksi kejadian atau peristiwa di dalam latar eksperimen; dan (3) menarik generalisasi hubungan antar variabel.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 02 Sungapan dan siswa kelas V SD Negeri 03 Sungapan tahun ajaran 2010/2011. Jumlah populasi SD Negeri 02 Sungapan sebanyak 14 siswa, sedangkan SD Negeri 03 Sungapan sebanyak 16 siswa. Alasan penentuan populasi adalah karena kedua SD tersebut mempunyai tingkat akreditasi yang sama, yaitu terakreditasi B. Selain itu kedua sekolah juga masih

berada dalam satu lokasi atau kompleks, sehingga diharapkan iklim dan karakteristik pembelajaran serta kemampuan awal siswa sebanding.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono 2008: 85). Dengan demikian, sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 02 Sungapan tahun ajaran 2010/2011 yang berjumlah 14 orang sebagai kelompok eksperimen, dan siswa kelas V SD Negeri 03 Sungapan tahun ajaran 2010/2011 yang berjumlah 16 orang sebagai kelompok kontrol. Jadi, jumlah keseluruhan sampel sebanyak 30 siswa.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri atas variabel terikat dan variabel bebas.

1. Variabel Terikat

Variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar PKn pada pokok bahasan menghargai keputusan bersama.

2. Variabel Bebas

Variabel bebas penelitian ini adalah metode pembelajaran *role playing*.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain penelitian *true experimental design* bentuk *pretest-posttest control*

group design, yaitu suatu desain penelitian eksperimen sejati yang didalamnya terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberi tes awal untuk mengetahui adakah perbedaan kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil tes awal yang baik adalah bila nilai kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan.

Kedua kelompok kemudian diberi perlakuan yang berbeda. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan metode *role playing*, sedangkan proses pembelajaran kelompok kontrol menggunakan metode ceramah. Setelah pembelajaran dilakukan tes akhir pada kedua kelompok dengan soal yang sama dengan tujuan untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah mendapat pembelajaran dengan metode yang berbeda.

Desain	E	0₁	X	0₂
	K	0₃		0₄

Keterangan:

E adalah kelompok eksperimen

K adalah kelompok kontrol

0₁ dan 0₃ adalah hasil belajar sebelum mendapat perlakuan

0₂ adalah hasil belajar setelah mendapat perlakuan dengan metode *role playing*

0₄ adalah hasil belajar tanpa mendapat perlakuan dengan metode *role playing*

Dengan demikian, rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pengukuran (Tes awal)	Perlakuan	Pengukuran (Tes akhir)
Eksperimen	T ₀	X ₁	T ₁
Kontrol	T ₀	X ₂	T ₁

Keterangan :

X₁: Pembelajaran dengan metode *role playing*

X₂: Pembelajaran dengan metode ceramah

T₀: Tes awal (*pre test*)

T₁: Tes akhir (*post test*)

E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung pada saat kejadian, yaitu berupa nilai tes awal dan tes akhir siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data sekunder dapat diperoleh dengan mempelajari buku-buku, literatur atau majalah-majalah ilmiah yang berhubungan dengan penelitian. Data sekunder yang diperoleh berasal dari dokumen siswa yang berupa daftar nama siswa kelompok eksperimen, kelompok kontrol dan kelompok uji coba, serta nilai rata-rata kelas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada semester sebelumnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara bagi peneliti untuk mencari data awal dari responden yang akan diteliti. Data-data tersebut yang nantinya akan dianalisis untuk mengetahui dan memutuskan hipotesis alternatif akan diterima atau ditolak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa dokumentasi, observasi dan tes.

1. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data tentang jumlah populasi dan sampel, data nama-nama siswa yang menjadi sampel dalam penelitian dan data nama siswa yang menjadi responden dalam uji coba instrumen. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nilai awal siswa yaitu dari nilai rata-rata PKn pada materi sebelumnya yang berguna untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa, sehingga dapat dibuat kelompok-kelompok yang heterogen (berbeda tingkat kemampuan maupun jenis kelamin).

2. Observasi

Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang performansi guru dalam mengelola kelas menggunakan metode *role playing* dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Metode observasi ini berupa lembar observasi yang berisi performansi guru dan aktivitas siswa. Lembar observasi ini diisi oleh observer (guru kelas) pada setiap pembelajaran berlangsung.

Aspek-aspek yang di ukur dengan menggunakan lembar observasi pengelolaan kelas atau performansi guru adalah sebagai berikut: (1) mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran; (2) melaksanakan kegiatan pembelajaran; (3) mengelola interaksi kelas; (4) bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa dalam belajar; (5) mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam mata pelajaran PKn dengan metode *role playing*; (6) melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar; dan (7) kesan umum selama proses pembelajaran. Lembar observasi performansi guru selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 13 halaman 120.

Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berlangsung. Indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur aktivitas siswa meliputi: (1) keantusiasan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*; (2) keberanian dan ketepatan siswa dalam memainkan peranannya; (3) keberanian siswa dalam mengungkapkan perasaan dan pendapat pada saat bermain peran; (4) sikap dan kemampuan siswa bekerja sama dalam kelompok selama melakukan permainan; dan (5) Usaha dan kreativitas siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan temannya untuk memecahkan masalah. Lembar observasi aktivitas siswa selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 139.

3. Tes

Metode tes dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat pengungkap data secara sistematis untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan tentang seseorang dengan cara yang cepat dan tepat. Tes dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui hasil belajar PKn pada materi menghargai keputusan bersama dari kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah masing-masing kelas memperoleh perlakuan yang berbeda. Berdasarkan hasil tes tersebut dapat diketahui apakah metode *role playing* yang diterapkan dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak.

G. Uji Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa, sehingga instrumen penelitian yang digunakan adalah soal-soal tes akhir berupa soal pilihan ganda. Beberapa alasan penggunaan soal bentuk pilihan ganda yaitu: (1) mengandung lebih banyak segi-segi yang positif, misalnya lebih representatif mewakili isi dan luas bahan, lebih obyektif, dapat dihindari campur tangan unsur-unsur subyektif baik dari segi siswa maupun segi guru; (2) lebih mudah dan cepat cara memeriksanya karena dapat menggunakan kunci tes bahkan alat-alat kemajuan teknologi; (3) pemeriksaannya dapat diserahkan kepada orang lain;

(4) tidak ada unsur subyektif yang mempengaruhi dalam pemeriksaan (Arikunto 2009: 164-165).

Tahap-tahap penyusunan instrumen penelitian (soal-soal tes akhir) meliputi tahap persiapan dan tahap pelaksanaan uji coba soal. Tahap persiapan uji coba terdiri atas: (1) menetapkan materi yang akan diuji; (2) menentukan alokasi waktu; (3) menyusun jumlah soal; (4) menentukan tipe soal; (5) menyusun kisi-kisi; dan (6) menyusun butir soal.

Setelah tahap persiapan penyusunan instrumen selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba soal kepada siswa di luar sampel yang telah mendapat materi menghargai keputusan bersama, yaitu siswa kelas V SD Negeri 01 Sungapan. Uji coba (*try out*) ini dimaksudkan agar diperoleh instrumen yang valid dan reliabel. Berdasarkan hasil uji coba, dilakukan analisis soal yang meliputi analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal untuk mengetahui apakah instrumen itu memenuhi syarat atau tidak untuk digunakan sebagai alat pengambil data.

1. Pengujian Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur (Arikunto dalam Riduwan 2008: 97).

Setelah data didapat dan ditabulasikan, maka pengujian validitas menggunakan program SPSS 17 yaitu dengan menerapkan rumus *pearson product moment*. Langkah-langkah penghitungannya sebagai berikut:

- a. Buka program SPSS 17, destinasikan *Variable View* dengan mengisi kolom sebagai berikut:

1) Pada kolom *Name* diisi dengan nomor butir soal 1-30, pada baris terakhir ketikkan *skor total*.

2) Kolom *Type* diisi *Numeric*

3) Kolom *Width* diisi 8

4) Kolom *Decimal* = 0

5) Kolom *Label* tidak diisi

6) Kolom *Value* diisi *None*

7) Kolom *Missing* diisi *None*

8) Kolom *Coloumns* diisi 8

9) Kolom *Align* pilih *Right*

10) Kolom *Measure* pilih *Scale*

b. Aktifkan *Data View* kemudian pindahkan data ke dalamnya.

c. Jika sudah yakin data tertulis dengan benar. Klik menu *Analyze* kemudian pilih *Correlate* dan pilih *Bivariate*. Setelah itu akan muncul menu *Bivariate Correlations*. Pindahkan semua data pada *Variables* dengan mengklik tanda panah. Pilih *Pearson* pada *Correlation Coefficients*, pilih *two-tailed* pada *Test of Significance* dan klik *Flag significant correlations*. Kemudian klik *Options* dan tandai pilihan pada *Mean and Standart Deviation*. Klik *Continue*. Klik *OK*.

d. Setelah itu akan muncul output perhitungan validitas soal uji coba. Berdasarkan output tersebut dapat diketahui soal-soal yang valid dan soal-soal yang tidak valid.

(Priyatno 2010: 92-94)

Validitas item biasanya ditunjukkan dengan korelasi atau dukungan terhadap item total atau skor total. Perhitungan dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan skor total item. Dari hasil perhitungan korelasi akan didapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item dan untuk menentukan apakah suatu item layak digunakan atau tidak. Apabila nilai korelasi $>$ nilai r tabel maka item soal valid, sedangkan apabila nilai korelasi $<$ dari r tabel maka item soal tidak valid.

Hasil perhitungan uji validitas soal terangkum pada tabel berikut, sedangkan hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 92.

Tabel 3.2 Ringkasan Hasil Pengujian Validitas Instrumen

No.	Kriteria	Nomor Item	Jumlah
1.	Valid	2, 3, 4, 5, 10, 13, 15, 16, 17, 20, 21, 24, 28, 30.	14 soal
2.	Tidak Valid	1, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 18, 19, 22, 23, 25, 26, 27, 29.	16 soal
Total			30 soal

Berdasarkan hasil uji coba soal sebanyak 30 butir soal terhadap 26 siswa di luar sampel, yaitu siswa kelas V SD Negeri 01 Sungapan diperoleh 14 soal yang valid, yaitu soal nomor 2, 3, 4, 5, 10, 13, 15, 16, 17, 20, 21, 24, 28, dan 30. Soal yang tidak valid sebanyak 16 soal yaitu soal nomor 1, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 18, 19, 22, 23, 25, 26, 27, dan 29.

2. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Setelah diperoleh item-item soal yang sudah valid, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas soal dengan menggunakan program SPSS versi 17. Soal-soal yang diuji reliabilitasnya hanya soal-soal yang valid, sesuai perhitungan validitas soal yang telah dilakukan, yaitu soal nomor 2, 3, 4, 5, 10, 13, 15, 16, 17, 20, 21, 24, 28, 30. Langkah-langkah penghitungan uji reliabilitas soal adalah sebagai berikut:

- a. Data yang sudah ditabulasikan untuk penghitungan validitas dapat digunakan untuk menghitung reliabilitas.
- b. Klik kolom *Analyze*, pilih *Scale*, kemudian pilih *Reliability Analysis*.
- c. Pilih semua item yang sudah valid kemudian pindahkan ke kolom items dengan mengklik tanda panah.
- d. Pilih kotak yang bertuliskan statistics. Klik *Scale if item deleted* pada *Descriptives for*, klik *correlations* pada *inter-item* dan *Summaries*. Klik *Continue* lalu klik *OK*.
- e. Selanjutnya akan muncul output uji reliabilitas, sehingga dapat diketahui apakah soal-soal tersebut reliabel atau tidak.

(Priyatno 2010: 95-97)

. Metode pengambilan keputusan pada uji reliabilitas menggunakan *cronbach's alpha*. Pengujian biasanya menggunakan batasan 0,6. Apabila nilai *cronbach's alpha* di atas batasan 0,6 dapat disimpulkan alat ukur dalam penelitian reliabel. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh data

bahwa semua soal yang valid tersebut juga reliabel. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 98.

3. Analisis Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Rumus untuk menghitung daya pembeda butir soal pilihan ganda menurut Arikunto (2009: 213-218) adalah sebagai berikut:

$$\frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

J = Jumlah peserta tes

J_A = Jumlah peserta kelompok atas

J_B = Jumlah peserta kelompok bawah

B_A = Jumlah peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Jumlah peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Untuk menafsirkan hasilnya dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

0,00 – 0,20 berarti jelek

0,20 – 0,40 berarti cukup

0,40– 0,70 berarti baik

0,70 – ke atas berarti baik sekali

Ringkasan hasil perhitungan daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel berikut, sedangkan hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 99.

Tabel 3.3 Ringkasan Daya Pembeda Soal

No	Kriteria	Nomor Item	Jumlah	%
1.	Negatif	1, 9	2	6,66
2.	Jelek	3, 6, 7, 11, 13, 14, 17, 18, 22, 23, 25, 26, 27, 29.	14	46,66
3.	Cukup	2, 4, 5, 8, 12, 15, 19, 20, 21, 24, 30.	11	36,66
4.	Baik	10, 16, 28.	3	10
Total			30	100

Berdasarkan hasil uji coba diperoleh 6,66% soal dengan kriteria negatif; 46,66% soal dengan kriteria jelek; 36,66% soal dengan kriteria cukup; dan 10% soal dengan kriteria baik. Soal dengan daya pembeda negatif sebaiknya dibuang. Soal yang digunakan sebagai soal tes akhir yaitu soal nomor 2 (**Cukup**), 5 (**Cukup**), 10 (baik), 13 (jelek), 15 (**Cukup**), 16 (baik), 20 (**Cukup**), 24 (**Cukup**), 28 (baik), 30 (**Cukup**).

4. Analisis Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal pilihan ganda menurut Arikunto (2009: 209-210) digunakan rumus:

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

Keterangan :

P : tingkat kesukaran

B : banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

Js : jumlah seluruh peserta tes

Adapun tingkat kesukaran soal dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

$0,00 \leq P < 0,30$ berarti sukar

$0,30 \leq P < 0,70$ berarti sedang

$0,70 \leq P < 1,00$ berarti mudah

Ringkasan hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel, sedangkan hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 103.

Tabel 3.4 Ringkasan Tingkat Kesukaran Soal

No	Kriteria	Nomor Item	Jumlah	%
1.	Mudah	1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 26, 27, 29	19	63,33
2.	Sedang	2, 10, 12, 16, 18, 20, 22, 24, 28, 30.	10	33,33
3.	Sukar	6	1	3,33
Total			30	100

Hasil perhitungan indeks kesukaran soal diperoleh dengan cara mengkorelasikan skor total jawaban benar dengan jumlah siswa. Setelah didapat nilai indeks kesukaran, selanjutnya dikonsultasikan dengan kriteria indeks kesukaran yang berdasar pada interval indeks kesukaran. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh 63,33% soal dengan kriteria mudah; 33,33% soal dengan kriteria sedang; dan 3,33% soal dengan kriteria sukar.

Soal yang digunakan sebagai soal tes akhir terdiri dari 7 soal dengan kategori sedang (soal nomor 2, 10, 16, 20, 24, 28, dan 30) dan 3 soal dengan kategori mudah (soal nomor 5, 13, dan 15).

H. Metode Analisis Data

1. Deskripsi Data

Data yang akan diamati dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berbentuk aktifitas belajar siswa saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, sedangkan data kuantitatifnya berupa hasil belajar siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan metode *role playing*.

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis digunakan untuk menguji kemampuan awal kedua kelompok yang diperbandingkan. Persyaratan yang harus diuji pada analisis data ini menggunakan uji-t yang menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan awal dari kedua kelompok yang akan diperbandingkan. Data yang akan di analisis adalah hasil tes awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data berfungsi untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dan juga menentukan uji statistik yang akan digunakan selanjutnya. Jika data berdistribusi normal, uji

statistiknya adalah uji parametrik sedangkan jika data berdistribusi tidak normal uji statistikya adalah uji non parametrik.

Berikut langkah-langkah pengujian normalitas data dengan program SPSS versi 17:

1) Buka program SPSS versi 17 klik *Variable View* dengan mengisi kolom sebagai berikut:

a) Kolom *Name* diisi nama kelas yang akan dihitung. Misalkan kelas eksperimen.

b) Kolom *Type* diisi *Numeric*

c) Kolom *Width* diisi 8

d) Kolom *Decimal* = 0

e) Kolom *Label* tidak diisi

f) Kolom *Value* diisi *None*

g) Kolom *Missing* diisi *None*

h) Kolom *Coloumns* diisi 8

i) Kolom *Align* pilih *Right*

j) Kolom *Measure* pilih *Scale*

2) Pindahkan data/nilai yang sudah ditabulasikan ke kolom *Data View*.

3) Klik *Analyze*, klik *Descriptive Statistics*, klik *Explore*. Pindahkan data pada kolom *Dependent List* dengan mengklik anak panah. Pilih *Plots* pada *Display*. Klik kotak *Plots* kemudian pilih *None* pada *Bloxpots*, pilih *Steam and Leaf* dan *Histogram* pada

Descriptive, kemudian pilih *Normality plots with test*. Klik *Continue*. Klik *OK*.

- 4) Untuk menentukan data normal dapat dilihat di output pada kolom *Kolmogorov-Smirnov*. Kemudian lihat pada kolom signifikansi (sig). Jika taraf sigifikansi lebih dari 0,05 maka data normal. Tapi jika kurang dari 0,05, data tersebut tidak normal.

(Priyatno 2010: 72-73)

Perhitungan uji normalitas nilai tes awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2 dan 3 halaman 79 dan 80.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berangkat dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 17. Langkah-langkah pengujian homogenitas adalah sebagai berikut:

- 1) Buka program SPSS versi 17. Klik *Variable View* dengan mengisi kolom sebagai berikut:
 - a) Kolom *Name* pada baris pertama diisi dengan nama "nilai" dan baris kedua diisi dengan nama "kelas".
 - b) Kolom *Type* pada kedua baris diisi *Numeric*.
 - c) Kolom *Width* diisi 8
 - d) Kolom *Decimal* pada kedua baris diisi 0

- e) Kolom *Label* pada baris pertama tidak diisi sedangkan baris kedua diisi nama “kelas”.
 - f) Kolom *Value* pada baris pertama diisi *None* sedangkan baris kedua diisi dengan cara mengklik pada kolom tersebut hingga muncul *Value Labels*. Isi *Value* dengan angka “1”, kemudian isi *Label* dengan nama kelas, contohnya eksperimen. Lakukan sekali lagi tapi pada kolom *Value* isi dengan angka “2”, isi *Label* dengan nama kontrol. Klik *OK*.
 - g) Kolom *Missing* diisi *None*
 - h) Kolom *Coloumns* diisi 8
 - i) Kolom *Align* pilih *Right*
 - j) Kolom *Measure* pilih *Scale* untuk baris pertama dan nominal untuk baris kedua.
- 2) Pindahkan semua data yang sudah ditabulasikan. Data yang dipindahkan adalah data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sesuaikan penempatan data dengan nama kelas, yaitu “1” untuk eksperimen dan “2” untuk kontrol.
- 3) Klik *Analyze*, pilih *Compare Mean* lalu klik *Independent Sampel T Test*. Pindahkan “nilai” pada kolom *Test Variable*, sedangkan “kelas” pada *Grouping Variable*. Setelah itu klik *Define Groups* sehingga muncul kotak dialog. Contoh pengisian, isi Group 1 dengan angka 1 dan Group 2 dengan angka 2. Klik *Continu*. Klik *OK*.

4) Untuk menentukan data homogen dapat dilihat di *output* pada kolom *Independent Sampels Test*. Kemudian lihat pada kolom *signifikansi (sig)*. Jika taraf sig lebih dari 0,05 maka data tersebut homogen. Tapi jika kurang dari 0,05, data tersebut tidak homogen.

(Priyatno 2010: 78-80)

Uji homogenitas nilai tes awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 81.

c. Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)

Analisis tahap akhir dilakukan pada hasil tes akhir kedua kelompok setelah mendapat pembelajaran menghargai keputusan bersama dengan metode yang berbeda. Analisis akhir digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh setelah dilakukan penelitian. Analisis akhir berfungsi untuk menguji hasil belajar PKn dari kedua kelompok yang telah diberi perlakuan berbeda. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan metode *role playing* (kelompok eksperimen) dan siswa yang tidak mendapat pembelajaran dengan metode *role playing* (kelompok kontrol).

Analisis akhir juga terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas. Langkah-langkah perhitungannya sama dengan pengujian normalitas dan homogenitas pada uji prasyarat analisis. Apabila data hasil tes akhir berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesisnya

menggunakan statistik parametris dengan uji t. Guna uji t yaitu untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel).

Kedua sampel merupakan sampel independen, tidak berkorelasi dan jumlahnya berbeda, sehingga menggunakan rumus Polled Varians.

Berikut rumus uji t (Polled Varians)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kelompok kontrol

n_1 = Jumlah subjek kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah subjek kelompok kontrol

S_1^2 = Varians kelompok eksperimen

S_2^2 = Varians kelompok kontrol

(Sugiyono 2009: 138)

Rumus t-test di atas digunakan apabila data hasil tes akhir kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Apabila ternyata data tes akhir kedua kelompok tidak memenuhi syarat normal dan homogen, maka pengujian hipotesisnya menggunakan statistik non parametris yaitu Uji Mann-Whitney U-Test. Penghitungan uji U menggunakan program SPSS versi 17. Langkah-langkahnya yaitu:

1) Buka program SPSS versi 17. Klik *Variable View* dengan mengisi kolom sebagai berikut:

a) Kolom *Name* pada baris pertama diisi dengan nama "Nilai" dan baris kedua diisi dengan nama "kelas".

b) Kolom *Type* pada kedua baris diisi *Numeric*.

c) Kolom *Width* diisi 8

d) Kolom *Decimal* pada kedua baris diisi 0

e) Kolom *Label* pada baris pertama diisi "posttest" sedangkan baris kedua diisi nama "kelas".

f) Kolom *Value* pada baris pertama diisi *None* sedangkan baris kedua diisi dengan cara mengklik pada kolom tersebut hingga muncul *Value Labels*. Isi *Value* dengan angka "1", kemudian isi Label dengan nama kelas, contohnya eksperimen. Lakukan sekali lagi tapi pada kolom *Value* isi dengan angka "2", isi Label dengan nama kontrol. Klik *OK*.

g) Kolom *Missing* diisi *None*

h) Kolom *Coloumns* diisi 8

i) Kolom *Align* pilih *Right*

j) Kolom *Measure* pilih *Scale* untuk baris pertama dan *Nominal* untuk baris kedua.

2) Pindahkan semua data yang sudah ditabulasikan. Data yang dipindahkan adalah data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sesuaikan penempatan data dengan nama kelas, yaitu “1” untuk eksperimen dan “2” untuk kontrol.

- 3) Klik *Analyze*, pilih *Non Parametric Test* lalu klik *2 Independent Samples*. Pindahkan “nilai” pada kolom *Test Variable List*, sedangkan “kelas” pada *Grouping Variable*. Setelah itu klik *Define Groups* sehingga muncul kotak dialog. Contoh pengisian, isi *Group 1* dengan angka 1 dan *Group 2* dengan angka 2. Klik *Continue*. Pilih *Options* lalu klik *Descriptive* pada *Statistics*, kemudian klik *Mann-Whitney U* pada *Test Type*. Klik *OK*.
- 4) Hasil penghitungan dapat dilihat di *output* pada *Test Statistics* kolom *Posttest* dengan melihat *Asymp.sig (2 tailed)*. Apabila kurang dari 0,05 berarti H_0 ditolak atau terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mendapat pembelajaran dengan metode yang berbeda . Namun, apabila lebih dari 0,05 berarti H_0 diterima. Hal tersebut menandakan tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok yaitu satu kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan metode *role playing* dan satu kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran dengan metode ceramah. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai Juni 2011 di SD Negeri 02 dan 03 Sungapan, Kabupaten Pematang Jaya. Sampel penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 02 Sungapan tahun ajaran 2010/2011 sebagai kelompok eksperimen, dan siswa kelas V SD Negeri 03 Sungapan tahun ajaran 2010/2011 sebagai kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mendapat perlakuan yang sama yaitu tes awal, pembelajaran, dan tes akhir. Perbedaan terdapat pada metode yang digunakan pada saat pembelajaran. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan metode *role playing*, sedangkan proses pembelajaran pada kelompok kontrol menggunakan metode ceramah. Pada akhir pembelajaran dilakukan tes akhir untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar yang signifikan dari kedua kelompok setelah mendapat pembelajaran dengan materi yang sama, akan tetapi metode pembelajaran yang digunakan berbeda.

Soal-soal tes akhir yang akan digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa terlebih dahulu diujicobakan kepada siswa di luar sampel yang telah mendapat materi menghargai keputusan bersama, yaitu siswa kelas V SD Negeri 01 Sungapan. Berdasarkan hasil uji coba, dilakukan analisis soal yang meliputi analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal untuk mengetahui apakah instrumen itu memenuhi syarat atau tidak untuk digunakan sebagai alat pengambil data.

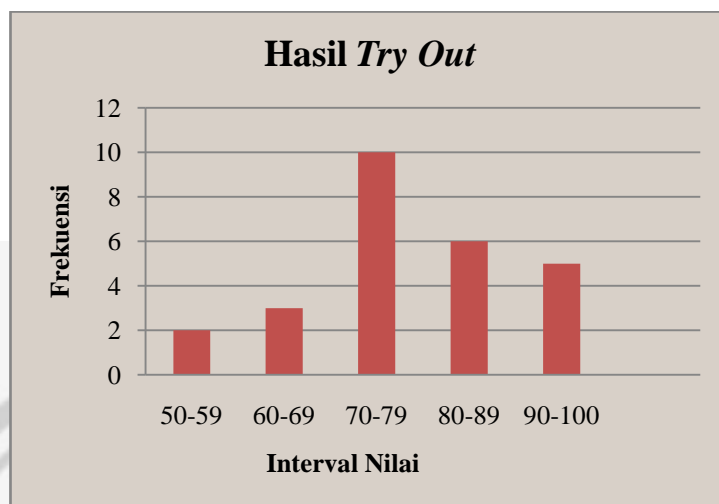
Soal-soal yang telah memenuhi syarat tersebut selain digunakan sebagai tes akhir, juga digunakan untuk mengetes kemampuan awal siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum mendapat pembelajaran materi menghargai keputusan bersama. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah kemampuan awal kedua kelompok sebelum mendapat materi sama atau tidak.

1. Hasil *Try Out* Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sungapan

Hasil *try out* soal-soal yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian (soal tes akhir) ditunjukkan pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Hasil *Try Out* Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sungapan

No.	Interval Nilai	Frekuensi
1	50-59	2
2	60-69	3
3	70-79	10
4	80-89	6
5	90-100	5
Jumlah		26



Gambar 4.1 Hasil *Try Out* Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sungapan

Berdasarkan hasil *try out* tersebut terlihat bahwa nilai sebagian besar siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan mengajar yang ditetapkan yaitu sebesar 63. Hal ini disebabkan siswa-siswa SD Negeri 01 Sungapan (kelompok uji coba) sebelumnya telah mendapat materi menghargai keputusan bersama.

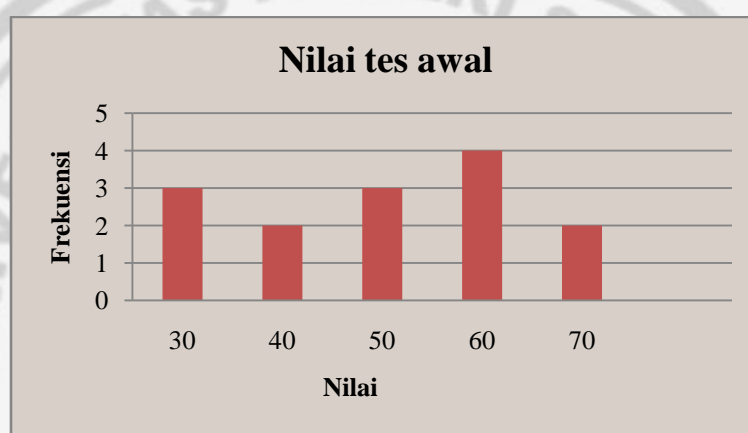
2. Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen

Nilai tes awal kelompok eksperimen sebelum mendapat pembelajaran materi menghargai keputusan bersama ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen

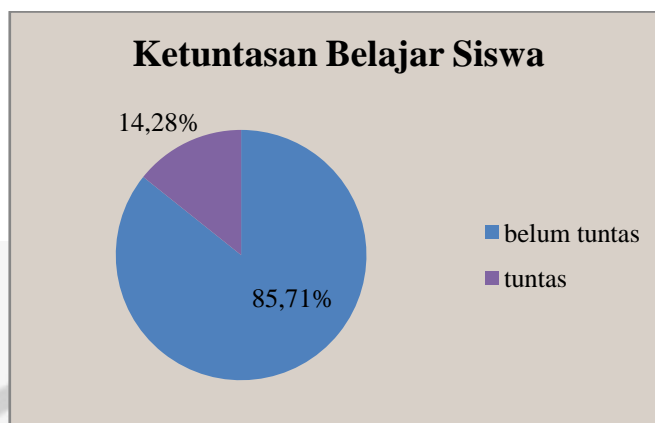
No.	Nama Siswa	Nilai
1	Sandi Hidayat	60
2	Sigit	50
3	Reza Januarsih	50
4	Tri Puji Astuti	70
5	Fani Andikajaya	60
6	Syafia Salma	70
7	Dwi Firmansyah	50

8	Dwi Prasetyo	30
9	Nova Kumala	60
10	Rizal	30
11	Muhammad Bahrun	40
12	Tasirin	30
13	Adi Septiawan Tedi	60
14	Elan	40
Rata-rata		50



Gambar 4.2 Nilai Tes Awal Siswa Kelompok Eksperimen

Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V di SD Negeri 02 Sungapan yaitu sebesar 63. Berdasarkan gambar, dapat diketahui bahwa terdapat 3 siswa yang mendapat nilai 30; 2 siswa mendapat nilai 40; 3 siswa mendapat nilai 50; 4 siswa mendapat nilai 60; dan 2 siswa mendapat nilai 70. Hal ini berarti masih terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai < 63 , dan hanya terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai > 63 . Dengan demikian, persentase siswa yang telah tuntas hanya sebesar 14,28% dan 85,71% belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Ketuntasan belajar siswa dapat digambarkan pada diagram berikut.



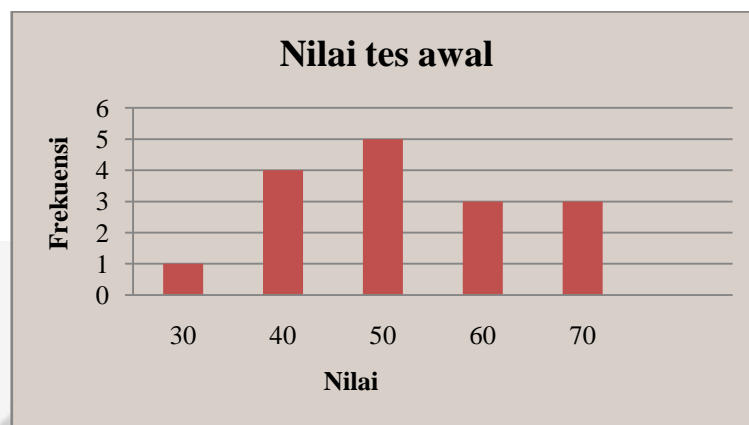
Gambar 4.3 Persentase Ketuntasan Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen.

3. Nilai Tes Awal Kelompok Kontrol

Nilai tes awal kelompok kontrol sebelum mendapat pembelajaran materi menghargai keputusan bersama ditunjukkan pada tabel berikut.

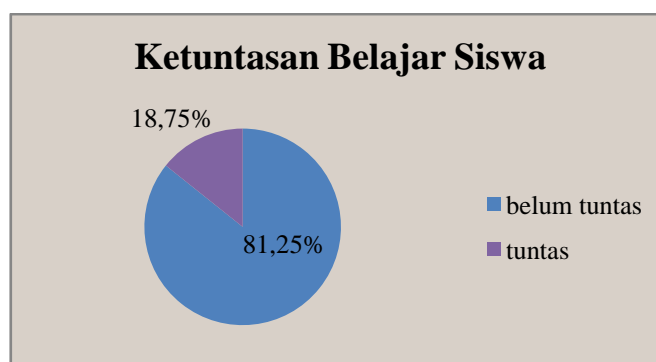
Tabel 4.3 Nilai Tes Awal Kelompok Kontrol

No.	Nama siswa	Nilai
1	Krismanto	40
2	Mei Saroh	50
3	Yulismafandi	60
4	Abrori Yanuar	50
5	Ricky Ari Sandi	40
6	Eko	60
7	Nur Hikmah	50
8	Tata	70
9	Ananda Dwi Rati	60
10	Muhammad Iqbal	50
11	Afa Ratna Fauziah	70
12	Agum Irkham Fakhri	50
13	Uswatun Khasanah	70
14	Anggi Anggraeni	40
15	Ida Sanjaya	30
16	Tarwondo	40
Rata-rata		51,87



Gambar 4.4 Nilai Tes Awal Siswa Kelompok Kontrol

Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V di SD Negeri 03 Sungapan yaitu sebesar 65. Berdasarkan gambar, dapat diketahui bahwa terdapat 1 siswa yang mendapat nilai 30; 4 siswa mendapat nilai 40; 5 siswa mendapat nilai 50; 3 siswa mendapat nilai 60; dan 3 siswa mendapat nilai 70. Hal ini berarti masih terdapat 13 siswa yang memperoleh nilai < 65 , dan hanya terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai > 65 . Persentase ketuntasan belajar siswa yaitu 18,75% telah memenuhi KKM dan 81,25% belum memenuhi KKM yang ditetapkan. Ketuntasan belajar siswa dapat digambarkan pada diagram berikut.



Gambar 4.5 Persentase Ketuntasan Nilai Tes Awal Kelompok Kontrol

4. Analisis Data Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

a. Uji Normalitas

Hasil perhitungan uji normalitas data tes awal dari kedua kelompok sebelum mendapat pembelajaran diperoleh taraf signifikansi nilai tes awal kelompok eksperimen 0,190 dan taraf signifikansi nilai tes awal kelompok kontrol 0,142. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh taraf signifikansi kedua kelompok lebih besar dari taraf signifikansi yang ditentukan yaitu sebesar 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tes awal kedua kelompok berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas nilai tes awal kelompok eksperimen dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 79 dan uji normalitas nilai tes awal kelompok kontrol dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 80.

b. Uji Homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas nilai tes awal dari kedua kelompok sebelum mendapat pembelajaran tentang materi menghargai keputusan bersama diperoleh taraf signifikansi kedua kelompok yaitu 0,554 (lebih besar dari taraf signifikansi 0.05) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Artinya, tidak ada perbedaan rata-rata tes awal yang signifikan dari kedua kelompok. Hal ini berarti, kedua kelompok bersifat homogen atau kemampuan awal kedua kelompok relatif sama. Hasil perhitungan uji homogenitas nilai tes awal kelompok

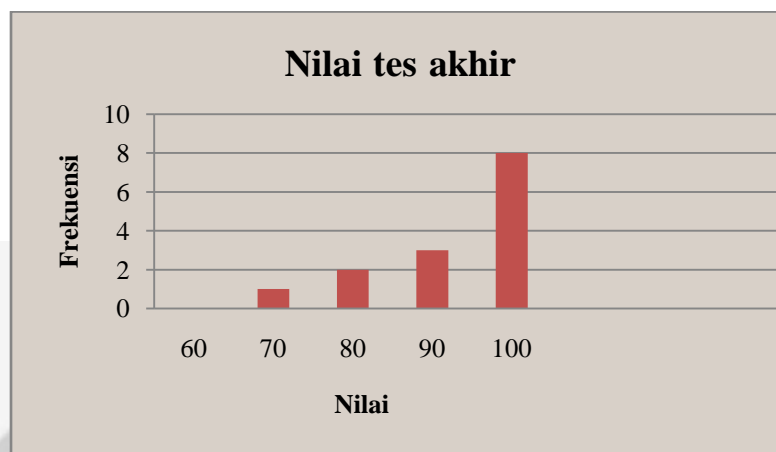
eksperimen dan kelompok control selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 81.

5. Nilai Tes Akhir Kelompok Eksperimen

Pada akhir pembelajaran materi menghargai keputusan bersama, dilakukan tes akhir untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima materi yang telah disampaikan guru. Hasil tes akhir kelompok eksperimen setelah memperoleh materi menghargai keputusan bersama dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* ditunjukkan pada tabel berikut.

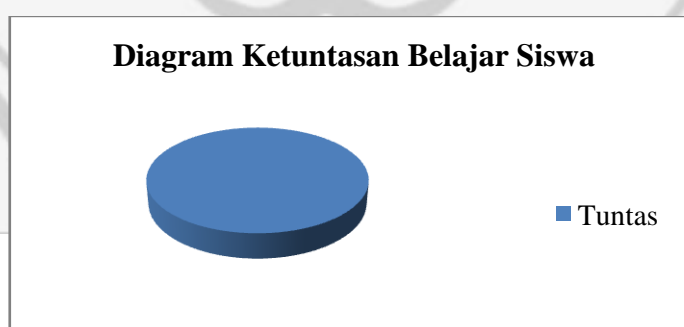
Tabel 4.4 Nilai Tes Akhir Kelompok Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai
1	Sandi Hidayat	100
2	Sigit	90
3	Reza Januarsih	100
4	Tri Puji Astuti	100
5	Fani Andikajaya	90
6	Syafia Salma	100
7	Dwi Firmansyah	80
8	Dwi Prasetyo	100
9	Nova Kumala	100
10	Rizal	80
11	Muhammad Bahrin	100
12	Tasirin	70
13	Adi Septiawan Teddy	100
14	Elan	90
Rata-rata		92,85



Gambar 4.6 Nilai Tes Akhir Siswa Kelompok Eksperimen

Berdasarkan gambar, dapat diketahui bahwa terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai 70; 2 siswa memperoleh nilai 80; 3 siswa mendapat nilai 90; dan 8 siswa mendapat nilai 100. Dengan demikian, semua siswa telah mendapat nilai > 63 atau semua siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan mengajar yang ditetapkan. Ketuntasan belajar siswa dapat digambarkan pada diagram berikut.



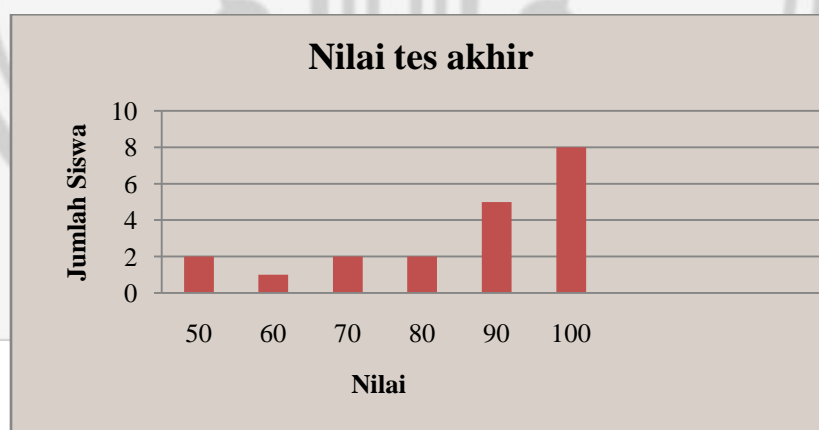
Gambar 4.7 Persentase Ketuntasan Nilai Tes Akhir Kelompok Eksperimen

6. Nilai Tes Akhir Kelompok Kontrol

Nilai tes akhir kelompok kontrol setelah mendapat materi menghargai keputusan bersama dengan metode ceramah dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Tes Akhir Kelompok Kontrol

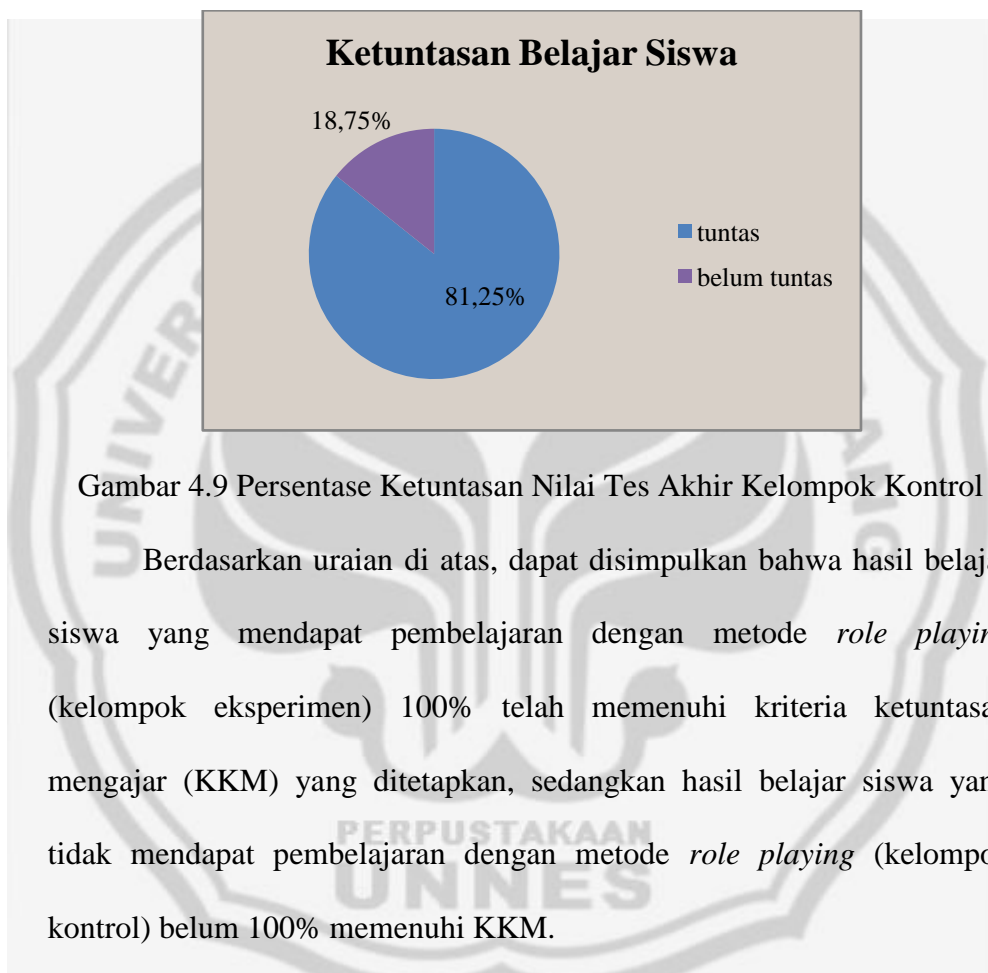
No	Nama Siswa	Nilai
1	Krismanto	60
2	Mei Saroh	100
3	Yulismafandi	90
4	Abrori Yanuar	90
5	Ricky ari Sandi	100
6	Eko	70
7	Nur Hikmah	100
8	Tata	100
9	Ananda Dwi Rati	80
10	Muhammad Iqbal	90
11	Afa Ratna Fauziah	70
12	Agum Irkham Fakhri	90
13	Uswatun Khasanah	80
14	Anggi Anggraeni	90
15	Ida Sanjaya	50
16	Tarwondo	50
Rata-rata		81,87



Gambar 4.8 Nilai Tes Akhir Siswa Kelompok Kontrol

Berdasarkan gambar, dapat diketahui bahwa terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai 50; 1 siswa mendapat nilai 60; 2 siswa memperoleh nilai 70; 2 siswa memperoleh nilai 80; 5 siswa mendapat nilai 90; dan 4 siswa mendapat nilai 100. Dengan demikian, masih terdapat 3 siswa yang

mendapat nilai < 65 , dan terdapat 13 siswa yang sudah memperoleh nilai > 65 atau sudah tuntas. Ketuntasan belajar siswa dapat digambarkan pada diagram berikut.



Gambar 4.9 Persentase Ketuntasan Nilai Tes Akhir Kelompok Kontrol

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode *role playing* (kelompok eksperimen) 100% telah memenuhi kriteria ketuntasan mengajar (KKM) yang ditetapkan, sedangkan hasil belajar siswa yang tidak mendapat pembelajaran dengan metode *role playing* (kelompok kontrol) belum 100% memenuhi KKM.

7. Analisis Data Nilai Tes Akhir Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

a. Uji Normalitas

Sebelum menguji hipotesis yang diajukan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas nilai tes akhir pada kedua kelompok setelah mendapat materi menghargai keputusan bersama. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas nilai tes akhir kelompok eksperimen

diperoleh taraf signifikansi 0,000 sedangkan taraf signifikansi kelompok kontrol 0,012. Hal ini berarti, taraf signifikansi kedua kelompok lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan yaitu 0,05 sehingga dapat disimpulkan nilai tes awal dari kedua kelompok tidak berdistribusi normal atau sebaran nilainya tidak merata. Hasil perhitungan uji normalitas nilai tes akhir kelompok eksperimen selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 162, sedangkan hasil perhitungan uji normalitas nilai tes akhir kelompok kontrol dapat dilihat pada lampiran 20 halaman 163.

b. Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)

Hasil perhitungan uji normalitas data hasil belajar menunjukkan bahwa data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, tidak perlu dilakukan perhitungan uji homogenitas data hasil belajar. Hal ini disebabkan, perhitungan dengan statistik parametris mensyaratkan data harus berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena data hasil tes akhir dari kedua kelompok penelitian ini tidak berdistribusi normal, maka teknik statistik yang digunakan dalam perhitungan analisis akhir menggunakan teknik statistik non parametris yang tidak mensyaratkan bahwa data harus normal dan homogen. Untuk menguji kemaknaan perbedaan dua sampel independen, peneliti menggunakan Mann-Whitney U-Test.

Hasil perhitungan nilai tes akhir kedua kelompok menunjukkan taraf signifikansi kedua kelompok Sig (2-tailed) sebesar 0,019 yaitu

lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, kesimpulannya yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah mendapat pembelajaran dengan metode yang berbeda. Pengujian hipotesis nilai tes akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji Mann-Whitney U-Test selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 164.

9. Hasil Observasi Pengelolaan Pembelajaran oleh Guru

Hasil observasi performansi guru pada saat menyampaikan materi menghargai keputusan bersama melalui pembelajaran dengan metode *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Hasil Observasi Performansi Guru

No	Aspek Pengamatan	Pertemuan I	Pertemuan II
		Nilai	Nilai
1.	Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.	2,5	3,0
2.	Melaksanakan kegiatan pembelajaran.	2,6	3,3
3.	Mengelola interaksi kelas.	3,2	3,4
4.	Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.	3,0	3,2
5.	Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam mata pelajaran PKn dengan pembelajaran metode <i>role playing</i>	2,8	3,7
6.	Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar.	3,0	4
7.	Kesan umum proses pembelajaran.	3,0	3,5
Skor Performansi Guru		$(20,1 \div 28) \times 100\% = 71,78\%$	$(24,1 \div 28) \times 100\% = 86,07\%$

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa secara

keseluruhan guru dalam melakukan pembelajaran dengan metode *role playing* di kelas sudah baik. Pada saat mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam mata pelajaran PKn dengan pembelajaran dengan metode *role playing*, guru melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah *role playing*. Guru menjelaskan materi atau masalah dan situasi yang akan dihadapi pada saat bermain peran terlebih dahulu. Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan membagi peran masing-masing siswa. Sebelum mulai bermain peran guru memberikan kesempatan pada siswa untuk memahami skenario bermain peran dan peranannya. Apabila pada saat bermain peran terjadi kemacetan guru membimbing dan memotivasi siswa agar tetap bersemangat melakukan permainan. Setelah selesai bermain peran guru melakukan diskusi dan evaluasi tentang permainan yang telah dilakukan siswa.

Pada pertemuan I (26 April 2011) persentase kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sebesar 71,78% sedangkan pada pertemuan II (3 Mei 2011) persentase kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran meningkat menjadi 86,07%. Data di atas menunjukkan

bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas eksperimen semakin meningkat. Hal ini berarti metode pembelajaran juga turut mempengaruhi kinerja guru dalam mengajar. Hasil observasi performansi guru pada pertemuan I dan II selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 13 halaman 120.

10. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama melalui pembelajaran dengan metode *role playing* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Pengamatan	Pertemuan I	Pertemuan II
		Rata-rata Nilai	Rata-rata Nilai
1.	Keantusiasan siswa untuk mengikuti pembelajaran.	2,7	3,5
2.	Keberanian dan ketepatan siswa dalam memainkan peranannya.	2,3	2,7
3.	Keberanian siswa dalam mengungkapkan perasaan pada saat bermain peran.	2,3	2,6
4.	Sikap dan kemampuan siswa bekerja sama dalam kelompok selama melakukan permainan.	2,7	2,7
5.	Usaha dan kreativitas siswa berinteraksi dan berkomunikasi dengan temannya untuk memecahkan masalah.	2,7	3,2
Skor Aktivitas Siswa		$(12,7 \div 20) \times 100\% = 63,5\%$	$(14,7 \div 20) \times 100\% = 73,5\%$

Hasil observasi aktivitas siswa pada kelas eksperimen selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *role playing* diperoleh data pada pembelajaran I (26 April 2011) persentase aktivitas siswa sebesar 63,5% dan pada pembelajaran II (3 Mei 2011) persentase aktivitas siswa sebesar 73,5%. Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, terlihat bahwa aktivitas siswa dari pertemuan I sampai pertemuan II semakin meningkat.

Metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Hampir seluruh siswa kelas V berantusias dalam mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing* baik pada pertemuan I dan pertemuan II. Keantusiasan siswa ini dilihat dari kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, seperti membawa peralatan sekolah, membawa buku sumber, memperhatikan penjelasan guru, dan menjawab pertanyaan guru saat apersepsi. Pada pertemuan II siswa menjadi lebih bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam bermain peran dan berani untuk mengungkapkan pendapatnya. Hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan I dan II selengkapnya terdapat pada lampiran 14 halaman 139.

B. Pembahasan

1. Hasil Tes Awal dan Tes Akhir

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini terlebih dahulu diberikan soal-soal tes awal sebelum mendapat pembelajaran tentang materi menghargai keputusan bersama. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelompok tersebut.

Berdasarkan data hasil uji t, tampak bahwa tidak ada perbedaan rata-rata hasil tes awal (*pretest*) yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemampuan awal antara kedua kelompok relatif sama karena keduanya belum mendapat pembelajaran materi menghargai keputusan bersama.

Pada akhir pembelajaran, dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar siswa pada kedua kelompok. Hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian dibandingkan untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil perhitungan data hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan Uji U ternyata menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.

Secara umum terjadinya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimungkinkan karena dalam metode pembelajaran *role playing* siswa diberikan kesempatan untuk bermain peran dan mengembangkan kemampuan dan kreativitas dengan seluas-luasnya. Selama pembelajaran dengan metode *role playing* terjadi suasana yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga siswa merasa senang, tidak bosan, dan pada akhirnya tertarik untuk mempelajari materi PKn dengan baik. Hal inilah yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Berbeda dengan proses pembelajaran pada kelompok kontrol, siswa tidak banyak terlibat selama pembelajaran dan hanya mendengarkan ceramah dari guru. Siswa tidak mempunyai kesempatan untuk mengeluarkan pendapat sehingga mereka tidak aktif dan merasa bosan terhadap pelajaran PKn. Hasil belajar siswa pada kelompok kontrol pun akhirnya tidak maksimal.

2. Proses Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen

Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan metode *role playing*. Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi menghargai keputusan bersama kepada siswa sesuai kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi dua kelompok untuk bermain peran (*role playing*). Tahap berikutnya guru menjelaskan prosedur bermain peran dan membagi peran masing-masing siswa. Materi yang akan dimainkan dan situasi yang akan dihadapi siswa juga diterangkan terlebih dahulu oleh guru agar siswa paham. Kegiatan selanjutnya adalah siswa mulai mencoba bermain peran sesuai skenario yang telah ditetapkan. Pada akhir pembelajaran, diadakan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar kelompok eksperimen yang telah mendapat pembelajaran dengan metode *role playing*.

Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan metode *role playing* lebih tinggi daripada hasil belajar kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah. Metode *role playing* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan metode *role playing* menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah selama pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* mampu meningkatkan aktivitas dan minat siswa selama pembelajaran, mendorong siswa untuk lebih aktif untuk bertanya maupun mengeluarkan

pendapatnya dan kreatif dalam mengembangkan ide-ide yang dimilikinya. Melalui metode *role playing* atau bermain peran akan tercipta suasana yang menyenangkan selama pembelajaran sehingga siswa tertarik untuk belajar. Keberhasilan yang dicapai juga tercipta karena adanya hubungan antarpersonil yang saling mendukung, saling membantu, saling menghargai dan peduli antara siswa satu dengan siswa lain dalam kelompoknya.

Pada awalnya, proses pembelajaran dengan metode *role playing* di kelas eksperimen sedikit mengalami hambatan. Hal ini disebabkan sebelumnya siswa tidak pernah mengalami pembelajaran dengan metode *role playing*. Pada saat pengelompokan dan saat akan mulai bermain peran terjadi kegaduhan di dalam kelas. Beberapa siswa juga ada yang merasa tidak cocok dengan teman sekelompoknya, sehingga akhirnya siswa tidak mau bermain peran dengan sungguh-sungguh.

Hambatan-hambatan yang terjadi perlahan-lahan dapat teratasi karena siswa pada akhirnya merasa tertarik dengan metode pembelajaran *role playing*. Siswa merasa antusias dan senang untuk melakukan permainan, bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam memainkan perannya. Siswa pun merasa saling membutuhkan teman dalam kelompoknya dan tidak lagi saling berselisih paham. Setiap kelompok saling bekerja sama, berkomunikasi, dan bersosialisasi dengan teman-temannya untuk memecahkan masalah.

3. Proses Pembelajaran pada Kelompok Kontrol

Proses pembelajaran pada kelompok kontrol berbeda dengan kelompok eksperimen. Metode pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol adalah metode ceramah. Guru menjelaskan materi menghargai keputusan bersama kepada siswa sesuai kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai. Selama proses pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab kepada siswa tentang materi yang sedang diajarkan. Pada akhir pembelajaran, diadakan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar kelompok kontrol yang telah mendapat pembelajaran dengan metode ceramah.

Proses pembelajaran pada kelas kontrol kurang dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru, sehingga mereka merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran PKn. Siswa tidak diberikan kesempatan yang maksimal untuk mengeluarkan pendapat dan tidak bersemangat selama mengikuti pembelajaran.

Hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode ceramah ternyata tidak lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode *role playing*. Metode ceramah tidak mampu meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran, menyebabkan siswa merasa bosan dan mengantuk, serta tidak bisa meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran.

4. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

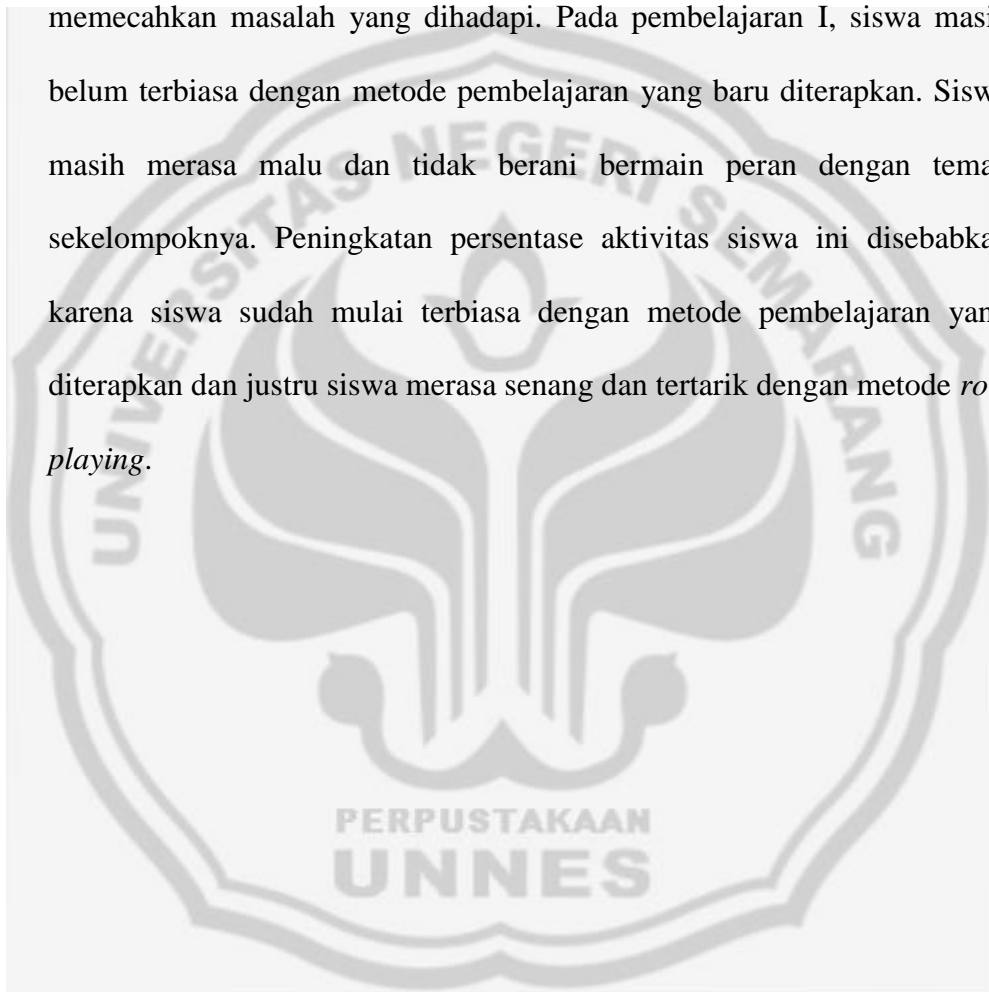
Berdasarkan hasil observasi pada kelas eksperimen mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dari pertemuan I sampai dengan pertemuan II menunjukkan adanya peningkatan persentase pada setiap pertemuan. Pada pertemuan I menunjukkan pembelajaran sudah baik, sedangkan pada pertemuan II menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih baik. Adanya kekurangan, hambatan, dan kendala pada setiap pembelajaran ditindak lanjuti oleh guru untuk memperbaiki kemampuannya dalam mengelola kelas.

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* ternyata juga mampu meningkatkan kemampuan dan ketertarikan guru dalam mengajar. Guru menjadi lebih bersemangat dan berusaha meningkatkan kualitas pengajarnya agar siswa juga merasa bersemangat dalam belajar. Guru senantiasa berusaha untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan dalam penggunaan metode pelajaran *role playing*.

5. Aktivitas Siswa pada saat Pembelajaran

Peningkatan kemampuan guru diikuti pula dengan peningkatan aktivitas siswa pada setiap pembelajaran. Terlihat dari hasil perhitungan persentase dari pembelajaran I menunjukkan aktivitas siswa sudah baik. Pada pembelajaran II menunjukkan aktivitas siswa menjadi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan metode pembelajaran *role playing* aktivitas siswa menjadi lebih baik.

Pada setiap pembelajaran, siswa dituntut untuk dapat berinteraksi satu sama lain dengan temannya, memainkan peranannya dengan baik, serta siswa harus mampu bekerja sama dengan temannya untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Pada pembelajaran I, siswa masih belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang baru diterapkan. Siswa masih merasa malu dan tidak berani bermain peran dengan teman sekelompoknya. Peningkatan persentase aktivitas siswa ini disebabkan karena siswa sudah mulai terbiasa dengan metode pembelajaran yang diterapkan dan justru siswa merasa senang dan tertarik dengan metode *role playing*.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Mencermati kembali hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan metode *role playing* lebih baik daripada rata-rata hasil belajar kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan metode ceramah.
2. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 02 Sungapan tahun ajaran 2010/2011 pada materi menghargai keputusan bersama.
3. Kemampuan guru dalam mengelola kelas dan aktivitas siswa pada saat melaksanakan pembelajaran dengan metode *role playing* menjadi lebih baik dan mengalami peningkatan pada setiap pembelajaran.
4. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn mampu meningkatkan keaktifan dan semangat siswa selama pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap materi, membangun kerjasama dan interaksi positif antar siswa, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Guru hendaknya selalu mengembangkan metode pembelajaran *role playing* maupun metode-metode pembelajaran lain yang menarik agar hasil belajar siswa terus meningkat.
2. Perlu adanya penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan dari penelitian ini agar kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadi lebih baik.
3. Kepala sekolah hendaknya senantiasa memotivasi guru agar menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik terhadap suatu materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa bisa maksimal.
4. Dinas pendidikan hendaknya memberikan sosialisasi tentang metode-metode pembelajaran yang inovatif kepada guru-guru maupun kepala sekolah agar dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran PKn maupun pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyirint, Gustaf. 2010. *Langkah Cerdas menjadi Guru Sejati Berprestasi*. Yogyakarta: Bahtera Buku.
- Aziz Alfaridzi. *Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab Guna Meningkatkan Ketrampilan Kalam Siswa Kelas IX Internasional SMP Boarding School Ar-Rahmah*. Diunduh dari: azizovic26.blogspot.com/.../penerapan-strategi-pembelajaran-roleplaying. 15/5/2011.
- Bakry, N.Ms. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, dan Esa Nur Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fani Nuriah. 2010. *Metode Role Playing*. Diunduh dari: hadiqotululum.blogspot.com/2010/metode-role-playing-1.html. 20/6/2011.
- Mulyasa. 2009. *Menjadi Guru Profesional “Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan”*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fathurrohman, dan Wuri Wuryandani. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Munib, Achmad. 2007. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Narwanti, Sri. 2011. *Creative Learning “Kiat Menjadi Guru Kreatif dan Favorit”*. Yogyakarta: Familia.
- Priyatno, Duwi. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS Plus Tata Cara dan Tips menyusun Skripsi dalam Waktu Singkat*. Yogyakarta: Mediakom.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Subagyo, dkk. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang: UPT MKU UNNES.
- Sugandi, Achmad. 2007. *Teori Pembelajaran* Semarang: UPT MKK UNNES.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim Reviu dan Revisi APKG PPGSD. 1999. *Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG)*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru SD.
- Tri Istikhomah. 2009. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Sistem Pemerintahan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas IV SDN Kebonagung V Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang*. Diunduh dari: karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/4558. 19/6/2011.
- Usman, M.U. 2008. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyudin. Dinn dkk. 2009. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin S, dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zurinal Qurana Firdaus. 2010. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Pkn Kelas III SDN Kersikan I Bangil Kabupaten Pasuruan*. Diunduh dari: karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TA-KSDP/article/view/10096. 19/6/2011

Lampiran 1

SILABUS

Sekolah : SD Negeri 02 Sungapan

Kelas : V

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Semester : 2 (Dua)

Standar Kompetensi : 4. Menghargai keputusan bersama

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.2 Mematuhi keputusan bersama	Keputusan bersama	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menjelaskan cara mematuhi keputusan bersama • Siswa mampu menjelaskan cara melaksanakan keputusan bersama • Siswa mampu memberikan contoh pelaksanaan keputusan bersama. • Siswa mampu menjelaskan manfaat mematuhi keputusan bersama 	<p>4.2.1 Menjelaskan cara mematuhi keputusan bersama</p> <p>4.2.2 Menjelaskan cara melaksanakan keputusan bersama</p> <p>4.2.3 Memberi contoh pelaksanaan keputusan bersama</p> <p>4.2.4 Menjelaskan manfaat mematuhi keputusan bersama</p>	Tes tertulis	Tes uraian	<p>1. Jelaskan cara mematuhi keputusan bersama!</p> <p>2. Jelaskan cara melaksanakan keputusan bersama!</p> <p>3. Berilah contoh pelaksanaan keputusan bersama!</p> <p>4. Jelaskan manfaat mematuhi keputusan bersama</p>	4 x 35	Buku pendidikan Kewarganegaraan. Penerbit Cempaka Putih.

Lampiran 2

Uji Normalitas Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kelompokeksperimen	14	100.0%	0	.0%	14	100.0%

Keterangan:

Tabel ini menunjukkan jumlah siswa kelompok eksperimen, yaitu N = 14 siswa. Tidak ada data missing.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kelompokeksperimen	.189	14	.190	.903	14	.127

a. Lilliefors Significance Correction

Keterangan:

Dari hasil analisis terlihat bahwa Sig. tabel Kolmogorov-Smirnov^a (0,190) > α (0,05). Kesimpulannya yaitu nilai tes awal kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Lampiran 3

Uji Normalitas Nilai Tes Awal Kelompok Kontrol**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kelompokkontrol	16	100.0%	0	.0%	16	100.0%

Keterangan:

Tabel ini menunjukkan jumlah siswa kelompok kontrol, yaitu N = 16 siswa. Tidak ada data missing.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
kelompokkontrol	.186	16	.142	.920	16	.168

Keterangan:

Dari hasil analisis terlihat bahwa Sig. tabel Kolmogorov-Smirnov^a (0,142) > α (0,05). Kesimpulannya yaitu nilai tes awal kelompok kontrol berdistribusi normal.

Lampiran 4

Uji Homogenitas Nilai Tes Awal Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	T	Df	
pretest	Equal variances assumed	.358	.554	-.390	28
	Equal variances not assumed			-.386	25.951

Keterangan:

- a. Uji asumsi varian (Uji Levene's)

Pengambilan keputusan:

Jika Sig > 0,05 maka Ho diterima (varian sama)

Jika Sig < 0,05 maka Ho ditolak (varian berbeda)

Berdasarkan tabel, nilai Sig yaitu sebesar 0.554 > 0,05. Kesimpulannya yaitu Ho diterima atau kedua kelompok mempunyai varian yang sama. Dengan demikian, pengujian **Independent Samples Test** menggunakan nilai **equal variances assumed**.

- b. Uji perbedaan rata-rata (**Independent Samples Test**)

Pengambilan keputusan:

t hitung \leq t tabel maka Ho diterima

t hitung > t tabel maka Ho ditolak

Berdasarkan tabel, nilai t hitung adalah - 0,390. Nilai t tabel dengan dk = n-2

= 28 dan Sig 0,05 untuk uji dua pihak adalah sebesar 2,048. Dengan demikian,

t hitung < t tabel, sehingga Ho diterima, atau tidak ada perbedaan rata-rata nilai tes awal antara kedua kelompok.

Lampiran 5

KISI-KISI SOAL UJI COBA

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Jenjang Kemampuan dan Tingkat Kesukaran Kompetensi Dasar									JBS	%	
				C1			C2			C3					
				Md	Sd	Sr	Md	Sd	Sr	Md	Sd	Sr			
	Mematuhi keputusan bersama	Keputusan bersama	Menjelaskan cara mematuhi keputusan bersama	12	1			2				23	9	30	
				16	6				4	14	24				
			Menjelaskan cara melaksanakan keputusan bersama			28	30	3	7	27		11	17	7	23,3
			Memberi contoh pelaksanaan keputusan bersama	19				5	21	9	15	8	7	23,3	
			Menjelaskan manfaat mematuhi keputusan bersama	20	18	22	25	29	10		13		7	23,3	
Jumlah				4	4	2	2	5	3	2	5	3	30	100	
				10			10			10					

Keterangan:

C1 = Pengetahuan

C2 = Pemahaman

C3 = Aplikasi

Md = Soal dengan tingkat kesulitan mudah

Sd = Soal dengan tingkat kesulitan sedang

Sr = Soal dengan tingkat kesulitan sukar

JBS = Jumlah butir soal



Lampiran 6

SOAL TES UJI COBA**Mata Pelajaran` : Pendidikan Kewarganegaraan****Kelas/Semester : V (Lima)/2 (Dua)****Waktu : 30 menit****Hari/Tanggal : 23 April 2011**

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

1. Cara yang tepat untuk menerima hasil keputusan bersama adalah
 - a. semua pihak harus bisa memaksakan kehendak yang diinginkan
 - b. semua pihak menyadari bahwa keputusan yang dihasilkan adalah keputusan terbaik
 - c. semua pihak mengutamakan kepentingan sendiri tanpa memperhatikan kepentingan orang lain
 - d. semua pihak tidak mau menghargai perbedaan pendapat
2. Dalam lingkungan sekolah, keputusan yang menyangkut peraturan dan tata tertib sekolah harus dipatuhi oleh
 - a. seluruh siswa
 - b. kepala sekolah
 - c. guru-guru
 - d. seluruh warga sekolah
3. Setelah semua pihak dapat menerima hasil keputusan bersama, langkah selanjutnya adalah
 - a. melaksanakan keputusan
 - b. menolak keputusan
 - c. melanggar keputusan
 - d. membiarkan keputusan
4. Bila pendapat yang di usulkan tidak diterima, maka sikap peserta musyawarah sebaiknya

- a. marah-marah
 - b. memaksakan kehendak sendiri
 - c. tidak melanjutkan rapat
 - d. menerima pendapat orang lain
5. Hal yang harus dilakukan apabila suatu keputusan bersama telah disepakati yaitu
- a. menerima dan mengabaikan
 - b. mencatat dan mengumumkan
 - c. menghargai dan mengabadikan
 - d. mematuhi dan melaksanakan
6. Musyawarah untuk mufakat yang bertujuan untuk mengambil keputusan bersama harus dilandasi dengan semangat
- a. kekeluargaan
 - b. gotong royong
 - c. persatuan
 - d. kerjasama
7. Semua pihak mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi dan golongan merupakan salah satu contoh
- a. mempertahankan pendapat
 - b. menghargai pendapat orang lain
 - c. mematuhi keputusan bersama
 - d. sikap tidak mau kalah
8. Berikut yang termasuk contoh melaksanakan hasil keputusan bersama dengan rasa bertanggung jawab adalah
- a. keluar dari musyawarah saat musyawarah belum selesai
 - b. melaksanakan hasil keputusan karena takut kepada pemimpin
 - c. secara sembunyi-sembunyi tidak melaksanakan hasil keputusan musyawarah
 - d. ikut serta dalam kegiatan piket kebersihan kelas
9. Contoh pelaksanaan keputusan bersama di lingkungan masyarakat adalah....
- a. mengadakan kunjungan belajar

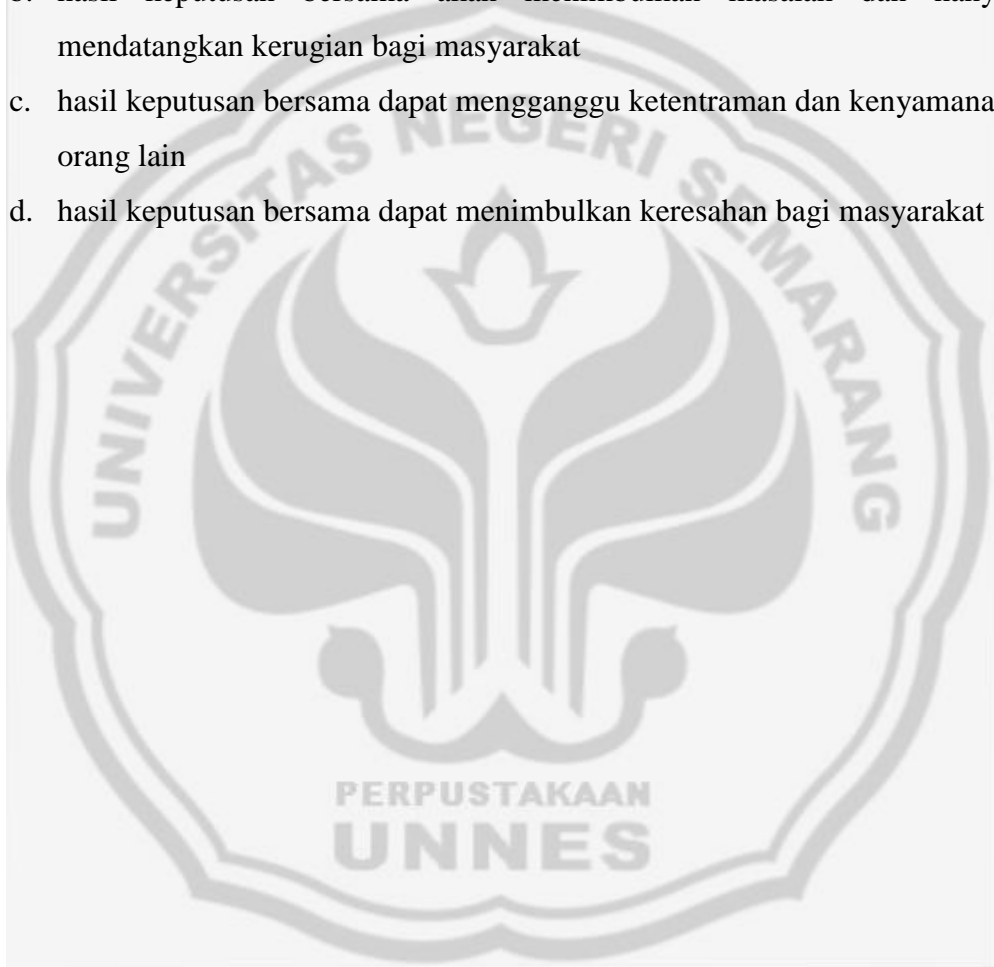
- b. melaksanakan piket di kelas
 - c. mengadakan kerja bakti
 - d. memilih makanan di kantin sekolah
10. Manfaat apabila kita mematuhi keputusan bersama yaitu
- a. tidak tertampungnya keinginan atau pendapat peserta
 - b. tercipta suatu rasa keadilan bagi setiap peserta
 - c. peserta musyawarah merasa ingin menang sendiri
 - d. peserta musyawarah mementingkan kepentingan kelompoknya
11. Apabila pendapat orang lain telah disetujui sebagai keputusan bersama maka sikap kita sebaiknya
- a. melaksanakan keputusan dengan baik
 - b. acuh tak acuh
 - c. tidak terima pendapat orang lain
 - d. keluar dari musyawarah
12. Musyawarah untuk mufakat merupakan bentuk pengamalan Pancasila, terutama sila ke
- a. dua
 - b. tiga
 - c. empat
 - d. lima
13. Keputusan bersama akan dirasakan manfaatnya apabila
- a. keputusan dilaksanakan oleh sebagian anggota
 - b. semua anggota melaksanakan keputusan dengan baik
 - c. semua anggota melaksanakan keputusan dengan setengah hati
 - d. keputusan diserahkan kepada orang lain
14. Cara mematuhi keputusan bersama di lingkungan sekolah yaitu
- a. menyontek saat ulangan
 - b. membolos
 - c. membuang sampah sembarangan
 - d. memakai seragam sekolah

15. Mutia telah ditetapkan menjadi ketua kelas lima berdasarkan hasil keputusan bersama. Namun, pada saat pemilihan Toro tidak memilih Mutia. Bagaimana sikap yang harus diambil Toro?
- Menolak Mutia sebagai ketua, karena Mutia bukan pilihan Toro
 - Mengacuhkan Mutia, sebab Mutia dianggap tidak akan bisa menjadi ketua kelas
 - Menerima Mutia sebagai ketua kelas dengan sepenuh hati dan penuh rasa tanggung jawab
 - Menerima Mutia dengan terpaksa daripada dibenci oleh teman-teman yang mendukung Mutia
16. Keputusan bersama dapat dilakukan dengan cara musyawarah untuk mufakat. Jika musyawarah untuk mufakat gagal, maka keputusan bersama dapat dilakukan dengan cara....
- memaksa peserta untuk menyetujui suatu pendapat
 - pemungutan suara (*voting*)
 - menuruti pendapat yang sesuai dengan keinginan ketua
 - menolak semua pendapat
17. Sikap kita terhadap keputusan yang telah di ambil bersama adalah
- menyerahkan pelaksanaannya kepada pengurus organisasi
 - melaksanakannya dengan penuh tanggung jawab
 - mengabaikan dan mengacuhkannya
 - melaksanakannya dengan setengah hati
18. Melaksanakan keputusan bersama secara kekeluargaan mempunyai beberapa manfaat, di antaranya yaitu
- semua anggota merasa memiliki kedudukan yang sama
 - semua anggota merasa di acuhkan
 - semua anggota tidak bisa mengeluarkan pendapat dengan bebas
 - semua anggota terpaksa menerima keputusan
19. Contoh pelaksanaan keputusan bersama yang telah disepakati di lingkungan keluarga misalnya
- melakukan piket kelas

- b. memakai seragam sekolah
 - c. membersihkan halaman rumah
 - d. bergiliran ronda malam
20. Terciptanya suasana tertib dan tenang merupakan salah satu ... mematuhi keputusan bersama.
- a. prinsip
 - b. asas
 - c. kerugian
 - d. manfaat
21. Perbedaan pendapat dalam musyawarah adalah hal yang biasa, oleh karena itu perlu dikembangkan sikap
- a. menghormati pendapat atau keputusan orang lain
 - b. mengacuhkan orang yang sedang berbicara
 - c. membiarkan saja keputusan yang telah disepakati
 - d. mendengarkan pendapat orang lain yang sama
22. Keputusan yang dibuat melalui musyawarah bertujuan untuk kepentingan bersama, yaitu agar tercipta ketertiban, ketenangan, dan
- a. kekeluargaan
 - b. kerja sama
 - c. kerugian
 - d. kebaikan
23. Sikap yang harus ditunjukkan apabila pendapat kita ditolak dalam rapat adalah
- a. menolak hasil rapat yang sudah disepakati
 - b. keluar dari rapat karena usul tidak diterima
 - c. menerima usulan yang lebih baik
 - d. tidak mengikuti rapat berikutnya
24. Hal yang **tidak** seharusnya dilakukan dalam bermusyawarah adalah
- a. menghormati saat seorang anggota memberikan pendapat
 - b. menghargai keputusan musyawarah
 - c. memaksakan kehendak kepada seluruh peserta rapat

- d. melaksanakan hasil rapat dengan penuh tanggung jawab
25. Manfaat yang diperoleh jika menyelesaikan masalah secara musyawarah yaitu
- masalah dapat terpecahkan dengan baik
 - salah satu pihak merasa diuntungkan
 - membuang waktu
 - merugikan orang lain
26. Melaksanakan keputusan dengan ikhlas berarti melaksanakan keputusan dengan
- hati yang terpaksa
 - hati yang bersih dan jujur
 - setengah hati
 - rasa benci dan dendam
27. Menjalankan keputusan yang telah disepakati sebagai keputusan bersama adalah bentuk dari upaya
- memberontak terhadap keputusan
 - mengacuhkan keputusan
 - melaksanakan keputusan bersama
 - membiarkan sebuah keputusan
28. Keputusan yang telah diambil dalam sebuah musyawarah wajib dilaksanakan dengan penuh rasa
- perikemanusiaan
 - kekeluargaan
 - tanggung jawab
 - gotong royong
29. Manfaat yang akan diperoleh apabila kita dengan sungguh-sungguh melaksanakan keputusan bersama adalah
- hidup tenang dan damai
 - hidup menderita
 - hidup dalam tekanan
 - hidup dalam kerugian

30. Dalam melaksanakan hasil keputusan bersama, hal yang harus diperhatikan oleh semua pihak adalah
- hasil keputusan bersama dapat dipertanggungjawabkan kepada Tuhan Yang Maha Esa
 - hasil keputusan bersama akan menimbulkan masalah dan hanya mendatangkan kerugian bagi masyarakat
 - hasil keputusan bersama dapat mengganggu ketentraman dan kenyamanan orang lain
 - hasil keputusan bersama dapat menimbulkan keresahan bagi masyarakat



Lampiran 7

Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 16. B |
| 2. D | 17. B |
| 3. A | 18. A |
| 4. D | 19. C |
| 5. D | 20. D |
| 6. A | 21. A |
| 7. C | 22. D |
| 8. D | 23. C |
| 9. C | 24. C |
| 10. B | 25. A |
| 11. A | 26. B |
| 12. C | 27. C |
| 13. B | 28. C |
| 14. D | 29. A |
| 15. C | 30. A |

Lampiran 8

Perhitungan Validitas Soal**Correlations**

		a30	Skortotal
a1	Pearson Correlation	-.167	-.285
	Sig. (2-tailed)	.414	.159
	N	26	26
a2	Pearson Correlation	.272	.455*
	Sig. (2-tailed)	.178	.020
	N	26	26
a3	Pearson Correlation	.300	.406*
	Sig. (2-tailed)	.136	.039
	N	26	26
a4	Pearson Correlation	.520**	.493*
	Sig. (2-tailed)	.006	.010
	N	26	26
a5	Pearson Correlation	.520**	.552**
	Sig. (2-tailed)	.006	.003

	N	26	26
a6	Pearson Correlation	-.300	.014
	Sig. (2-tailed)	.136	.946
	N	26	26
a7	Pearson Correlation	-.029	.270
	Sig. (2-tailed)	.889	.182
	N	26	26
a8	Pearson Correlation	.409*	.386
	Sig. (2-tailed)	.038	.051
	N	26	26
a9	Pearson Correlation	-.192	-.150
	Sig. (2-tailed)	.346	.465
	N	26	26
a10	Pearson Correlation	.283	.759**
	Sig. (2-tailed)	.161	.000
	N	26	26
a11	Pearson Correlation	-.133	.046
	Sig. (2-tailed)	.516	.823

	N	26	26
a12	Pearson Correlation	.040	.338
	Sig. (2-tailed)	.845	.091
	N	26	26
a13	Pearson Correlation	.300	.406*
	Sig. (2-tailed)	.136	.039
	N	26	26
a14	Pearson Correlation	-.133	.106
	Sig. (2-tailed)	.516	.606
	N	26	26
a15	Pearson Correlation	.309	.640**
	Sig. (2-tailed)	.124	.000
	N	26	26
a16	Pearson Correlation	.402*	.690**
	Sig. (2-tailed)	.042	.000
	N	26	26
a17	Pearson Correlation	.300	.406*
	Sig. (2-tailed)	.136	.039

	N	26	26
a18	Pearson Correlation	-.135	.047
	Sig. (2-tailed)	.512	.821
	N	26	26
a19	Pearson Correlation	-.284	.130
	Sig. (2-tailed)	.159	.525
	N	26	26
a20	Pearson Correlation	.167	.577**
	Sig. (2-tailed)	.416	.002
	N	26	26
a21	Pearson Correlation	.178	.450*
	Sig. (2-tailed)	.385	.021
	N	26	26
a22	Pearson Correlation	.104	-.106
	Sig. (2-tailed)	.614	.606
	N	26	26
a23	Pearson Correlation	-.053	.130
	Sig. (2-tailed)	.796	.525

	N	26	26
a24	Pearson Correlation	.000	.392*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.047
	N	26	26
a25	Pearson Correlation	.a	.a
	Sig. (2-tailed)	.	.
	N	26	26
a26	Pearson Correlation	.a	.a
	Sig. (2-tailed)	.	.
	N	26	26
a27	Pearson Correlation	-.133	.226
	Sig. (2-tailed)	.516	.266
	N	26	26
a28	Pearson Correlation	-.083	.504**
	Sig. (2-tailed)	.686	.009
	N	26	26
a29	Pearson Correlation	.a	.a
	Sig. (2-tailed)	.	.

	N	26	26
a30	Pearson Correlation	1	.454*
	Sig. (2-tailed)		.020
	N	26	26
skortotal	Pearson Correlation	.454*	1
	Sig. (2-tailed)	.020	
	N	26	26

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

a. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.

Keterangan:

a1 = item soal nomor 1; a2 = item soal nomor 2; dst.

Jika nilai korelasi (pearson correlations) > nilai r tabel maka item soal valid

Jika nilai korelasi (pearson correlations) < dari r tabel maka item soal tidak valid

Berdasarkan hasil analisis diperoleh item soal yang valid yaitu item soal nomor 2, 3, 4, 5, 10, 13, 15, 16, 17, 20, 21, 24, 28, dan 30. Item soal yang tidak valid yaitu item soal nomor 1, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 18, 19, 22, 23, 25, 26, 27, dan 29. Soal yang digunakan sebagai instrumen penelitian sebanyak 10 soal yaitu soal nomor 2, 5, 10, 13, 15, 16, 20, 24, 28, 30.

Lampiran 9

Perhitungan Reliabilitas Soal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.807	14

Keterangan:

Metode pengambilan keputusan pada uji reliabilitas menggunakan cronbach's alpha. Apabila nilai cronbach's alpha di atas batasan 0,6 dapat disimpulkan alat ukur dalam penelitian reliabel. Berdasarkan tabel Reliability Statistic di atas dapat diketahui nilai cronbach's alpha sebesar 0,807, maka dapat disimpulkan bahwa item soal dalam penelitian ini reliabel.

21	S26	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	21
22	S11	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	20	
23	S8	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	19	
24	S15	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	19	
25	S12	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	
26	S3	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	15	

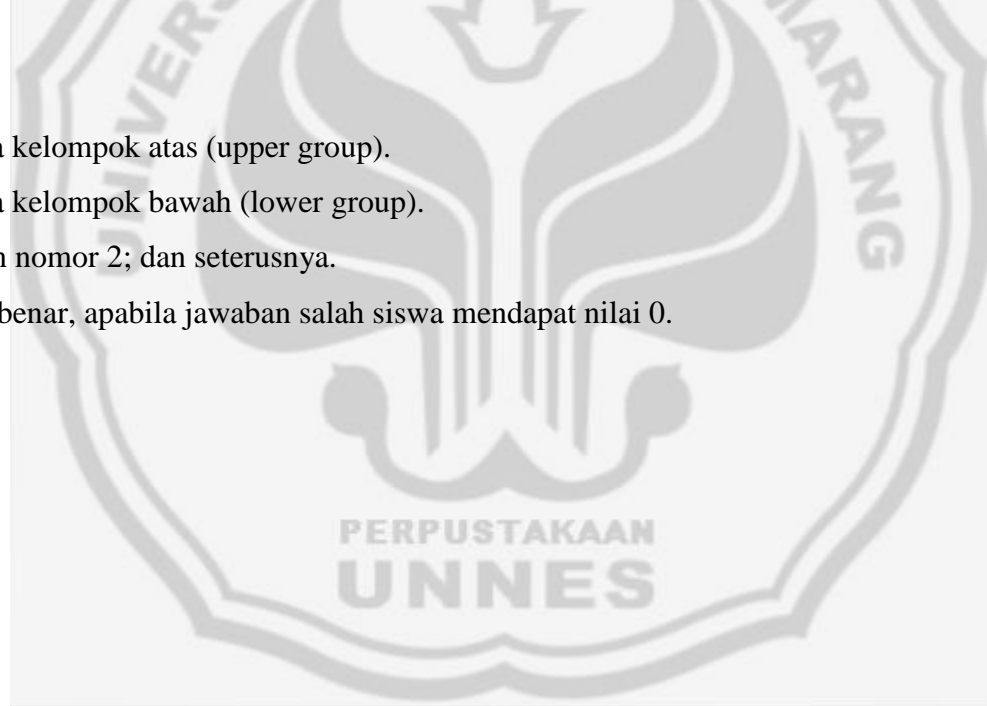
Keterangan:

Nomor 1-13 = kelompok siswa pada kelompok atas (upper group).

Nomor 14-26 = kelompok siswa pada kelompok bawah (lower group).

S1 = responden nomor 1; S2 = responden nomor 2; dan seterusnya.

Siswa mendapat nilai 1 apabila jawaban benar, apabila jawaban salah siswa mendapat nilai 0.



Perhitungan Daya Pembeda Soal

No. Item Soal	Upper Group	Lower Group	Daya Pembeda	Kriteria
1	0,69	0,84	-0,15	Negatif
2	0,76	0,38	0,38	Cukup
3	1	0,92	0,08	Jelek
4	0,92	0,69	0,23	Cukup
5	1	0,69	0,31	Cukup
6	0,07	0	0,07	Jelek
7	0,76	0,61	0,15	Jelek
8	1	0,76	0,24	Cukup
9	0,84	0,92	-0,08	Negatif
10	0,76	0,15	0,61	Baik
11	1	0,92	0,08	Jelek
12	0,76	0,53	0,23	Cukup
13	1	0,92	0,08	Jelek
14	1	0,92	0,08	Jelek
15	1	0,61	0,39	Cukup
16	0,76	0,15	0,61	Baik
17	0,92	0,92	0	Jelek
18	0,69	0,61	0,08	Jelek
19	1	0,76	0,24	Cukup
20	0,69	0,3	0,39	Cukup
21	0,92	0,69	0,23	Cukup
22	0,61	0,53	0,08	Jelek
23	0,84	0,84	0	Jelek
24	0,61	0,3	0,31	Cukup
25	1	1	0	Jelek
26	1	1	0	Jelek
27	1	0,92	0,08	Jelek
28	0,92	0,46	0,46	Baik
29	1	1	0	Jelek
30	0,84	0,53	0,31	Cukup

Upper Group = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar - Banyaknya peserta kelompok atas

Lower Group = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar - Banyaknya peserta kelompok bawah

a. Untuk item soal no.1:

$$\text{Upper group} = 9 \div 13 = 0,69$$

$$\text{Lower group} = 11 \div 13 = 0,84$$

$$\text{Daya pembeda} = 0,69 - 0,84 = -0,15 \text{ (negatif)}$$

b. Untuk item soal no.2:

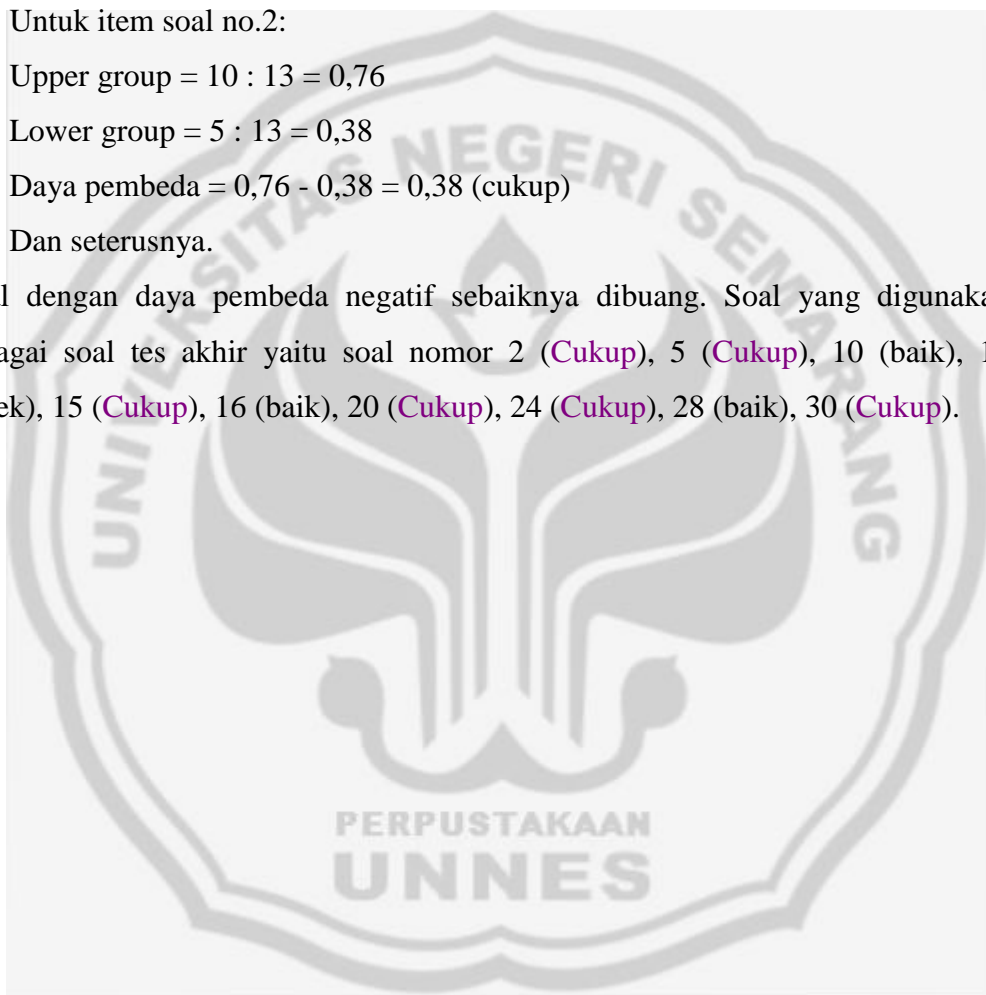
$$\text{Upper group} = 10 : 13 = 0,76$$

$$\text{Lower group} = 5 : 13 = 0,38$$

$$\text{Daya pembeda} = 0,76 - 0,38 = 0,38 \text{ (cukup)}$$

Dan seterusnya.

Soal dengan daya pembeda negatif sebaiknya dibuang. Soal yang digunakan sebagai soal tes akhir yaitu soal nomor 2 (Cukup), 5 (Cukup), 10 (baik), 13 (jelek), 15 (Cukup), 16 (baik), 20 (Cukup), 24 (Cukup), 28 (baik), 30 (Cukup).



Lampiran 11

Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal

No. Item soal	Banyak siswa yang menjawab dengan benar	Tingkat kesukaran	Kriteria
1	20	0,76	Mudah
2	15	0,57	Sedang
3	25	0,96	Mudah
4	21	0,80	Mudah
5	21	0,80	Mudah
6	1	0,03	Sukar
7	19	0,73	Mudah
8	22	0,84	Mudah
9	24	0,92	Mudah
10	12	0,46	Sedang
11	25	0,96	Mudah
12	17	0,65	Sedang
13	25	0,96	Mudah
14	25	0,96	Mudah
15	21	0,80	Mudah
16	11	0,42	Sedang
17	25	0,96	Mudah
18	17	0,65	Sedang
19	22	0,84	Mudah
20	13	0,50	Sedang
21	22	0,84	Mudah
22	15	0,57	Sedang
23	22	0,84	Mudah
24	13	0,50	Sedang
25	26	1	Mudah
26	26	1	Mudah
27	25	0,96	Mudah
28	18	0,69	Sedang
29	26	1	Mudah
30	18	0,69	Sedang

Keterangan:

$$\text{Tingkat kesukaran soal (P)} = \frac{B}{J_s}$$

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

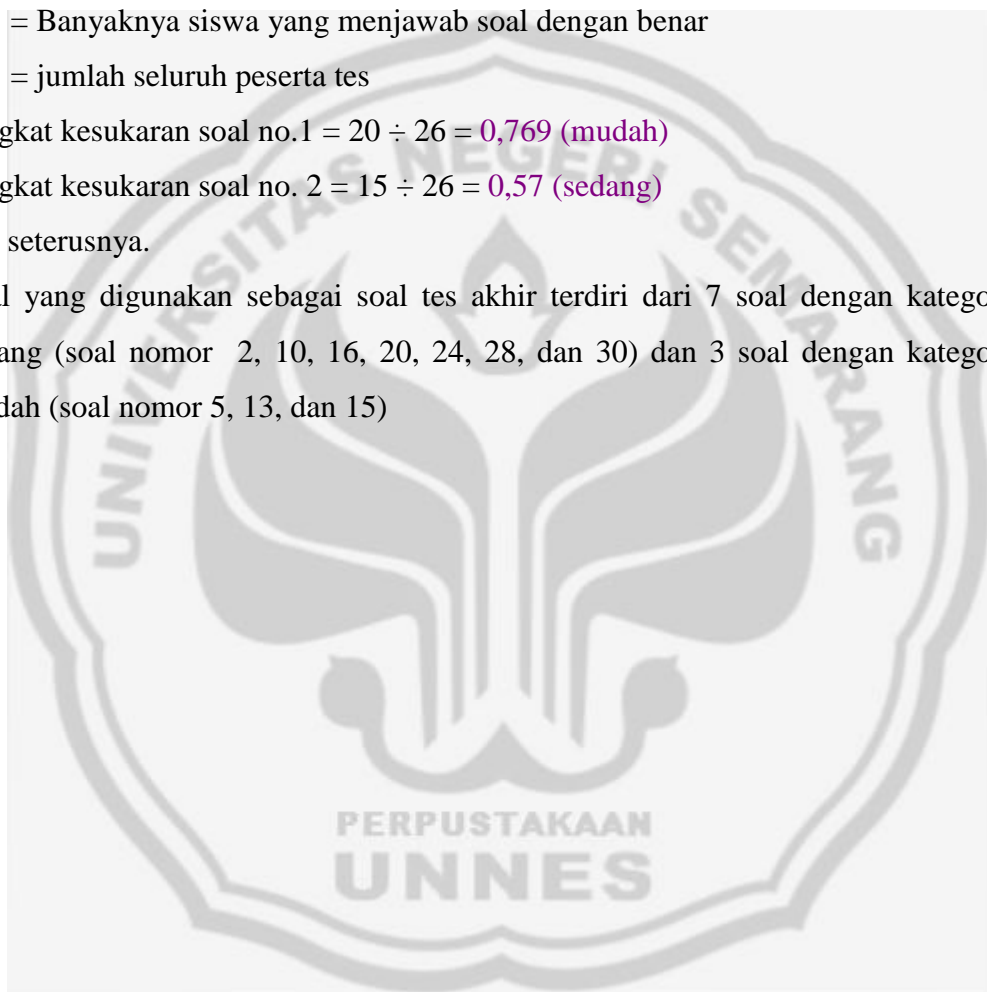
J_s = jumlah seluruh peserta tes

Tingkat kesukaran soal no.1 = $20 \div 26 = 0,769$ (mudah)

Tingkat kesukaran soal no. 2 = $15 \div 26 = 0,57$ (sedang)

dan seterusnya.

Soal yang digunakan sebagai soal tes akhir terdiri dari 7 soal dengan kategori sedang (soal nomor 2, 10, 16, 20, 24, 28, dan 30) dan 3 soal dengan kategori mudah (soal nomor 5, 13, dan 15)



Lampiran 12

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelompok Eksperimen)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 02 Sungapan

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : V (Lima)/2 (Dua)

Alokasi Waktu : 2 jp x 35 menit

Pelaksanaan : 26 April 2011 dan 3 Mei 2011

A. Standar Kompetensi

Menghargai keputusan bersama

B. Kompetensi Dasar

Mematuhi keputusan bersama

C. Indikator

1. Menjelaskan cara mematuhi keputusan bersama
2. Menjelaskan cara melaksanakan keputusan bersama
3. Memberi contoh pelaksanaan keputusan bersama
4. Menjelaskan manfaat mematuhi keputusan bersama

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan kegiatan bermain peran atau *role playing*, siswa dapat:

1. Menjelaskan cara mematuhi keputusan bersama
2. Menjelaskan cara melaksanakan keputusan bersama
3. Memberi contoh pelaksanaan keputusan bersama
4. Menjelaskan manfaat mematuhi keputusan bersama

E. Materi**Keputusan Bersama**

Keputusan bersama adalah keputusan yang diambil atas dasar persetujuan atau kesepakatan bersama. Semua pihak harus menerima dan mematuhi hasil keputusan bersama dengan ikhlas, penuh tanggung jawab, dan lapang dada. Berikut ini adalah beberapa cara menerima dan mematuhi hasil keputusan bersama, yaitu:

- a. Semua pihak mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi dan golongan.
- b. Semua pihak memahami dengan baik masalah yang dimusyawarahkan.
- c. Semua pihak menghormati dan menghargai perbedaan pendapat.
- d. Semua pihak harus menyadari bahwa keputusan yang dihasilkan adalah keputusan yang terbaik demi kepentingan bersama.

Setelah semua pihak dapat menerima hasil keputusan bersama selanjutnya adalah melaksanakan keputusan tersebut. Semua pihak harus ikhlas dan penuh tanggung jawab melaksanakan keputusan bersama. Melaksanakan keputusan dengan ikhlas berarti melaksanakan keputusan dengan hati yang bersih dan jujur, tidak boleh dengan rasa benci atau dendam. Dalam melaksanakan hasil keputusan bersama, hal-hal yang harus diperhatikan oleh semua pihak adalah:

- a. Hasil keputusan bersama harus dilaksanakan dengan menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia.
- b. Hasil keputusan bersama harus dilaksanakan dan dapat dipertanggungjawabkan secara moral kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- c. Hasil keputusan bersama harus dilaksanakan dengan memperhatikan nilai-nilai kebenaran dan keadilan.

Pelaksanaan hasil keputusan bersama dapat diterapkan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Contoh pelaksanaan keputusan bersama dalam lingkungan keluarga, misalnya setiap anggota keluarga mempunyai tugas masing-masing, ada yang bertugas menyapu lantai, mencuci piring, membersihkan halaman, dan sebagainya.

Dalam lingkungan sekolah misalnya setiap siswa memakai seragam sekolah, guru mengajar dengan sungguh-sungguh, belajar dengan penuh disiplin, berangkat tepat waktu. Dalam lingkungan masyarakat misalnya, keputusan untuk melakukan gotong-royong membersihkan lingkungan, menjaga keamanan lingkungan dengan ronda malam bergiliran.

Hasil keputusan yang telah disepakati bersama harus dipatuhi oleh semua pihak, karena akan bermanfaat yaitu semua anggota musyawarah

merasa memiliki kedudukan yang sama, tercipta suatu rasa keadilan bagi setiap peserta musyawarah, dan akan tercipta suasana ketertiban dan ketentraman bagi semua orang.

F. Sumber Belajar dan Media

a. Sumber Belajar

Darmono, Ikhwan Sapto dan Sudarsih. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Widihastuti, Setiati dan Fajar. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

b. Media

Gambar orang yang sedang bermusyawarah dan contoh pelaksanaan keputusan bersama, dompet, uang mainan.

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, *role playing*, tanya jawab

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan I

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Berdoa
- b. Presensi
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- d. Apersepsi:

- 1) Menyanyikan lagu “bangun tidur”

- 2) Guru memberikan pertanyaan:

- a) Anak-anak, apakah kalian menyadari bahwa setiap hari tanpa disadari kalian selalu mengambil suatu keputusan? Ketika bangun tidur, ketika akan berangkat sekolah, ketika akan membeli makanan, ketika akan belajar, ketika melakukan segala kegiatan, anak-anak selalu mengambil keputusan.

- b) Jadi, apakah yang dimaksud dengan keputusan?

2. Kegiatan Inti (50 menit)
 - a. Guru mengulang sedikit materi tentang pengertian keputusan bersama
 - b. Guru menjelaskan materi yang akan dibahas dengan bermain peran, yaitu tentang cara mematuhi dan melaksanakan keputusan bersama
 - c. Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok masing-masing terdiri dari 8 siswa
 - d. Guru memilih peran-peran yang akan dimainkan oleh siswa dan mengatur tempat bermain peran
 - e. Siswa mulai mencoba bermain peran
 - f. Guru mendiskusikan dan mengevaluasi permainan yang telah dilakukan siswa
 - g. Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi
 - h. Siswa mengungkapkan pengalaman yang dirasakan setelah bermain peran
3. Kegiatan Akhir (10 menit)
 - a) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas melalui bermain peran
 - b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas.
 - c) Guru menugaskan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya.

Pertemuan II

1. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a. Berdoa
 - b. Presensi
 - c. Menyampaikan tujuan pembelajaran
 - d. Apersepsi:

Guru menanyakan kepada siswa bagaimana cara mematuhi dan melaksanakan keputusan bersama.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Guru mengulang sedikit materi tentang cara mematuhi dan melaksanakan keputusan bersama.
- b. Guru menugaskan siswa untuk melanjutkan bermain peran yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya.
- c. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari melalui bermain peran yang kedua, yaitu tentang contoh pelaksanaan dan manfaat mematuhi keputusan bersama.
- d. Siswa mulai bermain peran.
- e. Guru mendiskusikan dan mengevaluasi permainan yang telah dilakukan siswa.
- f. Guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi.
- g. Siswa mengungkapkan pengalaman yang dirasakan setelah bermain peran.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas melalui bermain peran
- b) Guru memberi soal tes akhir kepada siswa
- c) Siswa mengerjakan soal tes akhir

I. Evaluasi

1. Prosedur Tes

- a. Tes awal : ada (pada saat kegiatan awal)
- b. Tes proses : ada (pada saat kegiatan inti)
- c. Tes akhir : ada (pada akhir pembelajaran)

2. Jenis Tes

Tes lisan dan tes tertulis

3. Bentuk Tes

Pilihan ganda dan uraian singkat

4. Instrumen Tes

- a. Tes awal

Pertemuan I

- 1) Apakah yang dimaksud dengan keputusan?

Pertemuan II

- 1) Bagaimana cara mematuhi keputusan bersama?
- 2) Bagaimana cara melaksanakan keputusan bersama?

- b. Tes proses

Pertemuan I

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

- 1) Salah satu cara mematuhi keputusan bersama yaitu semua pihak menghormati dan menghargai perbedaan
- 2) Apabila suatu keputusan telah disepakati bersama, maka kita harus mematuhi dan
- 3) Semua pihak mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi dan golongan merupakan salah satu cara
- 4) Melaksanakan keputusan dengan ikhlas berarti melaksanakan keputusan dengan hati yang bersih dan
- 5) Hasil keputusan bersama harus dilaksanakan dengan menjunjung tinggi harkat dan martabat\

Pertemuan II

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

- 1) Sebutkan 3 contoh pelaksanaan keputusan bersama di lingkungan keluarga!
 - 2) Sebutkan 3 contoh pelaksanaan keputusan bersama di lingkungan sekolah!
 - 3) Sebutkan 2 contoh pelaksanaan keputusan bersama di lingkungan masyarakat!
 - 4) Sebutkan 2 manfaat apabila kita mematuhi keputusan bersama!
- c. Tes akhir

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

1. Dalam lingkungan sekolah, keputusan yang menyangkut peraturan dan tata tertib sekolah harus dipatuhi oleh
 - a. seluruh siswa
 - b. kepala sekolah
 - c. guru-guru
 - d. seluruh warga sekolah
2. Keputusan bersama dapat dilakukan dengan cara musyawarah untuk mufakat. Jika musyawarah untuk mufakat gagal, maka keputusan bersama dapat dilakukan dengan cara....
 - a. memaksa peserta untuk menyetujui suatu pendapat
 - b. pemungutan suara (*voting*)
 - c. menuruti pendapat yang sesuai dengan keinginan ketua saja
 - d. menolak semua pendapat
3. Hal yang **tidak** seharusnya dilakukan dalam bermusyawarah adalah
 - a. menghormati saat seorang anggota memberikan pendapat
 - b. menghargai keputusan musyawarah
 - c. melaksanakan hasil rapat dengan penuh tanggung jawab
 - d. memaksakan kehendak kepada seluruh peserta rapat
4. Keputusan yang telah diambil dalam sebuah musyawarah wajib dilaksanakan dengan penuh rasa
 - a. perikemanusiaan
 - b. kekeluargaan
 - c. tanggung jawab
 - d. gotong royong
5. Dalam melaksanakan hasil keputusan bersama, hal yang harus diperhatikan oleh semua pihak adalah
 - a. hasil keputusan bersama dapat dipertanggungjawabkan kepada Tuhan Yang Maha Esa
 - b. hasil keputusan bersama akan menimbulkan masalah dan hanya mendatangkan kerugian bagi masyarakat
 - c. hasil keputusan bersama dapat mengganggu ketentraman dan kenyamanan orang lain

- d. hasil keputusan bersama dapat menimbulkan keresahan bagi masyarakat
6. Manfaat apabila kita mematuhi keputusan bersama yaitu
- tidak tertampungnya keinginan atau pendapat peserta
 - tercipta suatu rasa keadilan bagi setiap peserta
 - peserta musyawarah merasa ingin menang sendiri
 - peserta musyawarah mementingkan kepentingan kelompoknya
7. Keputusan bersama akan dirasakan manfaatnya apabila
- keputusan dilaksanakan oleh sebagian anggota
 - semua anggota melaksanakan keputusan dengan baik
 - semua anggota melaksanakan keputusan dengan setengah hati
 - keputusan diserahkan kepada orang lain
8. Mutia telah ditetapkan menjadi ketua kelas lima berdasarkan hasil keputusan bersama. Namun, pada saat pemilihan Toro tidak memilih Mutia. Bagaimana sikap yang harus diambil Toro?
- Menolak Mutia sebagai ketua, karena Mutia bukan pilihan Toro
 - Mengacuhkan Mutia, sebab Mutia dianggap tidak akan bisa menjadi ketua kelas
 - Menerima Mutia sebagai ketua kelas dengan sepenuh hati dan penuh rasa tanggung jawab
 - Menerima Mutia dengan terpaksa daripada dibenci oleh teman-teman yang mendukung Mutia
9. Terciptanya suasana tertib dan tenang merupakan salah satu ... mematuhi keputusan bersama.
- manfaat
 - prinsip
 - asas

- d. kerugian
- 10. Hal yang harus dilakukan apabila suatu keputusan bersama telah disepakati yaitu
 - a. menerima dan mengabaikan
 - b. mencatat dan mengumumkan
 - c. menghargai dan mengabadikan
 - d. mematuhi dan melaksanakan

5. Kunci Jawaban

a. Tes awal

Pertemuan I

- 1) Keputusan adalah suatu pilihan yang di ambil seseorang untuk dilaksanakan.

Pertemuan II

- 1) Semua pihak mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi dan golongan.
- 2) Melaksanakan keputusan dengan ikhlas dan penuh tanggung jawab.

b. Tes proses

Pertemuan I

- 1) pendapat
- 2) melaksanakan
- 3) mematuhi keputusan bersama

4) jujur

5) manusia

Pertemuan II

- 1) Menyapu lantai, membersihkan halaman, mencuci piring.
- 2) Berangkat sekolah tepat waktu, memakai seragam sekolah, melaksanakan piket kelas
- 3) Ronda malam, kerja bakti membersihkan lingkungan
- 4) Tercipta suatu rasa keadilan bagi setiap peserta musyawarah, semua peserta merasa memiliki kedudukan yang sama.

c. Tes akhir

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

6. Kriteria Penilaian

Tes akhir = setiap jawaban benar bernilai 10

Nilai akhir = Skor Perolehan x 10

$$= 10 \times 10$$

$$= 100$$

Tegal, Mei 2011

Guru Kelas V

Praktikan

Erna Dwi Wulandari

Puput Indah R

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Kuswono, S.Pd, SD
NIP 197007311994081001

Skenario *Role Playing* (Cara mematuhi dan melaksanakan keputusan bersama)

Menemukan Dompot

“Tet...tet...tet...!”

“Tet...tet...tet...!”

Bel pertanda jam pelajaran telah usai berbunyi. Para siswa SD Negeri 02 Sungapan pun bersiap-siap untuk pulang ke rumah masing-masing. Bahrn, Rizal, Dwi dan Elan pulang bersama-sama. Dalam perjalanan pulang, tiba-tiba Bahrn melihat sebuah dompet. Bahrn kemudian memberi tahu teman-temannya.

Bahrn : “ Teman-teman! Lihat, ada dompet disana!”

Rizal, Dwi : “ Dompot? Mana Run?” (sambil mencari-cari)

Bahrn : “ Itu disana. Ayo cepat kita ambil selagi sepi!”

Dwi : “ Oh, iya benar, disana ada dompet! Ayo cepat kita ambil!”

Mereka segera mengambil dompet tersebut dan membukanya. Mereka terkejut karena uang di dalam dompet tersebut sangat banyak.

Rizal : “Wah, uangnya banyak sekali Run!”

Elan : “ Iya Zal. Nah, bagaimana kalau uangnya kita bagi 4?”

Bahrn : “ Eh, enak saja! Dompot ini kan aku yang menemukan!”

Dwi : “ Tapi aku, Rizal dan Elan kan juga ikut melihat dompet itu Run!”

Akhirnya mereka saling bertengkar dan berebut dompet itu. Tiba-tiba, datang Syafia dan Puji.

Syafia : “ Eh, kalian semua sedang apa? Kenapa kalian berebut dompet?”

Puji : “ Iya. Ada apa ini? Itu dompet siapa?”

Bahrn : “ Begini Fi, Ji, tadi aku menemukan dompet ini di tengah jalan. Uangnya banyak sekali.”

Dwi : “ Iya, lalu Agung punya ide untuk membagi uang itu.”

Syafia : “Astaghfirullah, seharusnya kalian tidak melakukan hal itu. Uang di dalam dompet itu bukan milik kalian.”

- Puji : “ Iya, kita tidak boleh mengambil uang itu, dosa. Kasihan pemilik dompet itu, pasti sedih dan kehilangan.”
- Elan : “Astaghfirullah. Benar kata Syafia dan Puji. Kita tidak boleh mengambil uang itu teman-teman.”
- Bahrn : “ Benar juga pendapat kalian. Kalau begitu, aku punya usul. Bagaimana kalau kita mengembalikan dompet ini kepada pemiliknya?”
- Syafia : “ Aku setuju dengan pendapat Bahrn!”
- Puji : “ Aku juga setuju!”
- Elan : “Iya kami juga setuju!”
- Rizal, Dwi : “ Setuju, setuju!”
- Bahrn : “ Baiklah, karena kita semua sudah setuju, berarti kita harus menerima dan mematuhi keputusan yang telah kita ambil bersama.”**
- Syafia :“Iya teman-teman. Kita harus menerima dan mematuhi keputusan yang telah kita musyawarahkan bersama dengan ikhlas dan lapang dada.”**
- Puji : “ Setelah itu kita harus melaksanakan keputusan dengan ikhlas dan penuh rasa tanggungjawab.”**
- Dwi : “ Bagaimana caranya Ji?”**
- Puji : “ Caranya, kita harus melaksanakan keputusan yang sudah kita ambil dengan hati yang bersih dan jujur Dwi, tidak boleh terpaksa.”**
- Elan : “ Selain itu dalam melaksanakan keputusan bersama kita juga harus bisa mempertanggungjawabkannya kepada Tuhan Yang Maha Esa. Benar kan teman-teman?”**
- Semua : “ Benar!”**

Lanjutan Skenario *Role Playing* (Contoh pelaksanaan dan manfaat mematuhi keputusan bersama)

Bahrhun kemudian mengambil KTP pemilik dompet dan melihat alamatnya.

- Bahrhun : “ Jalan Gurame no. 23. Tanjungsari, Pematang”
 Dwi : “ Wah, Tanjungsari kan cukup jauh dari sini.”
 Syafia dan Puji : “ Iya, kami tidak berani kesana.”
 Rizal : “ Teman-teman, aku punya ide. Bagaimana kalau kita minta di antar orang tuaku, atau minta pendapat mereka?”
 Elan : “ Memang orang tuamu tidak sibuk Zal?”
 Rizal : “ Tidak apa-apa, kita coba saja dulu. Bagaimana kalian setuju tidak?”
 Semua : “ Setuju!”
 Rizal : “ **Baiklah, kalau begitu kita langsung melaksanakan keputusan yang sudah menjadi kesepakatan kita bersama. Kita langsung ke rumahku.**”

Mereka pun segera menuju rumah Rizal. Setiba di rumah, Rizal langsung memanggil kedua orang tuanya.

- Bapak (Sandi) : “ Ada apa Zal, rame-rame begini?”
 Rizal : “ Begini Pak, tadi kami menemukan dompet ini di jalan dan uangnya banyak sekali.”
 Dwi : “ Iya Pak, lalu kami berencana untuk membagi uang itu.”
 Bahrhun : “ Tetapi Alhamdulillah kami tidak jadi melakukan itu Pak, berkat saran dari Syafia dan Puji.”
 Syafia : “ Akhirnya, setelah kami bermusyawarah, kami semua sepakat untuk mengembalikan dompet tersebut kepada pemiliknya. Hal ini sudah menjadi keputusan kami bersama Pak.”
 Elan : “ Tapi alamatnya jauh Pak, kami tidak berani kesana.”
 Puji : “ Kami ingin meminta pendapat Bapak dan Ibu. Apa yang harus kami lakukan?”

- Ibu (Nova) : “ Wah, kalian anak yang baik, jujur, dan pintar! Ibu dan Bapak bangga. Tidak sia-sia kalian bersekolah di SD Negeri 02 Sungapan.”
- Bapak : “ Iya, keputusan yang kalian ambil sangat tepat. Dimana alamat si pemilik dompet Zal?”
- Rizal : “ Tanjungsari Pak.”
- Bapak : “ Menurut Bapak, dompet itu biar Bapak dan Ibu saja yang mengembalikan. Kalian pulang ke rumah masing-masing, istirahat.”
- Ibu : “ Iya anak-anak, Ibu dan Bapak saja yang ke Tanjungsari. Kalian setuju tidak?”
- Semua : “ Setuju!”
- Bapak : “ Nah, hal ini sudah menjadi keputusan kita bersama ya anak-anak. Kalian harus menerima dan mematuhi keputusan yang sudah kita ambil bersama-sama dengan ikhlas dan lapang dada.”**
- Ibu : “ Bapak benar. Keputusan yang sudah ditetapkan harus dipatuhi dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, supaya bermanfaat bagi kita semua.”**
- Syafia : “ Apa manfaat apabila kita mematuhi keputusan bersama Bu?”**
- Ibu : “ Apabila kita mematuhi keputusan bersama, maka akan tercipta suasana ketentraman dan ketertiban, serta kita tidak akan dimusuhi oleh teman-teman kita, karena kita mematuhi keputusan bersama dengan baik. Kalian semua mengerti anak-anak?”**
- Semua : “ Kami semua mengerti Bu. Terima kasih atas nasihatnya.”

Bahrn, Andika, Dwi, Syafia dan Puji meminta izin kepada kedua orang tua Rizal untuk pulang, sementara kedua orang tua Rizal segera bersiap-siap ke Tanjungsari untuk mengembalikan dompet sebagai bentuk pelaksanaan keputusan yang telah dimusyawarahkan bersama-sama.



Lampiran 13

Hasil Observasi Performansi Guru Pertemuan ke 1 dan ke 2**LEMBAR OBSERVASI PERFORMANSI GURU**

NAMA GURU	: Puput Indah Rustiyana
NIM	: 1402407085
SEKOLAH	: SD Negeri 02 Sungapan
MATA PELAJARAN	: Pendidikan Kewarganegaraan
KELAS/SEMESTER	: V (Lima)/ 2 (Dua)
HARI, TANGGAL	: 1. Selasa, 26 April 2011 2. Selasa, 3 Mei 2011

A. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran

No	Aspek Pengamatan	Nilai Pertemuan ke 1				Nilai Pertemuan ke 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Menyiapkan media dan sumber belajar			√				√	
2.	Melaksanakan tugas harian		√					√	

B. Melaksanakan kegiatan pembelajaran

No.	Aspek Pengamatan	Nilai Pertemuan ke 1				Nilai Pertemuan ke 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Memulai kegiatan pembelajaran			√					√
2.	Melaksanakan jenis kegiatan sesuai tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan			√				√	
3.	Menggunakan media sesuai tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan			√					√
4.	Melaksanakan kegiatan pembelajaran		√					√	

	dalam urutan yang logis							
5.	Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok atau klasikal			√				√
6.	Mengelola waktu pembelajaran secara efisien		√					√

C. Mengelola interaksi kelas

No	Aspek Pengamatan	Nilai Pertemuan ke 1				Nilai Pertemuan ke 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Memberi petunjuk dan penjelasan berkaitan dengan isi pembelajaran			√				√	
2.	Menanggapi pertanyaan dan respon siswa				√				√
3.	Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan			√				√	
4.	Memicu dan memelihara keterlibatan siswa			√				√	
5.	Memantapkan penguasaan materi pembelajaran			√					√

D. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar

No	Aspek Pengamatan	Nilai Pertemuan ke 1				Nilai Pertemuan ke 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Menunjukkan sikap ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar kepada siswa			√				√	

2.	Menunjukkan kegairahan dalam mengajar			√				√
3.	Mengembangkan hubungan antarpribadi yang sehat dan serasi	√					√	
4.	Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya		√				√	
5.	Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri		√				√	

E. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam mata pelajaran PKn dengan pembelajaran metode *role playing*

No	Aspek Pengamatan	Nilai Pertemuan ke 1				Nilai Pertemuan ke 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Menjelaskan materi atau masalah dan situasi yang akan dihadapi pada saat bermain peran			√					√
2.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan membagi peran masing-masing siswa			√					√
3.	Memberikan kesempatan pada siswa untuk memahami skenario bermain peran dan peranannya			√					√
4.	Guru membimbing dan memotivasi siswa apabila terjadi kemacetan saat bermain peran			√					√
5.	Melakukan diskusi dan evaluasi setelah bermain peran			√					√
6.	Menguasai konsep nilai, moral dan norma Pancasila			√				√	

7.	Guru lebih berperan sebagai fasilitator kegiatan kelompok		√					√	
----	---	--	---	--	--	--	--	---	--

F. Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar

No	Aspek Pengamatan	Nilai Pertemuan ke 1				Nilai Pertemuan ke 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran			√					√
2.	Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran			√					√

G. Kesan umum proses pembelajaran

No	Aspek Pengamatan	Nilai Pertemuan ke 1				Nilai Pertemuan ke 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Keefektifan proses pembelajaran			√					√
2.	Penggunaan bahasa Indonesia yang tepat				√				√
3.	Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa		√					√	
4.	Penampilan guru dalam pembelajaran			√				√	

Keterangan:

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

Pemalang, 2011

Observer

ERNA DWI WULANDARI

$$\text{Skor total} = \frac{\{\text{skor (A + B + C + D + E + F + G)}\} \times 100\%}{31}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor total pertemuan 1} &= \frac{\{(2,5 + 2,6 + 3,2 + 3,0 + 2,8 + 3,0 + 3,0)\} \times 100\%}{28} \\ &= 71,78\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor total pertemuan 2} &= \frac{\{(3,0 + 3,3 + 3,4 + 3,2 + 3,7 + 4 + 3,5)\} \times 100\%}{28} \\ &= 86,07\% \end{aligned}$$



Penjelasan Kriteria Penilaian Lembar Performansi Guru

A. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran

1. Menyiapkan media dan sumber belajar

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Media pembelajaran yang diperlukan tersedia
- b. Media pembelajaran mudah dimanfaatkan
- c. Sumber belajar yang diperlukan tersedia
- d. Sumber belajar mudah dimanfaatkan

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

2. Melaksanakan tugas harian

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Ketersediaan alat tulis berupa kapur dan penghapus
- b. Presensi kehadiran siswa
- c. Kebersihan dan kerapian papan tulis, pakaian siswa, dan perabot kelas
- d. Kesiapan alat-alat pelajaran siswa serta kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

B. Melaksanakan kegiatan pembelajaran

1. Memulai kegiatan pembelajaran

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Memotivasi siswa dalam pembelajaran
- b. Mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa
- c. Memberikan acuan dengan cara menggambarkan garis besar materi dengan kegiatan
- d. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

2. Melaksanakan jenis kegiatan yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa
- c. Kegiatan pembelajaran terkoordinasi dengan baik (guru dapat mengendalikan pelajaran, perhatian siswa terfokus pada pelajaran, disiplin kelas terpelihara)
- d. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan situasi dan lingkungan belajar.

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

3. Menggunakan media yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan.

Untuk menilai butir ini, digunakan skala penilaian berikut:

- a. Guru menggunakan sendiri media pembelajaran
- b. Siswa dilibatkan dalam menggunakan media pembelajaran
- c. Siswa dikelompokkan untuk menggunakan media pembelajaran
- d. Pada hampir seluruh kegiatan inti siswa mendapat kesempatan menggunakan media secara kelompok atau individual

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

4. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis
Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:
 - a. Kegiatan disajikan dari mudah ke sukar
 - b. Kegiatan yang disajikan berkaitan satu dengan yang lain
 - c. Kegiatan bermuara pada kesimpulan
 - d. Ada tindak lanjut yang dapat berupa pertanyaan, tugas-tugas atau PR pada akhir pelajaran

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

5. Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok atau klasikal.

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Pelaksanaan kegiatan klasikal, kelompok atau individual, sesuai dengan tujuan/materi/kebutuhan siswa
- b. Pelaksanaan kegiatan klasikal, kelompok atau individual, sesuai dengan waktu dan fasilitas pembelajaran

- c. Perubahan dari kegiatan individual ke kegiatan kelompok, klasikal ke kelompok atau sebaliknya berlangsung dengan lancar
- d. Peran guru sesuai dengan jenis kegiatan (klasikal, kelompok atau individu) yang sedang dikelola.
- e. Dalam setiap kegiatan (klasikal, kelompok atau individual) siswa terlibat secara optimal

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

6. Mengelola waktu pembelajaran secara efisien.

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Pembelajaran dimulai tepat waktu
- b. Pembelajaran dilaksanakan sampai habis waktu yang telah dialokasikan
- c. Tidak terjadi penundaan kegiatan selama pembelajaran
- d. Tidak terjadi penyimpangan yang tidak diperlukan selama pembelajaran
- e. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan perincian waktu yang telah ditentukan

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

C. Mengelola interaksi kelas

- 1. Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran

Untuk menilai butir ini, digunakan skala penilaian berikut:

- a. Petunjuk dan penjelasan sulit dimengerti dan tidak ada usaha guru untuk mengurangi kebingungan siswa
- b. Petunjuk dan penjelasan guru sulit dimengerti dan ada usaha guru untuk mengurangi kebingungan tetapi tidak efektif
- c. Petunjuk dan penjelasan guru sulit dimengerti, ada usaha guru untuk mengurangi kebingungan siswa dan efektif
- d. Petunjuk dan penjelasan guru sudah jelas dan mudah dipahami siswa

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

2. Menanggapi pertanyaan dan respon siswa.

Untuk menilai butir ini, digunakan skala penilaian berikut:

- a. Mengabaikan siswa yang mengajukan pertanyaan/pendapat atau tidak menanggapi pertanyaan/pendapat siswa
- b. Tanggap terhadap siswa yang mengajukan pendapat, sesekali menggali respon atau pertanyaan siswa dan memberi respon yang sepadan
- c. Menggali respon atau pertanyaan siswa selama pembelajaran berlangsung dan memberi balikan bagi siswa
- d. Guru meminta siswa lain untuk merespon pertanyaan temannya atau menampung respon dan pertanyaan siswa untuk kegiatan selanjutnya

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

3. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Pembicaraan lancar
- b. Pembicaraan dapat dimengerti
- c. Materi yang ditulis di papan tulis atau kertas manila (berupa tulisan atau gambar) dan lembar kerja dapat dibaca dengan jelas.
- d. Isyarat termasuk gerakan badan badan tepat

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

4. Memicu dan memelihara keterlibatan siswa

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Membantu siswa mengingat kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah diperoleh
- b. Mendorong siswa yang pasif untuk berpartisipasi
- c. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka yang mampu menggali reaksi siswa
- d. Merespon/menanggapi secara positif siswa yang berpartisipasi

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

5. Memantapkan penguasaan materi pembelajaran

Untuk menilai butir ini, digunakan skala penilaian berikut:

- a. Guru merangkum atau meringkas atau meninjau ulang tetapi tidak lengkap
- b. Guru merangkum atau meringkas atau meninjau ulang secara lengkap

- c. Guru merangkum atau meringkas atau meninjau ulang dengan melibatkan siswa
- d. Guru membimbing siswa membuat rangkuman atau ringkasan atau meninjau ulang

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

D. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar

1. Menunjukkan sikap ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar kepada siswa. Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:
 - a. Menampilkan sikap bersahabat kepada siswa
 - b. Mengendalikan diri pada waktu menghadapi siswa yang berperilaku kurang sopan
 - c. Menggunakan kata-kata sopan dalam menegur siswa
 - d. Menghargai setiap perbedaan pendapat, baik antar siswa, maupun antara guru dengan siswa.

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

2. Menunjukkan kegairahan mengajar

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Pandangan mata dan ekspresi wajah

- b. Nada suara pada bagian pelajaran yang penting
- c. Cara mendekati siswa dan memperhatikan hal yang sedang dikerjakan
- d. Gerakan atau isyarat pada bagian pelajaran yang penting

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

3. Mengembangkan hubungan antarpribadi yang sehat dan serasi

Untuk menilai butir ini, digunakan skala penilaian berikut:

- a. Memberi perhatian dan tanggapan terhadap siswa yang membutuhkan
- b. Memberi bantuan kepada siswa yang membutuhkan
- c. Mendorong siswa untuk memecahkan masalahnya sendiri
- d. Mendorong siswa untuk membantu temannya

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

4. Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Menghargai perbedaan individual setiap siswa
- b. Memberikan perhatian kepada siswa yang menampakkan penyimpangan (misalnya cacat fisik, pemalu, agresif, pembohong)
- c. Memberi tugas tambahan kepada siswa yang memiliki kelebihan dalam belajar atau membantu siswa yang lambat belajarnya
- d. Mendorong kerja sama antar siswa yang lambat dan yang cepat dalam belajar

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

5. Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Mendorong siswa agar berani mengemukakan pendapat sendiri
- b. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan alasan tentang pendapatnya
- c. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memimpin
- d. Memberi pujian kepada siswa yang berhasil atau memberi semangat kepada siswa yang belum berhasil

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

E. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam mata pelajaran PKn dengan pembelajaran metode *role playing*

1. Kepatuhan guru dalam menerapkan langkah-langkah metode pembelajaran *role playing* (poin 1-5)

- 1) Guru menjelaskan materi atau masalah dan situasi yang akan dihadapi pada saat bermain peran

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Menguasai materi yang akan dimainkan dengan baik
- b. Menjelaskan prosedur bermain peran dengan jelas dan mudah dimengerti siswa

- c. Menjelaskan materi yang akan dimainkan dengan bahasa yang komunikatif
- d. Menjelaskan situasi yang akan dihadapi dengan jelas dan mudah dipahami siswa

2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan membagi peran masing-masing siswa

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Membagi siswa berdasarkan kemampuan
- b. Membagi siswa berdasarkan jenis kelamin
- c. Membimbing dan mengelola kelompok
- d. Membagi peran masing-masing siswa

3) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk memahami skenario bermain peran dan peranannya terlebih dahulu

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Membagikan skenario bermain peran kepada siswa
- b. Memberi waktu kepada siswa untuk memahami skenario
- c. Memberi waktu kepada siswa untuk memahami peranannya terlebih dahulu
- d. Memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya hal yang belum jelas

4) Guru membimbing dan memotivasi siswa apabila terjadi kemacetan saat bermain peran

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Mendorong partisipasi aktif siswa pada saat bermain peran
- b. Memberi respon positif kepada kelompok yang mengalami kesulitan dan kemacetan saat bermain peran.
- c. Mendorong kerjasama antar siswa yang lambat dalam melakukan kegiatan bermain peran
- d. Mendorong siswa agar berani dan bersemangat untuk melanjutkan permainan

5) Melakukan diskusi dan evaluasi setelah bermain peran

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Guru melakukan diskusi tentang materi yang dipelajari melalui bermain peran
- b. Guru membahas permainan yang telah dilakukan siswa
- c. Guru melakukan evaluasi kekurangan dan kelebihan terhadap permainan yang telah dilakukan siswa
- d. Guru melibatkan siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari melalui bermain peran

2. Menguasai konsep nilai, moral dan norma Pancasila

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Menguasai konsep-konsep Pancasila
- b. Menguasai nilai-nilai yang terkait dengan konsep-konsep Pancasila
- c. Menguasai tuntutan moral yang terkait dengan nilai-nilai Pancasila
- d. Menguasai norma-norma yang terkait dengan nilai-nilai Pancasila

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

3. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan kelompok

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Mengarahkan siswa untuk kemampuan bekerja sama
- b. Mengarahkan siswa dalam mengemukakan pendapat
- c. Mengarahkan siswa untuk berpikir kritis
- d. Mengarahkan siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab dalam belajar kelompok
- e. Menanamkan sikap disiplin dalam mengerjakan tugas kelompok

Skor Penilaian	Keterangan
1	Deskriptor a dan b tampak

2	Deskriptor a, b, dan c tampak
3	Deskriptor a, b, c, dan d tampak
4	Deskriptor a, b, c, d, dan e tampak

F. Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar

1. Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran

Untuk menilai butir ini, digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Memberi tahu kesalahan siswa dalam berbahasa tanpa memperbaiki
2	Memperbaiki langsung kesalahan berbahasa asing
3	Meminta siswa lain menemukan dan memperbaiki kesalahan berbahasa temannya dengan tuntunan
4	Mengarahkan siswa menemukan dan memperbaiki kesalahan berbahasa sendiri

2. Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran

Untuk menilai butir ini, digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Guru memberikan tes akhir tetapi tidak sesuai dengan tujuan
2	Sebagian kecil soal tes akhir sesuai dengan tujuan
3	Sebagian besar soal tes akhir sesuai dengan tujuan
4	Semua soal tes akhir sesuai dengan tujuan

G. Kesan umum proses pembelajaran

1. Keefektifan proses pembelajaran

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Pembelajaran lancar
- b. Suasana kelas terkendali sesuai dengan rencana
- c. Suasana kelas terkendali melalui penyesuaian
- d. Mengarah kepada terbentuknya dampak pengiring (misalnya ada kesempatan bagi siswa untuk dapat bekerja sama, bertanggung jawab, tenggang rasa)

Skor Penilaian	Keterangan
1	Deskriptor a tampak
2	Deskriptor a dan b tampak
3	Deskriptor a, b, dan c; atau a, b, dan d tampak
4	Deskriptor a, b, c, dan d tampak

2. Penggunaan bahasa Indonesia yang tepat

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Ucapan jelas dan mudah dimengerti
- b. Pembicaraan lancar (tidak tersendat-sendat)
- c. Menggunakan kata-kata baku (membatasi penggunaan kata-kata daerah atau asing)
- d. Berbicara dengan menggunakan tata bahasa yang benar

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

3. Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa

Untuk menilai butir ini, digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Memberi tahu kesalahan siswa dalam berbahasa tanpa memperbaiki

2	Memperbaiki langsung kesalahan berbahasa asing
3	Meminta siswa lain menemukan dan memperbaiki kesalahan berbahasa temannya dengan tuntunan
4	Mengarahkan siswa menemukan dan memperbaiki kesalahan berbahasa sendiri

4. Penampilan guru dalam pembelajaran

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Berbusana rapi dan sopan
- b. Suara dapat didengar oleh seluruh siswa dalam kelas yang bersangkutan
- c. Posisi bervariasi (tidak terpaku pada satu tempat)
- d. Tutur katanya sopan dan bijak

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Lampiran 14

Hasil Observasi Aktivitas Siswa**Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa pada saat Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* Pertemuan ke 1**

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																			
		1				2				3				4				5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Sandi			√			√					√				√					√
2	Sigit			√			√					√				√					√
3	Reza			√			√					√				√					√
4	Tri			√				√				√				√					√
5	Fani			√				√				√				√					√
6	Syafia			√				√				√				√					√
7	Dwi F		√				√					√			√					√	
8	Dwi P		√				√					√			√					√	
9	Nova			√				√				√			√						√
10	Rizal			√			√					√				√					√
11	Bahrin		√				√					√				√					√
12	Tasirin		√				√					√			√					√	
13	Adi			√				√				√				√					√
14	Elan			√			√					√				√				√	

Pemalang,

April 2011

Observer

ERNA DWI WULANDARI

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa pada saat Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* Pertemuan ke 2

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																			
		1				2				3				4				5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Sandi				√			√				√				√					√
2	Sigit				√			√				√				√					√
3	Reza				√			√				√				√					√
4	Tri				√			√				√				√					√
5	Fani				√			√	√			√				√					√
6	Syafia				√			√				√				√					√
7	Dwi F				√		√				√				√				√		
8	Dwi P			√			√				√				√				√		
9	Nova				√			√				√			√						√
10	Rizal			√				√				√				√					√
11	Bahrin		√					√			√					√				√	
12	Tasirin		√				√				√				√				√		
13	Adi				√			√				√				√				√	
14	Elan			√				√				√				√			√		

Pemalang,

Mei 2011

Observer

ERNA DWI WULANDARI

Keterangan:

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

No.	Aspek Pengamatan	Pertemuan I	Pertemuan II
		Rata-rata nilai	Rata-rata nilai
1.	Keantusiasan siswa untuk mengikuti pembelajaran.	2,7	3,5
2.	Keberanian dan ketepatan siswa dalam memainkan peranannya.	2,3	2,7
3.	Keberanian siswa dalam mengungkapkan perasaan pada saat bermain peran.	2,3	2,6
4.	Sikap dan kemampuan siswa bekerja sama dalam kelompok selama melakukan permainan.	2,7	2,7
5.	Usaha dan kreativitas siswa berinteraksi dan berkomunikasi dengan temannya untuk memecahkan masalah.	2,7	3,2
Skor Aktivitas Siswa		$(12,7 \div 20) \times 100\% = 63,5\%$	$(14,7 \div 20) \times 100\% = 73,5\%$

$$\text{Skor aktivitas belajar siswa} = \frac{\{\text{Skor no } (1 + 2 + 3 + 4 + 5)\} \times 100\%}{20}$$

Pertemuan ke 1,

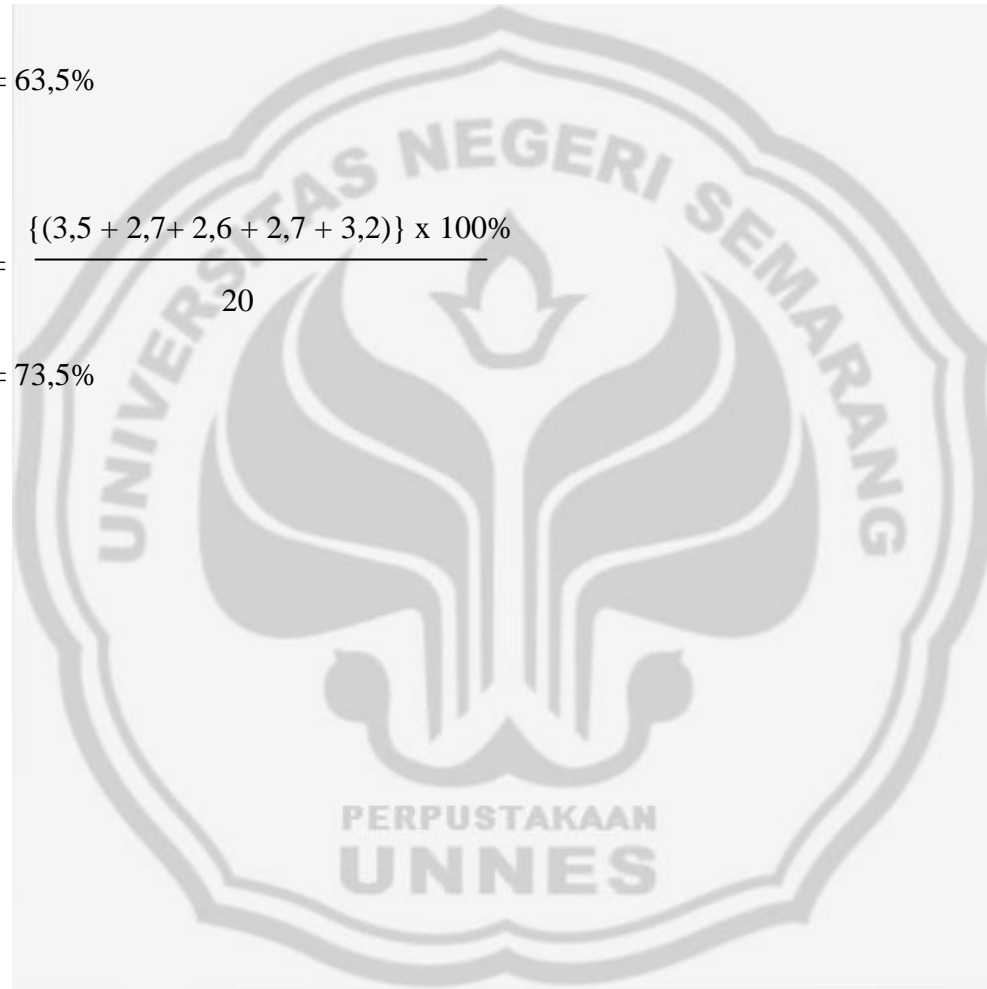
$$\text{Skor aktivitas belajar siswa} = \frac{\{(2,7 + 2,3 + 2,3 + 2,7 + 2,7)\} \times 100\%}{20}$$

$$= 63,5\%$$

Pertemuan ke 2

$$\text{Skor aktivitas belajar siswa} = \frac{\{(3,5 + 2,7 + 2,6 + 2,7 + 3,2)\} \times 100\%}{20}$$

$$= 73,5\%$$



**Deskriptor Penilaian Aktivitas Belajar Siswa
dalam Pembelajaran dengan Metode *Role Playing***

1. Keantusiasan siswa untuk mengikuti pembelajaran

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- e. Siswa membawa peralatan sekolah seperti buku, pulpen, penggaris, dll.
- f. Membawa buku sumber
- g. Memperhatikan penjelasan guru
- h. Menjawab pertanyaan dari guru dengan baik pada saat apersepsi

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

2. Keberanian dan ketepatan siswa dalam memainkan peranannya

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- e. Siswa mengucapkan skenario dengan lafal dan intonasi yang jelas
- f. Suara siswa dapat terdengar dengan jelas
- g. Gerakan dan ekspresi siswa sesuai dengan peran yang sedang dimainkan
- h. Siswa memainkan dan menghayati peran dengan sungguh-sungguh

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

3. Keberanian siswa dalam mengungkapkan perasaan pada saat bermain peran.

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor berikut:

- a. Siswa berani mengungkapkan perasaan kepada sesama teman
- b. Pengungkapan perasaan menggunakan bahasa yang baik dan benar

- c. Ekspresi wajah sesuai dengan perasaan yang di ungkapkan
- d. Siswa mengungkapkan perasaan tanpa ditunjuk oleh guru

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

4. Sikap dan kemampuan siswa bekerja sama dalam kelompok selama melakukan permainan

Untuk menilai butir ini, perlu deskriptor sebagai berikut:

- a. Siswa menunjukkan sikap antusias dan bersemangat selama bermain peran
- b. Siswa aktif selama melakukan permainan
- c. Siswa berinteraksi dengan setiap anggota kelompok
- d. Siswa saling membantu teman yang mengalami kesulitan

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

5. Usaha dan kreativitas siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan temannya untuk memecahkan masalah

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan deskriptor sebagai berikut:

- a. Siswa memberi dan menerima pendapat dalam menyelesaikan masalah
- b. Berdiskusi mencari solusi dalam memecahkan masalah
- c. Siswa berkomunikasi dan bekerja sama dengan kelompok untuk memecahkan masalah
- d. Menghargai kesepakatan kelompok

Skor Penilaian	Keterangan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak



Lampiran 16

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelompok Kontrol)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 03 Sungapan

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : V (Lima)/2 (Dua)

Alokasi Waktu : 2 jp x 35 menit

Pelaksanaan : 28 April 2011 dan 5 Mei 2011

A. Standar Kompetensi

Menghargai keputusan bersama

B. Kompetensi Dasar

Mematuhi keputusan bersama

C. Indikator

1. Menjelaskan cara mematuhi keputusan bersama
2. Menjelaskan cara melaksanakan keputusan bersama
3. Memberi contoh pelaksanaan keputusan bersama
4. Menjelaskan manfaat mematuhi keputusan bersama

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mendengarkan penjelasan guru tentang keputusan bersama, siswa dapat:

1. Menjelaskan cara mematuhi keputusan bersama
2. Menjelaskan cara melaksanakan keputusan bersama
3. Memberi contoh pelaksanaan keputusan bersama
4. Menjelaskan manfaat mematuhi keputusan bersama

E. Materi**Keputusan Bersama**

Keputusan bersama adalah keputusan yang diambil atas dasar persetujuan atau kesepakatan bersama. Semua pihak harus menerima dan mematuhi hasil keputusan bersama dengan ikhlas, penuh tanggung jawab,

dan lapang dada. Berikut ini adalah beberapa cara menerima dan mematuhi hasil keputusan bersama, yaitu:

- a. Semua pihak mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi dan golongan.
- b. Semua pihak memahami dengan baik masalah yang dimusyawarahkan.
- c. Semua pihak menghormati dan menghargai perbedaan pendapat.
- d. Semua pihak harus meyakini bahwa keputusan yang dihasilkan adalah keputusan yang terbaik demi kepentingan bersama.

Dalam melaksanakan hasil keputusan bersama, hal-hal yang harus diperhatikan oleh semua pihak adalah:

- a. Hasil keputusan bersama harus dilaksanakan dengan menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia.
- b. Hasil keputusan bersama harus dilaksanakan dan dapat dipertanggungjawabkan secara moral kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- c. Hasil keputusan bersama harus dilaksanakan dengan memperhatikan nilai-nilai kebenaran dan keadilan.

Setelah semua pihak dapat menerima hasil keputusan bersama selanjutnya adalah melaksanakan keputusan tersebut. Pelaksanaan hasil keputusan bersama dapat diterapkan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Contoh pelaksanaan keputusan bersama dalam lingkungan keluarga, misalnya setiap anggota keluarga mempunyai tugas masing-masing, ada yang bertugas menyapu lantai, mencuci piring, membersihkan halaman, dan sebagainya.

Contoh pelaksanaan keputusan bersama dalam lingkungan sekolah misalnya setiap siswa memakai seragam sekolah, guru mengajar dengan sungguh-sungguh, belajar dengan penuh disiplin, berangkat tepat waktu. Dalam lingkungan masyarakat misalnya, keputusan untuk melakukan gotong-royong membersihkan lingkungan, menjaga keamanan lingkungan dengan ronda malam bergiliran.

Hasil keputusan yang telah disepakati bersama harus dipatuhi oleh semua pihak, karena akan bermanfaat yaitu semua anggota musyawarah

merasa memiliki kedudukan yang sama, tercipta suatu rasa keadilan bagi setiap peserta musyawarah, dan akan tercipta suasana ketertiban dan ketentraman bagi semua orang.

F. Sumber Belajar dan Media

a. Sumber Belajar

Darmono, Ikhwan Sapto dan Sudarsih. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Widihastuti, Setiati dan Fajar. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

b. Media

Gambar orang yang sedang bermusyawarah dan gambar contoh pelaksanaan keputusan bersama.

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, pemberian tugas

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan I

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Berdoa
- b. Presensi
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- d. Apersepsi:

- 1) Menyanyikan lagu “bangun tidur”

- 2) Guru memberikan pertanyaan:

- a) Anak-anak, apakah kalian menyadari bahwa setiap hari tanpa disadari kalian selalu mengambil suatu keputusan? Ketika bangun tidur, ketika akan berangkat sekolah, ketika akan membeli makanan, ketika akan belajar, ketika melakukan segala kegiatan, anak-anak selalu mengambil keputusan.

- b) Jadi, apakah yang dimaksud dengan keputusan?

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Guru mengulang sedikit materi tentang pengertian keputusan bersama.
- b. Guru menjelaskan materi tentang cara mematuhi keputusan bersama.
- c. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan sebaik-baiknya.
- d. Guru menjelaskan materi tentang cara melaksanakan keputusan bersama.
- e. Guru bertanya kepada siswa tentang cara mematuhi dan melaksanakan keputusan bersama.
- f. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
- g. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas.
- h. Siswa menanyakan materi yang belum jelas.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Guru menugaskan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya.
- c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas.

Pertemuan II

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Berdoa
- b. Presensi
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- d. Apersepsi:

Guru menanyakan kepada siswa bagaimana cara mematuhi dan melaksanakan keputusan bersama.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Guru mengulang sedikit materi tentang cara mematuhi dan melaksanakan keputusan bersama.

- b. Guru menjelaskan materi tentang contoh pelaksanaan keputusan bersama.
 - c. Siswa menyebutkan contoh pelaksanaan keputusan bersama di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.
 - d. Guru menjelaskan materi tentang manfaat mematuhi keputusan bersama.
 - e. Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan sebaik-baiknya.
 - f. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
 - g. Siswa menanyakan materi yang belum jelas.
3. Kegiatan Akhir
 - a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
 - b. Guru memberi soal tes akhir kepada siswa
 - c. Siswa mengerjakan soal tes akhir

I. Evaluasi

1. Prosedur Tes
 - a. Tes awal : ada (pada saat kegiatan awal)
 - b. Tes proses : ada (pada saat kegiatan inti)
 - c. Tes akhir : ada (pada akhir pembelajaran)
2. Jenis Tes
Tes lisan dan tes tertulis
3. Bentuk Tes
Pilihan ganda dan uraian singkat
4. Instrumen Tes

Pertemuan I

- 1) Apakah yang dimaksud dengan keputusan?

Pertemuan II

- 1) Bagaimana cara mematuhi keputusan bersama?
- 2) Bagaimana cara melaksanakan keputusan bersama?

- b. Tes proses

Pertemuan I

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

- 1) Salah satu cara mematuhi keputusan bersama yaitu semua pihak menghormati dan menghargai perbedaan
- 2) Apabila suatu keputusan telah disepakati bersama, maka kita harus mematuhi dan
- 3) Semua pihak mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi dan golongan merupakan salah satu cara
- 4) Melaksanakan keputusan dengan ikhlas berarti melaksanakan keputusan dengan hati yang bersih dan
- 5) Hasil keputusan bersama harus dilaksanakan dengan menjunjung tinggi harkat dan martabat

Pertemuan II

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang singkat dan jelas!

- 1) Sebutkan 3 contoh pelaksanaan keputusan bersama di lingkungan keluarga!
- 2) Sebutkan 3 contoh pelaksanaan keputusan bersama di lingkungan sekolah!
- 3) Sebutkan 2 contoh pelaksanaan keputusan bersama di lingkungan masyarakat!
- 4) Sebutkan 2 manfaat apabila kita mematuhi keputusan bersama!

c. Tes akhir

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

1. Dalam lingkungan sekolah, keputusan yang menyangkut peraturan dan tata tertib sekolah harus dipatuhi oleh
 - a. seluruh siswa
 - b. kepala sekolah
 - c. guru-guru
 - d. seluruh warga sekolah

2. Keputusan bersama dapat dilakukan dengan cara musyawarah untuk mufakat. Jika musyawarah untuk mufakat gagal, maka keputusan bersama dapat dilakukan dengan cara....
 - a. memaksa peserta untuk menyetujui suatu pendapat
 - b. pemungutan suara (*voting*)
 - c. menuruti pendapat yang sesuai dengan keinginan ketua saja
 - d. menolak semua pendapat
3. Hal yang **tidak** seharusnya dilakukan dalam bermusyawarah adalah
 - a. menghormati saat seorang anggota memberikan pendapat
 - b. menghargai keputusan musyawarah
 - c. melaksanakan hasil rapat dengan penuh tanggung jawab
 - d. memaksakan kehendak kepada seluruh peserta rapat
4. Keputusan yang akan diambil dalam sebuah musyawarah wajib dilaksanakan dengan penuh rasa
 - a. perikemanusiaan
 - b. kekeluargaan
 - c. tanggung jawab
 - d. gotong royong
5. Dalam melaksanakan hasil keputusan bersama, hal yang harus diperhatikan oleh semua pihak adalah
 - a. hasil keputusan bersama dapat dipertanggungjawabkan kepada Tuhan Yang Maha Esa
 - b. hasil keputusan bersama akan menimbulkan masalah dan hanya mendatangkan kerugian bagi masyarakat
 - c. hasil keputusan bersama dapat mengganggu ketentraman dan kenyamanan orang lain
 - d. hasil keputusan bersama dapat menimbulkan keresahan bagi masyarakat
6. Manfaat apabila kita mematuhi keputusan bersama yaitu
 - a. tidak tertampungnya keinginan atau pendapat peserta

- b. tercipta suatu rasa keadilan bagi setiap peserta
- c. peserta musyawarah merasa ingin menang sendiri
- d. peserta musyawarah mementingkan kepentingan kelompoknya

7. Keputusan bersama akan dirasakan manfaatnya apabila

- a. keputusan dilaksanakan oleh sebagian anggota
- b. semua anggota melaksanakan keputusan dengan baik
- c. semua anggota melaksanakan keputusan dengan setengah hati
- d. keputusan diserahkan kepada orang lain

8. Mutia telah ditetapkan menjadi ketua kelas lima berdasarkan hasil keputusan bersama. Namun, pada saat pemilihan Toro tidak memilih Mutia. Bagaimana sikap yang harus diambil Toro?

- a. Menolak Mutia sebagai ketua, karena Mutia bukan pilihan Toro
- b. Mengacuhkan Mutia, sebab Mutia dianggap tidak akan bisa menjadi ketua kelas
- c. Menerima Mutia sebagai ketua kelas dengan sepenuh hati dan penuh rasa tanggung jawab
- d. Menerima Mutia dengan terpaksa daripada dibenci oleh teman-teman yang mendukung Mutia

9. Terciptanya suasana tertib dan tenang merupakan salah satu ... mematuhi keputusan bersama.

- a. manfaat
- b. prinsip
- c. asas
- d. kerugian

10. Hal yang harus dilakukan apabila suatu keputusan bersama telah disepakati yaitu

- a. menerima dan mengabaikan

- b. mencatat dan mengumumkan
- c. menghargai dan mengabadikan
- d. mematuhi dan melaksanakan

5. Kunci Jawaban

a. Tes awal

Pertemuan I

Keputusan adalah suatu pilihan yang di ambil seseorang untuk dilaksanakan.

Pertemuan II

- 1) Semua pihak mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi dan golongan.
- 2) Melaksanakan keputusan dengan ikhlas dan penuh tanggung jawab.

b. Tes proses

Pertemuan I

- 1) pendapat
- 2) melaksanakan
- 3) mematuhi keputusan bersama
- 4) jujur
- 5) manusia

Pertemuan II

- 1) Menyapu lantai, membersihkan halaman, mencuci piring.
- 2) Berangkat sekolah tepat waktu, memakai seragam sekolah, melaksanakan piket kelas
- 3) Ronda malam, kerja bakti membersihkan lingkungan
- 4) Tercipta suatu rasa keadilan bagi setiap peserta musyawarah, semua peserta merasa memiliki kedudukan yang sama.

c. Tes akhir

- | | |
|------|------|
| 1) D | 6) B |
| 2) B | 7) B |
| 3) D | 8) C |

4) C 9) A

5) A 10) D

6. Kriteria Penilaian

Tes akhir = setiap jawaban benar bernilai 10

Nilai akhir = skor perolehan x 10
= 100

Kuswono, S.Pd, SD
NIP 197007311994081001

Lampiran 16

KISI-KISI SOAL TES AWAL DAN TES AKHIR

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Jenjang Kemampuan dan Tingkat Kesukaran Kompetensi Dasar									JBS	%	
				C1			C2			C3					
				Md	Sd	Sr	Md	Sd	Sr	Md	Sd	Sr			
	Mematuhi keputusan bersama	Keputusan bersama	Menjelaskan cara mematuhi keputusan bersama	16				2				24	3	30	
Menjelaskan cara melaksanakan keputusan bersama				28	30								2	20	
Memberi contoh pelaksanaan keputusan bersama							5			15				2	20
Menjelaskan manfaat mematuhi keputusan bersama			20					10		13				3	30
Jumlah				2	1	1	-	2	1	-	2	1			
				4			3			3			10	100	

Keterangan:

C1 = Pengetahuan

C2 = Pemahaman

C3 = Aplikasi

Md = Soal dengan tingkat kesulitan mudah

Sd = Soal dengan tingkat kesulitan sedang

Sr = Soal dengan tingkat kesulitan sukar

JBS = Jumlah butir soal



Lampiran 17

SOAL TES AKHIR

Mata Pelajaran` : Pendidikan Kewarganegaraan

Kelas/Semester : V (Lima)/2 (Dua)

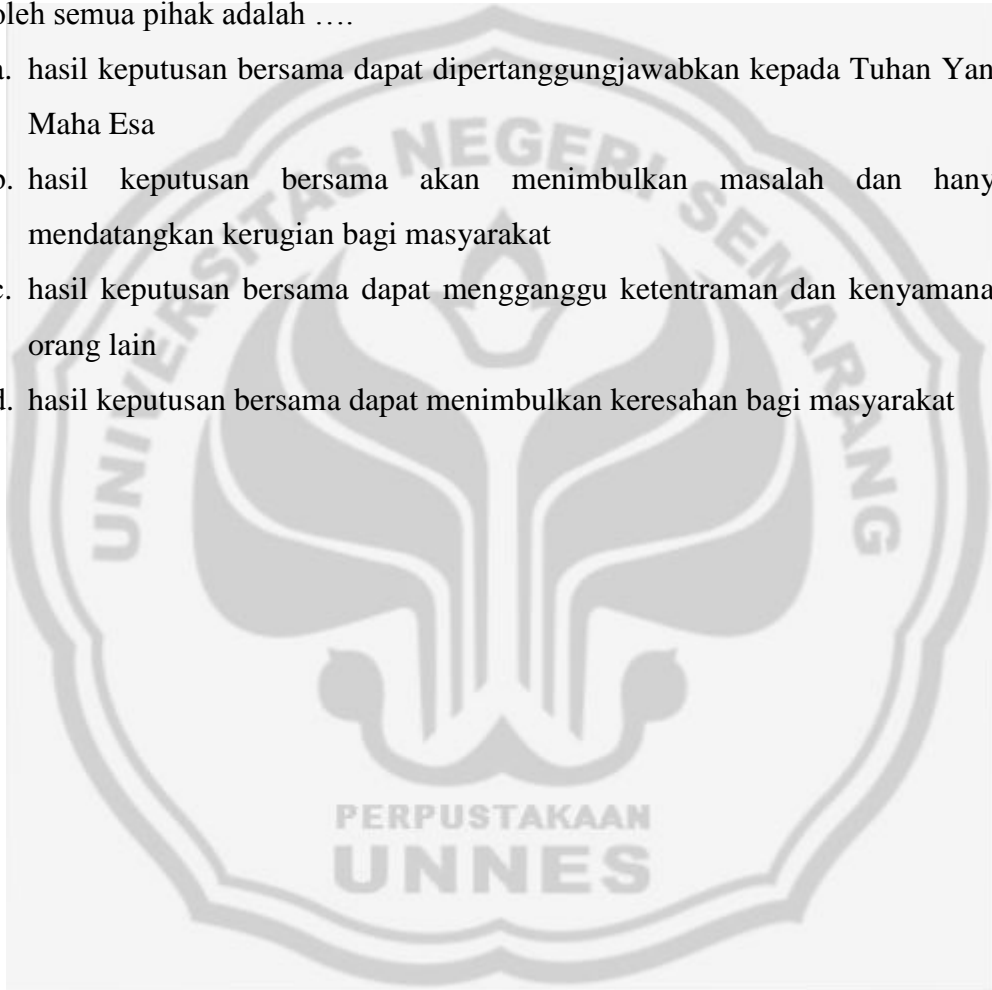
Waktu : 60 menit

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

1. Dalam lingkungan sekolah, keputusan yang menyangkut peraturan dan tata tertib sekolah harus dipatuhi oleh
 - a. seluruh siswa
 - b. kepala sekolah
 - c. guru-guru
 - d. seluruh warga sekolah
2. Hal yang harus dilakukan apabila suatu keputusan bersama telah disepakati yaitu
 - a. menerima dan mengabaikan
 - b. mencatat dan mengumumkan
 - c. menghargai dan mengabadikan
 - d. mematuhi dan melaksanakan
3. Manfaat apabila kita mematuhi keputusan bersama yaitu
 - a. tidak tertampungnya keinginan atau pendapat peserta
 - b. tercipta suatu rasa keadilan bagi setiap peserta
 - c. peserta musyawarah merasa ingin menang sendiri
 - d. peserta musyawarah mementingkan kepentingan kelompoknya
4. Keputusan bersama akan dirasakan manfaatnya apabila
 - a. keputusan dilaksanakan oleh sebagian anggota
 - b. semua anggota melaksanakan keputusan dengan baik
 - c. semua anggota melaksanakan keputusan dengan setengah hati
 - d. keputusan diserahkan kepada orang lain

5. Mutia telah ditetapkan menjadi ketua kelas lima berdasarkan hasil keputusan bersama. Namun, pada saat pemilihan Toro tidak memilih Mutia. Bagaimana sikap yang harus diambil Toro?
 - a. Menolak Mutia sebagai ketua, karena Mutia bukan pilihan Toro
 - b. Mengacuhkan Mutia, sebab Mutia dianggap tidak akan bisa menjadi ketua kelas
 - c. Menerima Mutia sebagai ketua kelas dengan sepenuh hati dan penuh rasa tanggung jawab
 - d. Menerima Mutia dengan terpaksa daripada dibenci oleh teman-teman yang mendukung Mutia
6. Keputusan bersama dapat dilakukan dengan cara musyawarah untuk mufakat. Jika musyawarah untuk mufakat gagal, maka keputusan bersama dapat dilakukan dengan cara....
 - a. memaksa peserta untuk menyetujui suatu pendapat
 - b. pemungutan suara
 - c. menuruti pendapat yang sesuai dengan keinginan ketua saja
 - d. menolak semua pendapat
7. Terciptanya suasana tertib dan tentram merupakan salah satu ... mematuhi keputusan bersama.
 - a. manfaat
 - b. prinsip
 - c. asas
 - d. kerugian
8. Hal yang **tidak** seharusnya dilakukan dalam bermusyawarah adalah
 - a. menghormati saat seorang anggota memberikan pendapat
 - b. menghargai keputusan musyawarah
 - c. memaksakan kehendak kepada seluruh peserta rapat
 - d. melaksanakan hasil rapat dengan penuh tanggung jawab
9. Keputusan yang akan diambil dalam sebuah musyawarah wajib dilaksanakan dengan penuh rasa
 - a. perikemanusiaan

- b. kekeluargaan
 - c. tanggung jawab
 - d. gotong royong
10. Dalam melaksanakan hasil keputusan bersama, hal yang harus diperhatikan oleh semua pihak adalah
- a. hasil keputusan bersama dapat dipertanggungjawabkan kepada Tuhan Yang Maha Esa
 - b. hasil keputusan bersama akan menimbulkan masalah dan hanya mendatangkan kerugian bagi masyarakat
 - c. hasil keputusan bersama dapat mengganggu ketentraman dan kenyamanan orang lain
 - d. hasil keputusan bersama dapat menimbulkan keresahan bagi masyarakat



Lampiran 18

Kunci Jawaban Soal Tes Akhir

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



Lampiran 19

Uji Normalitas Nilai Tes Akhir Kelompok Eksperimen**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
kelompokeksperimen	14	100.0%	0	.0%	14	100.0%

Keterangan:

Tabel ini menunjukkan jumlah siswa kelompok eksperimen, yaitu 14 siswa. Tidak ada data missing

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
kelompokeksperimen	.335	14	.000	.751	14	.001

Keterangan:

Dari hasil analisis terlihat bahwa Sig. tabel Kolmogorov-Smirnov^a (0,000) < α (0,05). Kesimpulannya yaitu data tidak berdistribusi normal.

Lampiran 20

Uji Normalitas Nilai Tes Akhir Kelompok Kontrol**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kelompokkontrol	16	100.0%	0	.0%	16	100.0%

Keterangan:

Tabel ini menunjukkan jumlah siswa kelompok kontrol, yaitu 16 siswa. Tidak ada data missing

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kelompokkontrol	.244	16	.012	.868	16	.026

a. Lilliefors Significance Correction

Keterangan:

Dari hasil analisis terlihat bahwa Sig. tabel Kolmogorov-Smirnov^a (0,012) < α (0,05). Kesimpulannya yaitu data tidak berdistribusi normal.

Lampiran 21

Pengujian Hipotesis (Analisis Akhir)**Test Statistics^b**

	posttest
Mann-Whitney U	58.000
Wilcoxon W	194.000
Z	-2.339
Asymp. Sig. (2-tailed)	.019
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.025 ^a

a. Grouping Variable: kelas

Kaidah keputusan:

Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima

Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak

Berdasarkan hasil Uji U Mann Whitney diketahui Asymp. Sig. (2-tailed) 0,019 (lebih kecil dari 0,05). Kesimpulannya yaitu H_0 ditolak, atau H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Lampiran 22

Dokumentasi (Foto saat pembelajaran)



Gambar 1 Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah dan menarik kesimpulan setelah bermain peran
(Dok. Puput 2011)



Gambar 2. Siswa sedang mengerjakan soal tes akhir
(Dok. Puput 2011)



Gambar 3. Guru menjelaskan materi keputusan bersama
(Dok. Puput 2011)



Gambar 4. Guru menjelaskan prosedur bermain peran
(Dok. Puput 2011)

Lampiran 23

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PEMALANG
DINAS PENDIDIKAN
 UPT PENDIDIKAN KECAMATAN PEMALANG
SD NEGERI 02 SUNGAPAN
 Jl. Kapten Piere Tendean No. 5, Desa Sungapan,
 Kab.Pemalang 52319

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Kuswono, S.Pd, SD
NIP	: 197007311994081001
Pangkat/Golongan Ruang	: Pembina / IV A
Jabatan	: Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa,

Nama	: Puput Indah Rustiyana
NIM	: 1402407085
Tempat, tanggal lahir	: Pemalang, 26 Januari 1990
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan UNNES

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 02 Sungapan Kabupaten Pemalang untuk penyusunan skripsi dengan judul **“Keefektifan Penggunaan Metode Role Playing pada Materi Menghargai Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 02 Sungapan Kabupaten Pemalang”**.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, untuk dapat digunakan seperlunya.

Pemalang, Juli 2011

Kepala SD Negeri 02 Sungapan

Kuswono, S.Pd, SD
 NIP 197007311994081001

Lampiran 24

BIODATA PENELITI

Nama : Puput Indah Rustiyana
Tempat Tanggal Lahir : Pemalang, 26 Januari 1990
Jenis kelamin : Perempuan
Jurusan / Program Studi : PGSD / S1
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Alamat : Jalan Tongkol No.23 RT 02 / RW 06 Sugihwaras,
Pemalang
No.Telepon / Hp : 085642988252
Email : ciptuzi@yahoo.com

PERPUSTAKAAN
UNNES

Tegal, Juli 2011

Peneliti

Puput Indah Rustiyana