



**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKn MATERI
ORGANISASI DI LINGKUNGAN SEKOLAH
DAN MASYARAKAT PADA SISWA
KELAS V SDN GRUJUGAN
LOR 1 BONDOWOSO**

SKRIPSI

Oleh
Erlin Nur Kholifah
NIM 130210204035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**



**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKn MATERI
ORGANISASI DI LINGKUNGAN SEKOLAH
DAN MASYARAKAT PADA SISWA
KELAS V SDN GRUJUGAN
LOR 1 BONDOWOSO**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi PGSD (S1) dan mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh
Erlin Nur Kholifah
NIM 130210204035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

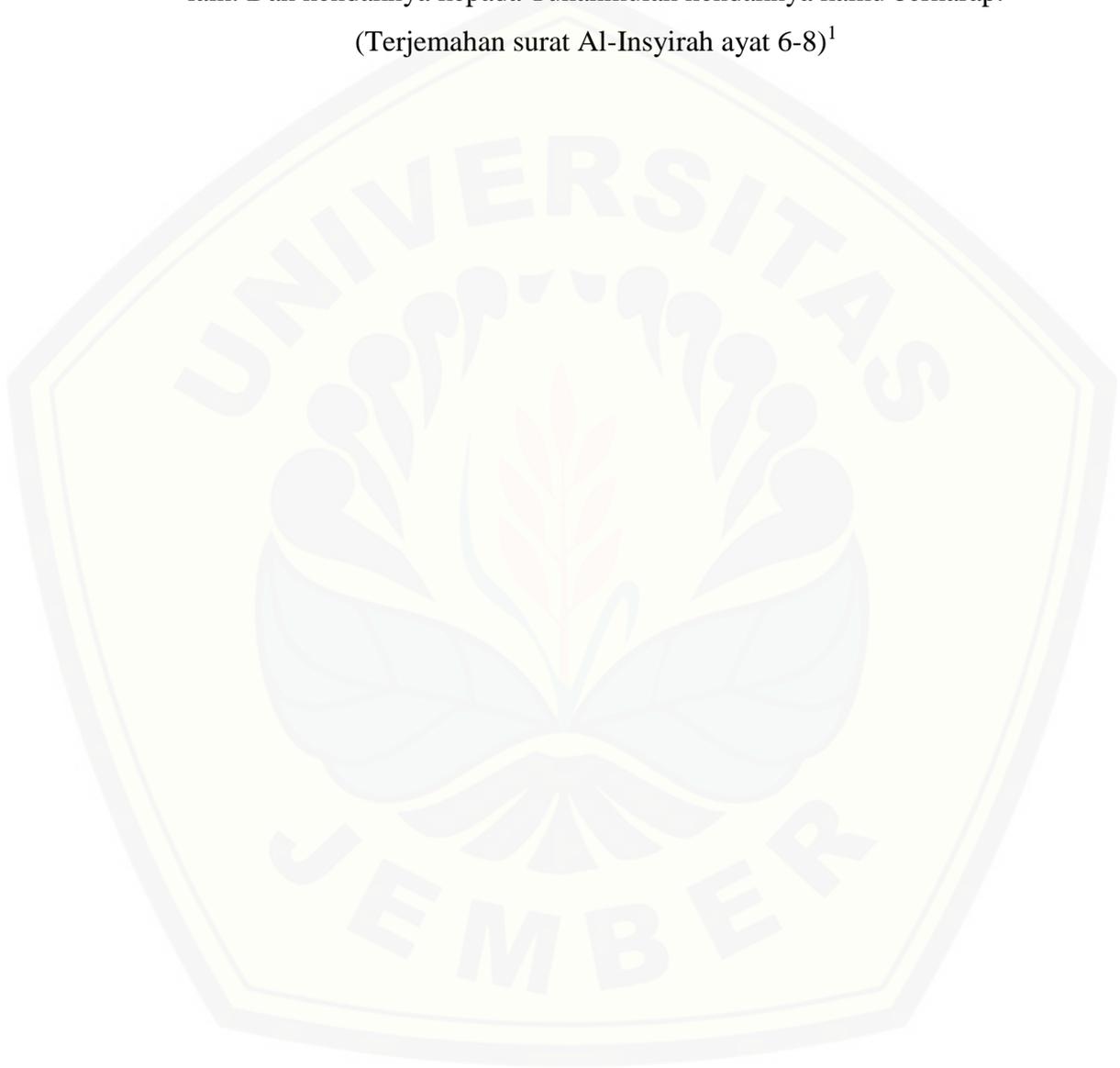
Puji syukur kehadiran Allah Swt atas semua limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga karya ilmiah dapat terselesaikan dengan baik. Tak lupa shalawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw yang telah membawa umatnya menuju ke jalan yang terang benderang. Dengan segala ketulusan, kupersembahkan karyaku ini kepada :

1. Kedua orang tuaku yang kusayangi, Bapak Hambali dan Ibundaku tersayang Wini Anisah, kakak yang selalu aku banggakan Teguh Iman Pribadi dan saudara kembarku yang selalu kusayangi, Ervin Nur Kholifah. Terimakasih untuk segala doa, kasih sayang, pengorbanan dan dukungan yang selalu diberikan kepada penulis;
2. Semua guru-guruku sejak TK hingga di perguruan tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dengan penuh ikhlas dan kesabaran;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember khususnya jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu kubanggakan.

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hendaknya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.

(Terjemahan surat Al-Insyirah ayat 6-8)¹



¹ Departemen Agama RI. 1998. *Al Quran dan Terjemahan*. Jakarta: PT. Karya Toha Putra.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erlin Nur Kholifah

NIM : 130210204035

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada Siswa Kelas V di SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan yang sudah disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademis jika di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 17 Maret 2017

Yang menyatakan,

Erlin Nur Kholifah

NIM 130210204035

HALAMAN PENGAJUAN

**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PKn MATERI ORGANISASI DI LINGKUNGAN
SEKOLAH DAN MASYARAKAT PADA SISWA KELAS V SDN
GRUJUGAN LOR 1 BONDOWOSO**

SKRIPSI

diajukan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan
untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Jurusan Ilmu Pendidikan
dengan Program Studi Guru Sekolah Dasar pada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh:

Nama Mahasiswa : Erlin Nur Kholifah
NIM : 130210204035
Angkatan Tahun : 2013
Daerah Asal : Bondowoso
Tempat, tanggal lahir : Bondowoso, 31 Oktober 1994
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ PGSD

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II,

Prof. Dr. M Sulthon Masyhud, M.Pd

NIP. 19590904 198103 1 005

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A

NIP. 19580614 198702 2 001

SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR PKn MATERI ORGANISASI DI LINGKUNGAN
SEKOLAH DAN MASYARAKAT PADA SISWA KELAS V SDN
GRUJUGAN LOR 1 BONDOWOSO**

Oleh

Erlin Nur Kholifah

NIM 120210204035

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada Siswa Kelas V di SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal : Jumat, 17 Maret 2017

tempat : Ruang 35 D 103 Gedung III Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. M Sulthon Masyhud, M.Pd

NIP. 19590904 198103 1 005

Dra. Yayuk Mardiyati, M.A

NIP. 19580614 198702 2 001

Anggota 1,

Anggota 2,

Dr. Nanik Yuliyati, M.Pd

NIP. 19610729 198802 2 001

Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd

NIP. 19540917 198010 1 002

Mengesahkan,

Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc.,Ph.D

NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada Siswa Kelas V di SDN Grujungan Lor 1 Bondowoso; Erlin Nur Kholifah; NIM 130210204035; 80 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pembelajaran PKn mengandung materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Di samping itu kebiasaan guru yang selalu menerapkan metode-metode pembelajaran klasik seperti ceramah, tanya jawab dan penugasan pada saat menjelaskan materi pembelajaran akan menyulitkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak materi PKn. Hasil dari observasi dan wawancara di SDN Grujungan Lor 1 menunjukkan bahwa sejauh ini metode yang telah diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan. Salah satu metode yang belum pernah diterapkan adalah metode *role playing*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar PKn Materi Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada siswa kelas V di SDN Grujungan Lor 1 Bondowoso?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penerapan metode belajar *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V di SDN Grujungan Lor 1 Bondowoso. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Grujungan Lor 1 Bondowoso pada tanggal 7 Februari 2017 sampai dengan 14 Februari 2017. Subyek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri atas kelas VA dan VB dengan jumlah siswa pada masing-masing kelas 33 orang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental. Penelitian ini menggunakan pola *pre-test post-test control group design*, pengumpulan data penelitian menggunakan metode tes yang berupa tes pilihan ganda pada *pre-test* dan *post-test*. Pada penelitian ini, kelas VA sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang menerapkan pembelajaran menggunakan

metode *role playing*, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol yaitu kelas yang menerapkan metode pembelajaran konvensional tanpa metode *role playing*.

Sebelum diadakan penelitian terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan data nilai Ulangan Tengah Semester. Uji Homogenitas dilakukan menggunakan program statistik SPSS versi 20. Data hasil penghitungan dengan SPSS menunjukkan bahwa t hitung = 1,168. Hasil t hitung kemudian dicocokkan dengan t tabel taraf signifikansi untuk uji dua pihak (*two tail test*). Pada taraf signifikansi 5% nilai $dk = 120$ memiliki harga t tabel = 1,980. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa t hitung < t tabel ($1,168 < 1,980$). Selanjutnya digunakan teknik acak untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian dilakukan uji t antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berdasarkan nilai selisih antara *post-test* dan *pre-test*. Hasil belajar siswa yang menerapkan metode pembelajaran *role playing* mempunyai rata-rata sebesar 19,30, sedangkan hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional mempunyai nilai lebih rendah dengan rata-rata 12,36. Hasil uji statistik independent test menggunakan program SPSS versi 20 diperoleh t hitung sebesar 3,710. Selanjutnya hasil t hitung tersebut dikonsultasikan pada t tabel dengan taraf signifikansi 5%. Pada taraf signifikansi nilai $dk = 120$ memiliki harga t tabel = 1,980. Dari tabel pengitungan uji t di atas dapat diketahui bahwa t hitung > t tabel ($3,710 > 1,980$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dan pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan metode konvensional tanpa metode *role playing*.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar PKn materi organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat pada siswa kelas V SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso. Diharapkan metode *role playing* menjadi metode alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada Siswa Kelas V di SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso” dengan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Drs. Moh. Hasan, MSc., Ph.D, selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc.,Ph.D, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Agustiningasih, S.Pd, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
5. Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan Dra. Yayuk Mardiaty, M.A, selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan perhatiannya memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd selaku Dosen Pembahas, Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan kritik demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini;
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
8. Djahuri, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso, Abdul Aziz Imron, S.Pd selaku wali kelas VA, dan Cuk Suroto, S.Pd selaku wali kelas VB serta seluruh dewan guru yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian;

9. Teman-Teman mahasiswa PGSD angkatan 2013, Meylinda, Viving, Carela, Febri, Dita, dan semua teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah berbagi kisah, ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan;
10. Teman-teman pondokan putri SAKINAH, Kak Vita, Kak Rina, Lilin, Indah yang sudah berbagi cerita dan pengalaman berharga dalam suka maupun duka;
11. Keluarga besar terutama bapak dan ibu, Hambali dan Wini Anisah, kakak dan adik tercinta Teguh Iman Pribadi dan Ervin Nur Kholifah yang telah mendoakan kelancaran dan kesuksesan penyusunan skripsi ini;
12. Seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan sehingga saya mengharapkan kritik serta saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan menambah wawasan bagi saya maupun pembaca yang membutuhkan.

Jember,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PENGAJUAN	vi
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 <i>Role Playing</i> Sebagai Metode Pembelajaran PKn di SD	10
2.1.1 Pengertian	10
2.1.2 Keunggulan.....	13
2.1.3 Kelemahan	13
2.1.4 Langkah-langkah	14
2.2 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD ...	15
2.3 Metode Pembelajaran	18
2.4 Skenario Pembelajaran	20
2.5 Hasil Belajar	22
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar PKn	22

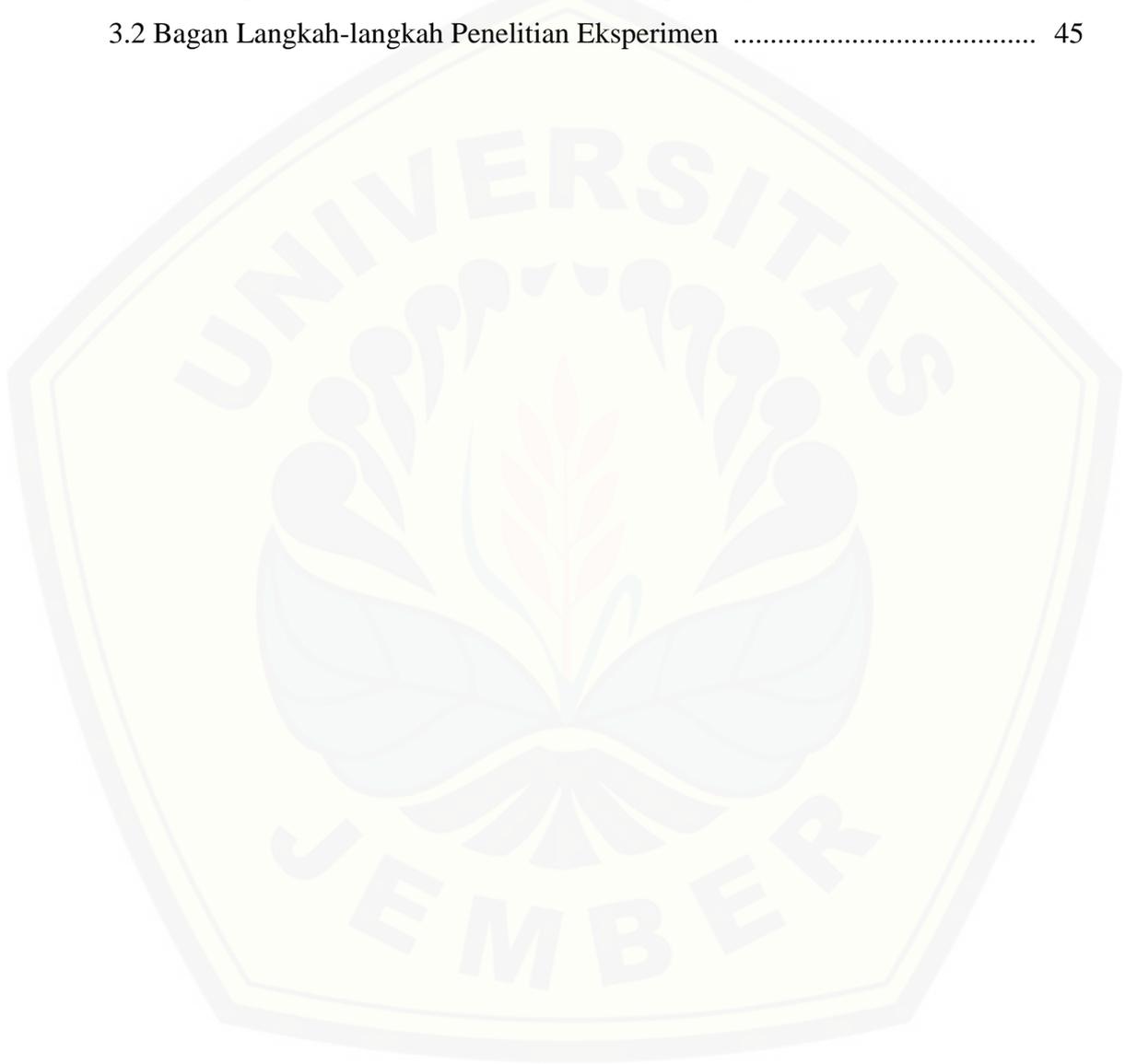
2.5.2 Unsur-Unsur Hasil Belajar PKn	22
2.6 Penelitian Yang Relevan	30
2.7 Kerangka Berpikir	32
2.8 Hipotesis	35
BAB 3. METODE PENELITIAN	36
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.2 Desain Penelitian	37
3.3 Subyek Penelitian	38
3.4 Variabel Penelitian	41
3.5 Definisi Operasional	42
3.6 Prosedur Penelitian	43
3.7 Teknik Pengumpulan Data	46
3.8 Teknik Analisis Data	59
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Gambaran Umum Subyek Penelitian	61
4.2 Jadwal Penelitian	61
4.3 Paparan Data Penelitian	62
4.4 Analisis Data	65
4.6 Uji Keefektifan Relatif	69
4.7 Pembahasan	71
BAB 5. PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Skenario Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	20
3.1	Hasil Uji Homogenitas	41
3.2	Hasil Uji Validitas Instrumen	47
3.3	Analisis Data Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	49
3.4	Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas Tes	51
3.5	Distribusi Jawaban Benar Kelompok Tinggi	53
3.6	Distribusi Jawaban Benar Kelompok Rendah.....	54
3.7	Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Tes	55
3.8	Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Tes	56
3.9	Rangkuman Hasil Analisis IDP dan IKES	57
4.1	Jadwal Penelitian	61
4.2	Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	62
4.3	Data Hasil Selisih Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	64
4.4	Perbandingan Nilai Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sebelum dan Sesudah Diberi Perlakuan	66
4.5	Hasil Uji <i>t</i>	67
4.6	Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	70
4.7	Data Penghitungan ER	70

DAFTAR GAMBAR

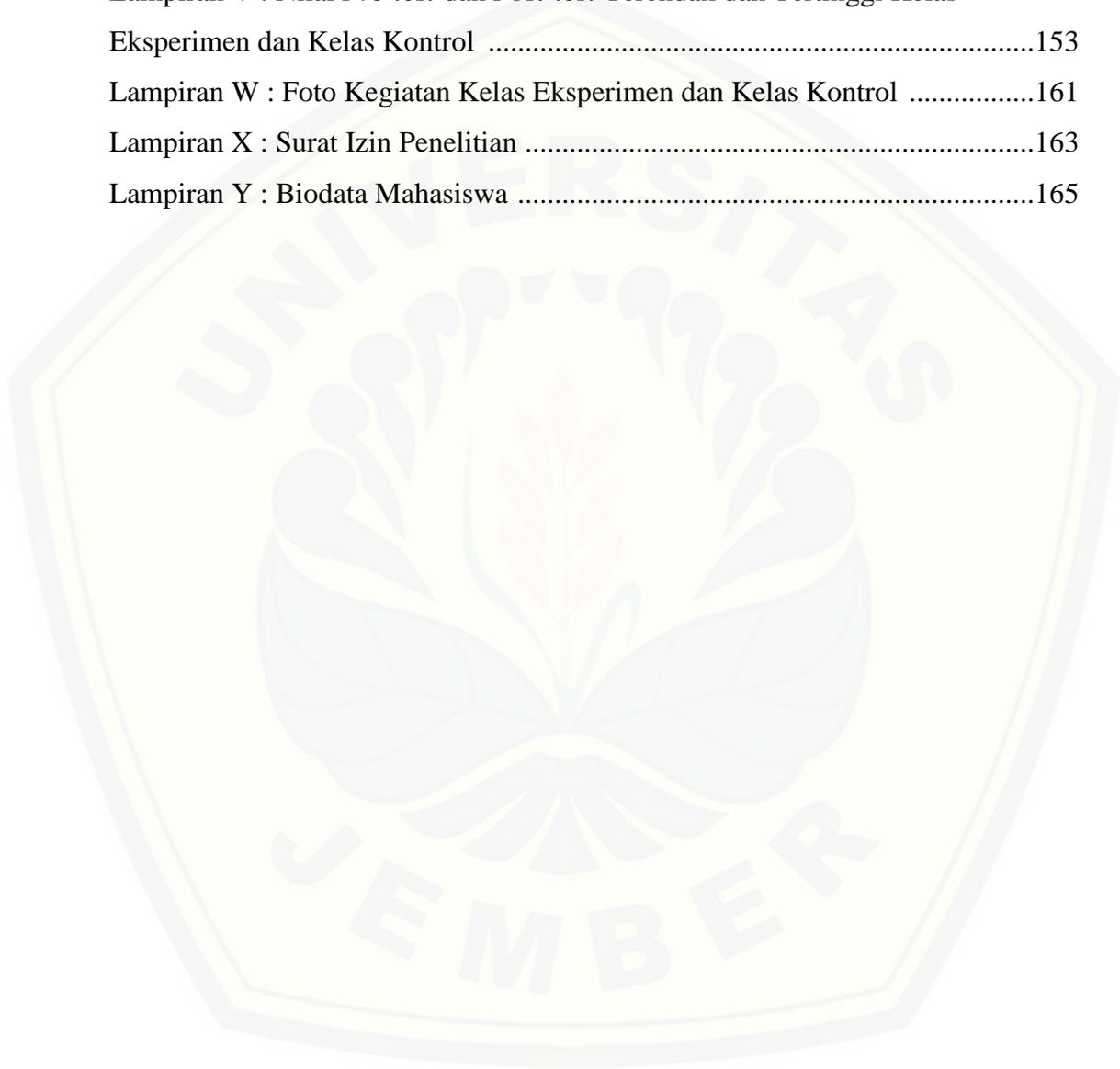
No	Judul	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Berpikir	34
3.1	Rancangan <i>Pre-test Post-test Control Group Design</i>	37
3.2	Bagan Langkah-langkah Penelitian Eksperimen	45



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
Lampiran A :	Matrik Penelitian	81
Lampiran B :	Pedoman Pengumpulan Data	83
B.1	Pedoman Dokumentasi	83
B.2	Pedoman Dokumentasi	83
B.3	Pedoman Wawancara	83
B.4	Pedoman Tes	83
Lampiran C :	Pedoman Wawancara	84
C.1	Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V A	84
C.2	Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V B	85
C.3	Hasil Wawancara dengan Siswa	86
Lampiran D :	Nilai Ulangan Tengah Semester Siswa Kelas V	88
D.1	Nilai Ulangan Tengah Semester Siswa Kelas V A	88
D.2	Nilai Ulangan Tengah Semester Siswa Kelas V B	90
Lampiran E :	Silabus Pembelajaran	92
Lampiran F :	RPP Kelas Eksperimen	95
Lampiran G :	Naskah Role Playing Kelas Eksperimen	102
Lampiran H :	RPP Kelas Kontrol	110
Lampiran I :	Materi	116
Lampiran J :	Lampiran Kisi-kisi Soal	121
Lampiran K :	Soal <i>Pre-test dan Post-test</i>	122
Lampiran L :	Kunci Jawaban Soal <i>Pre-test Pos- test</i>	131
Lampiran M :	Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen	132
Lampiran N :	Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol	133
Lampiran O :	Tabel Uji Validitas Soal Butir-butir Instrumen	135
Lampiran P :	Tabel Persiapan Analisis Reliabilitas Dengan Metode Belah Dua	137
Lampiran Q :	Data Indeks Daya Pembeda	138
Lampiran R :	Data Indeks Tingkat Kesulitan Instrumen Tes	141

Lampiran S : Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> yang Sudah Valid	143
Lampiran T : Kunci Jawaban Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> yang Sudah Valid	150
Lampiran U : Paparan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	151
Lampiran V : Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Terendah dan Tertinggi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	153
Lampiran W : Foto Kegiatan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	161
Lampiran X : Surat Izin Penelitian	163
Lampiran Y : Biodata Mahasiswa	165



BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan penjelasan yang berkaitan dengan penelitian ini, meliputi: (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian (4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menjamin keberlangsungan kehidupan bangsa. Menurut Trianto (2014:1) adanya pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagaimana dirumuskan dalam Tujuan Pendidikan Nasional Pendidikan dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat, beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. merupakan upaya yang harus dilakukan oleh sebuah bangsa untuk membangun bangsa dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Pendidikan harus diperhatikan apabila sebuah bangsa memiliki keinginan untuk mewujudkan cita-citanya, misalnya mengentaskan kemiskinan yang selanjutnya berujung pada kesejahteraan rakyatnya. Sistem pendidikan harus dapat memberikan pendidikan dasar bagi setiap warga negara. Hal tersebut bertujuan agar setiap warga negara dapat berpartisipasi dan mampu berperan serta dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Tujuan pendidikan perlu diupayakan oleh suatu bangsa, sebagaimana tercantum dalam Alenia empat Pembukaan UUD 1945, yang berbunyi “melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial”.

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan hal pokok yang berperan dalam kegiatan pendidikan di

sekolah. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang bertujuan untuk mengkondisikan siswa agar dapat belajar secara efektif. Pembelajaran yang efektif bergantung pada kemampuan guru dalam menetapkan dan mengembangkan metode pembelajaran. Pengembangan metode tersebut bertujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Guru memegang peran dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memiliki kreativitas tinggi serta mampu dalam mengembangkan pembelajaran, menemukan hal-hal baru dan mengkondisikan kelas dengan baik demi tercapainya hasil belajar yang optimal. Kemampuan guru dalam memilih metode pembelajaran diharapkan dapat menstimulasi peserta didik. Segala bentuk pembelajaran yang didesain oleh guru merupakan suatu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran dengan metode yang sama dan kualitas yang sama. Guru memiliki cara dan gaya mengajar yang berbeda-beda.

Dewasa ini, tidak sedikit guru yang cenderung malas dan kurang dalam mengembangkan metode pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Sehingga guru hanya menerapkan metode-metode pembelajaran klasik yang telah banyak digunakan seperti ceramah, tanya jawab dan penugasan. Metode-metode tersebut kurang menarik dan dirasa kurang meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal itu berkaitan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik. Menurut Trianto (2014:7) berdasarkan analisis penelitian, rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh dominannya proses belajar mengajar yang bersifat konvensional. Pembelajaran ini cenderung *teacher-centered* sehingga peserta didik menjadi pasif. Namun pada kenyataannya, kebanyakan guru masih menerapkan metode pembelajaran tersebut sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktik karena pembelajaran dengan metode tersebut hanya memerlukan buku ajar atau referensi lainnya. Banyak peserta didik yang hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut pada saat menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki. Sebagian besar peserta didik kurang mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan/diaplikasikan pada situasi

baru. Dari permasalahan itu, perlu adanya perubahan atau pengembangan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami bagaimana belajar, berpikir dan memotivasi diri. Oleh karenanya guru harus menerapkan suatu metode belajar yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi ajar dan aplikasi serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

Banyak metode-metode yang dapat diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu guru harus pintar dalam memilih gaya mengajar beserta metode yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Metode yang diterapkan oleh guru harus menjadikan peserta didik semakin aktif dan berinovasi sehingga membuat pelajaran akan semakin bermakna. Proses pembelajaran seharusnya tidak memberikan dominasi guru. Metode pembelajaran yang diterapkan seharusnya dapat membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Menurut Julaeha (2011:8.1) pendidikan yang berlangsung disekolah telah memiliki kurikulum yang terancang secara rinci dan sistematis. Kurikulum berfungsi sebagai jantung dari pendidikan dalam mempersiapkan peserta didik untuk memenuhi kebutuhannya dan menghadapi tantangan masyarakat. Dengan demikian, kurikulum yang dikembangkan di sekolah harus memperhatikan standar-standar nasional yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Sejalan dengan perkembangan masyarakat, di Indonesia telah terjadi gerakan reformasi. Gerakan tersebut menuntut diterapkannya prinsip demokrasi, desentralisasi, keadilan dan menjunjung tinggi hak asasi manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tentu saja tuntutan ini berlaku bagi seluruh aspek kehidupan, termasuk aspek pendidikan. Untuk itulah Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 diganti dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Seperti yang dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan

bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, menurut Hasan (2011:8.34) pengembangan kurikulum oleh satuan pendidikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan realisasi dari kebijakan pemerintah dengan diberlakukannya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan yang berkaitan dengan wewenang pengembangan, pengelolaan, dan pelaksanaan pendidikan.

Menurut Hasan (2011:8.35) landasan filosofis dan teoritis yang melatarbelakangi pengembangan KTSP adalah (a) kurikulum harus dimulai dari lingkungan terdekat, (b) kurikulum harus mampu melayani pencapaian tujuan pendidikan nasional dan satuan pendidikan, dan (c) proses pengembangan kurikulum harus bersifat fleksibel. Julaeha (2011:8.25) KTSP merupakan kurikulum yang bersifat desentralistik karena dikembangkan oleh satuan pendidikan. Meskipun KTSP bersifat desentralistik, KTSP mengacu pada standar kompetensi lulusan dan standar isi yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa KTSP bersifat desentralistik tetapi berorientasi nasional. KTSP juga merupakan kurikulum yang bersifat operasional. KTSP disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan (sekolah) sesuai dengan potensi yang dimiliki. SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso merupakan salah satu sekolah dasar yang masih menerapkan KTSP sebagai patokan dalam proses pembelajarannya. Lokasi sekolah tersebut terletak di suatu kecamatan yang jauh dari pusat kota Bondowoso. Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan kepala SDN Grujugan Lor 1 dapat diketahui bahwa sekolah ini belum terpilih oleh pemerintah sebagai sekolah yang dapat menerapkan Kurikulum 2013.

Guru SD merupakan guru kelas yang mempunyai tugas utama yaitu mengajar lima mata pelajaran. Salah satu dari mata pelajaran itu adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Secara umum peran utama dari mata pelajaran PKn adalah memperkuat dasar-dasar kewarganegaraan Indonesia yang berkaitan erat dengan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Hal tersebut sekaligus juga menjadi upaya dalam mempersiapkan warga negara yang

siap bersaing dan bekerja sama namun tetap memegang teguh kesatuan dan persatuan Indonesia. Secara metodologis mata pelajaran PKn di SD memiliki misi sebagai pembelajaran yang mencerminkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila serta bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi pribadi yang lebih dewasa dalam memerankan diri mereka sebagai anggota masyarakat, warga negara, dan komponen dari bangsa Indonesia. Menurut Julaeha (2011:8.10) pembelajaran PKn di SD hendaknya mengembangkan kemampuan peserta didik dalam:

- a. memahami dan menyadari hak dan kewajibannya sebagai warga negara dalam kehidupan serta menyesuaikan perilakunya dengan pemahaman dan kesadaran itu;
- b. melibatkan diri dalam komunikasi sosial-kultural sesuai dengan hak dan kewajibannya sebagai warga negara;
- c. mengambil prakarsa dan turut serta dalam pemecahan masalah sosial-kultural kewarganegaraan di lingkungannya;
- d. berpikir secara kritis dan bertanggung jawab tentang ide dan praktik demokrasi konstitusional Indonesia; serta
- e. berpartisipasi aktif dan penuh tanggung jawab dalam berkehidupan demokrasi konstitusional.

Hasil dari observasi dan wawancara di SDN Grujung Lor 1 menunjukkan bahwa sejauh ini metode yang telah diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan. Namun metode yang demikian menyebabkan siswa menjadi bosan dan menurunkan minat belajar peserta didik. Peserta didik tidak mepedulikan penjelasan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Mereka lebih memilih diam, melamun, mencorat-coret buku catatannya atau bahkan berbicara dengan teman sebangkunya. Dengan demikian pembelajaran PKn memerlukan metode pembelajaran yang bersifat meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik. Salah satu metode yang belum pernah diterapkan adalah metode *role playing*.

Pada dasarnya pembelajaran PKn mengandung materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Pembelajaran Pkn menekankan pada

pembelajaran yang menggambarkan negara demokratis, menghargai perbedaan dan mencintai keadilan serta kebenaran. Materi yang cukup luas akan membuat peserta didik merasakan jenuh. Di samping itu kebiasaan guru yang selalu menerapkan metode ceramah yang hanya bercerita pada saat menjelaskan materi pembelajaran akan menyulitkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak materi PKn. Hal ini berarti, apabila dalam pembelajaran PKn ini guru masih menerapkan metode pembelajaran yang konvensional (ceramah) maka peserta didik akan merasakan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Metode *role playing* merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Pembelajaran PKn memerlukan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan tidak berpusat pada guru. Peserta didik enggan untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru. Hal yang demikian akan membuat kegiatan pembelajaran tidak berlangsung secara kondusif. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso. Selain melakukan observasi dan wawancara peneliti mengumpulkan data lainnya dengan teknik dokumentasi. Data-data yang diperoleh dengan teknik dokumentasi adalah data nama siswa dan data hasil belajar siswa kelas V SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso. Data lainnya yang dikumpulkan adalah tes hasil belajar siswa. Instrumen soal yang digunakan untuk tes hasil belajar harus memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas. Selain itu harus memenuhi pula persyaratan daya pembeda dan tingkat kesulitan tes.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas VA dan VB SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso dapat diketahui bahwa Nilai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PKn di SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso yaitu 69. Jumlah siswa kelas VA secara keseluruhan adalah 33 orang, yang terdiri atas siswa laki-laki 16 orang dan siswa perempuan 17 orang. Kelas VB jumlah siswa adalah 33 orang, jumlah siswa laki-laki 18 orang dan siswa perempuan 15 orang. Hasil belajar siswa kelas VA yang diperoleh dari data nilai UTS menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai ≥ 69 berjumlah 14 orang dan 19 orang lainnya < 69 . Sedangkan data nilai UTS kelas VB menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 69 adalah 13 orang dan siswa yang

memperoleh nilai <69 adalah 20 orang. Setelah diketahui nilai UTS dari siswa kelas VA dan VB, peneliti melakukan uji homogenitas untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji homogenitas (Tabel 3.1) dapat diketahui bahwa sebelum diadakan penelitian keadaan kedua kelas, yaitu kelas VA dan VB adalah homogen. Dengan demikian peneliti menggunakan teknik acak untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti memilih kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol.

Permasalahan di atas yaitu rendahnya hasil belajar PKn, mendorong peneliti untuk membuat suatu alternatif ataupun solusi untuk meminimalisir permasalahan tersebut. Peneliti memilih suatu metode pembelajaran yang mampu menstimulus peserta didik agar menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Metode tersebut yaitu metode *role playing* atau bermain peran. Menurut Hamdayama (2014:189) metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode *role playing* bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri serta perasaan orang lain. Siswa dapat memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan siswa meningkatkan skill memecahkan masalah serta dapat merangsang timbulnya beberapa aktivitas. Siswa menikmati tindakan atau pemeranan. Sutino (2011:34) *role playing* adalah salah satu sarana untuk mengembangkan materi instruksional.

Menurut Sutino (2011:32), tujuan dan *role playing* didesain terutama untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan tingkah laku, mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian eksperimental yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada Siswa Kelas V di SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya yaitu “Adakah pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar PKn Materi Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada siswa kelas V di SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penerapan metode belajar *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V di SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitiannya adalah:

1. Bagi Guru
 - a. dapat memberikan wawasan baru mengenai metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa berperan aktif pada saat proses belajar mengajar hingga pencapaian hasil belajar menjadi optimal.
 - b. dapat menjadi solusi/alternatif dalam mendapatkan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.
2. Bagi Kepala Sekolah
 - a. diharapkan dapat menjadi masukan dalam memperbaiki peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.
 - b. dapat meningkatkan prestasi siswa khususnya pada mata pelajaran PKn.
 - c. sebagai bahan evaluasi bagi pihak sekolah untuk mengembangkan kompetensi guru.
3. Bagi Pengawas Sekolah
 - a. untuk mengetahui tingkat keberhasilan sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran.
 - b. dapat dijadikan bahan perbandingan dalam menilai ketercapaian tujuan sekolah satu dengan sekolah lain.

4. Bagi Peneliti

- a. menambah wawasan dan pengalaman serta mendorong peneliti untuk memperkaya diri dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi.
- b. menambah pengetahuan peneliti bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar.

5. Bagi Peneliti Lain

- a. hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk melakukan penelitian sejenis.
- b. diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan minat peneliti lain untuk melakukan penelitian terhadap keefektifan penerapan metode *role playing*.

BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Pada kajian pustaka dipaparkan penjelasan yang berkaitan dengan penelitian ini, meliputi: (1) *role playing* sebagai metode pembelajaran di SD, (2) hakikat pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di SD, (3) metode pembelajaran, (4) skenario pembelajaran, (5) hasil belajar, (6) penelitian yang relevan, (7) kerangka berpikir, (8) hipotesis.

2.1 *Role Playing* Sebagai Metode Pembelajaran PKn di SD

2.1.1 Pengertian

Metode bermain peran adalah salah satu proses pembelajaran yang tergolong dalam metode simulasi. Dawson (dalam Ekawarna, 2013:44) mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Sedangkan menurut Ali (dalam Ekawarna, 2013:44-45) metode simulasi adalah suatu pembelajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Dengan demikian pembelajaran bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan dengan upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan sekolah, keluarga maupun perilaku masyarakat sekitar peserta didik.

Menurut Mulyono (2012:96) di dalam metode *role playing* pemeranan sebuah situasi dalam kehidupan manusia dilakukan dengan tanpa diadakan latihan sebelumnya, dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk dipakai sebagai bahan analisis oleh kelompok. Ada beberapa tujuan yang dapat dicapai dengan penggunaan metode ini, misalnya siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap perasaan orang lain, membagi tanggung jawab, menghargai pendapat orang lain dan mengambil keputusan dalam kelompok. Majid (2015:205-206) mengemukakan bahwa metode *role playing* merupakan salah satu jenis dari metode simulasi. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan sebagai cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk

memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Oleh sebab itu, metode *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Mulyasa (2016:111) mengemukakan bahwa hakikat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaannya; memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya; mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Pengalaman yang diperoleh dari penerapan metode ini adalah: kemampuan bekerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Menurut Ekawarna (2013:45) melalui metode bermain peran, peserta didik mencoba untuk mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat pula dikatakan bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari peserta didik yang terlihat dan/atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah ataupun yang lainnya. Dengan demikian, metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk berpura-pura memainkan peran/tokoh sejarah ataupun perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, menjaga penghijauan/hutan, menjaga keamanan kampung, membangkitkan semangat wirausaha dan koperasi, dan sebagainya.

Menurut Mulyasa (dalam Ekawarna, 2013:46) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial yang kedudukannya sejajar dengan metode-metode mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

- a. Secara implisit bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain
- b. Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran.
- c. Metode bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan masalah tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, metode bermain peran berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Metode ini mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
- d. Metode bermain peran berasumsi bahwa proses psikologi yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau dirubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Ekawarna (2013:48) terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai metode pembelajaran, yakni (1) kualitas pemeranan, (2) analisis dalam diskusi, (3) pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

2.1.2 Keunggulan

Keunggulan metode *role playing* sebagaimana telah dijelaskan oleh Hamdayana (2015:191) antara lain:

- a. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama,
- b. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh,
- c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda,
- d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan,
- e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

2.1.3 Kelemahan

Menurut Mulyono (2012:97) terdapat beberapa kelemahan metode *role playing*, yaitu:

- a. Permasalahan disatukan dengan pemerannya,
- b. Banyak peserta didik yang tidak senang dalam memerankan sesuatu,
- c. Membutuhkan pemimpin kelompok yang terlatih,
- d. Terbatas pada beberapa situasi saja,
- e. Ada kesulitan dalam memerankan sesuatu.

Adapun cara untuk mengatasi kelemahan metode *role playing* menurut peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan dari penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran diupayakan tidak terlalu sulit ataupun berbelit-belit,
- b. Guru memberikan memberikan motivasi dan penghargaan kepada siswa yang bermain peran dengan bersungguh-sungguh dan mendalami perannya dengan baik,
- c. Guru menunjuk siswa yang dirasa aktif selama pembelajaran di kelas untuk menjadi pemimpin kelompok sehingga menimbulkan minat dan keaktifan anggota kelompoknya dalam memainkan perannya,

- d. Cerita yang diperankan merupakan cerita yang berdasarkan situasi-situasi yang terjadi di sekitar siswa. Sehingga siswa dapat memahami dengan penuh dialog yang akan diperankan,
- e. Guru menjelaskan bagaimana proses pelaksanaan bermain peran dengan jelas kepada siswa sehingga siswa dapat memainkan perannya dengan baik.

2.1.4 Langkah-langkah

Menurut Ekawarna (2013:48-50) mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik. Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari.
- 2) Memilih peran. Tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau , karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeranan.
- 3) Menyusun tahap-tahap peran. Tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.
- 4) Menyiapkan pengamat. Setiap pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
- 5) Pemeranan. Tahap ini para peserta didik beraksi sesuai dengan peran masing-masing. Mereka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya.
- 6) Diskusi dan evaluasi. Diskusi mungkin dimulai dengan tafsiran mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.
- 7) Pemeranan ulang. Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada pemeranan watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan mempengaruhi peran lainnya.
- 8) Diskusi dan evaluasi tahap dua. Diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti diskusi dan evaluasi tahap satu, hanya

dimaksudkan untuk menganalisis pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

- 9) Berbagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran ialah membantu para peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya. Hal ini mengandung implikasi bahwa yang paling penting dalam bermain peran ialah terjadinya saling tukar pengalaman.

2.2 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD

Secara umum, peran utama Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah memperkuat dasar-dasar kewarganegaraan Indonesia dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dan sekaligus menyiapkan warga negara global yang siap bersaing dan bekerja sama namun tetap berpijak pada ke-Indonesiaan. Menurut Wahab (dalam Julaha, 2011:8.10) PKn sebagai mata pelajaran di SD, mempunyai misi sebagai pendidikan nilai Pancasila dan kewarganegaraan untuk warga negara usia SD.

Menurut Djauhar (2008:1-9) istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah belajar-mengajar. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang (guru atau yang lain) untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pada pendidikan formal (sekolah), pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu. Pembelajaran di sekolah semakin berkembang, dari pengajaran yang bersifat tradisional sampai dengan pembelajaran yang bersifat modern. Kegiatan pembelajaran bukan lagi sekedar kegiatan mengajar yang mengabaikan kegiatan belajar, yaitu sekedar menyiapkan pengajaran dan melaksanakan prosedur mengajar dalam pembelajaran tatap muka. Akan tetapi kegiatan pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang bervariasi.

Menurut Trianto (2014:19) pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara

pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks, pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dari makna ini jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah antara seorang guru dan siswa, di mana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Walaupun terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa, menurut Hatimah (2015:1.27) peran utama dalam pembelajaran adalah aktivitas siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Siswa diberi kebebasan untuk mengungkapkan pendapat dan pemikirannya tentang sesuatu yang dihadapinya. Guru memiliki peran membantu agar proses pengonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Guru tidak mentransfer pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri. Mudhofir (dalam Djauhar, 2008:1-9-1-10), mengungkapkan bahwa pada garis besarnya ada empat pola pembelajaran. Pertama, pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga. Pola pembelajaran ini sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengingat bahan pembelajaran dan menyampaikan bahan tersebut secara lisan kepada siswa. Kedua, pola (guru + alat bantu) dengan siswa. Pada pola pembelajaran ini guru sudah dibantu oleh berbagai bahan pembelajaran yang disebut alat peraga pembelajaran dalam menjelaskan dan meragakan suatu pesan yang bersifat abstrak. Ketiga, pola (guru + media) dengan siswa. Pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbatasan guru, yang tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat membantu guru dalam pembelajaran. Jadi pola ini merupakan pola pembelajaran bergantian antara guru dan media dalam berinteraksi dengan siswa. Konsekuensi pola pembelajaran ini adalah harus disiapkan bahan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dan keempat, pola media dengan siswa. Berdasarkan pola-pola pembelajaran tersebut diatas, maka membelajarkan itu tidak hanya sekedar mengajar karena membelajarkan yang berhasil harus

memberikan banyak perlakuan kepada siswa. Peran guru dalam pembelajaran lebih dari sekedar sebagai pengajar (informatore). Akan tetapi guru harus memiliki multi peran dalam pembelajaran. Pola pembelajaran yang diterapkan juga dapat bervariasi, maka bahan pembelajarannya harus dipersiapkan secara bervariasi juga.

Menurut Susanto (2013:227) pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun.

Menurut Susanto (2013:227) esensi pembelajaran PKn bagi anak adalah bahwa secara kodrati maupun sosiokultural dan yuridis formal, keberadaan dan kehidupan manusia selalu membutuhkan nilai, moral, dan norma. Dalam kehidupannya, manusia memiliki kehendak dan kemauan (*human desire*) untuk selalu membina, mempertahankan, mengembangkan dan meningkatkan aneka potensinya berikut segala perangkat pendukungnya, sehingga mereka dapat mengarahkan dan mengendalikan dunia kehidupan ini baik secara fisik maupun nonfisik ke arah yang lebih baik dan bermakna.

Menurut Julaeha (2011:8.10) secara metodologis, mata pelajaran PKn merupakan program pengembangan individu yang bertujuan untuk mendewasakan peserta didik sebagai anggota masyarakat, warga negara, dan komponen bangsa Indonesia. Sesuai dengan tuntutan pengembangan kemampuan berkomunikasi, pemecahan masalah, dan bernalar dalam kurikulum SD, pembelajaran PKn di SD hendaknya mengembangkan kemampuan peserta didik dalam:

- a. Memahami dan menyadari hak dan kewajibannya sebagai warga negara dalam kehidupan demokrasi konstitusional Indonesia serta menyesuaikan perilakunya dengan pemahaman dan kesadaran itu
- b. Melibatkan diri dalam komunikasi sosial-kultural sesuai dengan hak dan kewajibannya sebagai warga negara

- c. Mengambil prakarsa dan/atau turut serta dalam dalam pemecahan masalah sosial-kultural kewarganegaraan di lingkungannya
- d. Berpikir secara kritis dan bertanggung jawab tentang ide, instrumentasi, dan praktek demokrasi konstitusional Indonesia
- e. Berpartisipasi aktif dan penuh tanggung jawab dalam berkehidupan demokrasi konstitusional Indonesia.

Menurut Julaha (2011:8.11) dengan memperhatikan kemampuan yang ingin dikembangkan melalui mata pelajaran PKn, tampak bahwa PKn merupakan bidang studi yang bersifat multifaset dengan konteks lintas bidang keilmuan. Standar kompetensi lulusan atau kemampuan yang diharapkan dikuasi siswa SD setelah mempelajari mata pelajaran PKn adalah siswa mampu:

- a. Menerapkan hidup rukun dalam perbedaan
- b. Memahami dan menerapkan hidup rukun di rumah dan di sekolah
- c. Memahami kewajiban sebagai warga dalam keluarga dan sekolah
- d. Memahami hidup tertib dan gotong royong
- e. Menampilkan sikap cinta lingkungan dan demokratis
- f. Menampilkan perilaku jujur, disiplin, senang bekerja, dan anti korupsi dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan nilai-nilai Pancasila
- g. Memahami sistem pemerintahan, baik pada tingkat daerah maupun pusat
- h. Memahami makna keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan kepatuhan terhadap undang-undang, peraturan, kebiasaan, adat istiadat, dan menghargai keputusan bersama
- i. Memahami hubungan Indonesia dengan negara tetangga dan politik luar negeri.

2.3 Metode Pembelajaran

Metode dalam bahasa Inggris yakni *method* berarti cara. Menurut Asep (2013:1.24) mengemukakan bahwa metode dikaitkan dengan pembelajaran maka pengertian dari metode adalah cara yang digunakan oleh guru dalam membelajarkan siswa. Joni (dalam Asep, 2013:1.24) juga mengemukakan bahwa metode adalah berbagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Asep (2013:1.25) metode pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru adalah metode ceramah, diskusi, tanya jawab, simulasi,

pemberian tugas, kerja kelompok, demonstrasi (*modelling*), eksperimen, pemecahan masalah dan inkuiri.

Menurut Susanto (2013, 235-238) metode pembelajaran yang tepat yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn adalah:

1. Metode *Contextual Teaching Learning (CTL)*, yang memiliki karakteristik sebagai berikut: keadaan mempengaruhi langsung kehidupan siswa dan pembelajarannya; dengan menggunakan waktu yaitu masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang; belajar tidak hanya menggunakan ruang kelas, bisa dilakukan di dalam kehidupan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara; mengaitkan isi pelajaran dengan dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dengan penerapannya dalam kehidupan mereka; membekali siswa dengan pengetahuan yang fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan ke permasalahan lain, dari konteks ke konteks yang lain.
2. Metode Kegiatan Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan, merupakan metode yang mengajak siswa untuk mencoba memperbaiki kehidupan siswa dalam masyarakat atau negara, dengan mencoba mengembangkan kompetensi lingkungan dan memberikan dampak pada keputusan-keputusan kebijakan, memiliki tingkat kompetensi dan komitmen sebagai pelaksana yang bermoral. Metode ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam kehidupan politik, ekonomi, dan sosial dalam masyarakat.
3. Metode Bercerita
Dalam metode ini, guru harus memilih cerita yang sesuai dengan perkembangan anak, juga diselaraskan dengan tujuan pembelajaran. Guru mengkondisikan siswa agar fokus pada cerita yang akan disampaikan. Setelah selesai bercerita, guru dapat mengajukan pertanyaan baik lisan maupun tertulis sesuai dengan isi cerita yang telah didengarkan.
4. Metode Pembelajaran Induktif
Metode ini menghendaki penarikan kesimpulan didasarkan pada fakta-fakta yang konkret sebanyak mungkin. Semakin banyak fakta semakin mendukung kesimpulan.
5. Metode Pembelajaran Deduktif
Metode ini mengutamakan penalaran dari hal yang umum ke khusus.
6. Metode *role playing* (bermain peran)
Melalui metode bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat mengeksplorasi

perasaan-perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *role playing* sebagai metode alternatif yang dapat diterapkan pada pembelajaran PKn.

2.4 Skenario Pembelajaran

Skenario pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Skenario Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Langkah Pembelajaran	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Alokasi Waktu
I. Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 2. Guru melakukan apersepsi 3. Guru bersama siswa membuat kesepakatan kelas dalam melakukan pembelajaran dengan metode bermain peran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa berdoa bersama untuk mengawali kegiatan pembelajaran 2. Guru menanyakan kehadiran siswa 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Guru melakukan apersepsi 	5 menit
II. Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik 2. Guru memilih partisipan untuk bermain peran (Kelas dibagi menjadi 4 kelompok, 3 kelompok beranggotakan 8 orang dan 1 kelompok beranggotakan 9 orang) 3. Guru dan siswa menyusun tahap-tahap peran 4. Guru menunjuk setiap kelompok menjadi pengamat ketika 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik 2. Guru menjelaskan mengenai organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat 3. Siswa bersama guru membaca buku paket mengenai organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat 4. Guru membagikan LKS 5. Siswa mengerjakan LKS 6. Siswa mengumpulkan pekerjaannya 7. Guru dan siswa 	60 menit

Langkah Pembelajaran	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Alokasi Waktu
	kelompok yang lain sedang bermain peran di depan kelas	membahas LKS secara bersama-sama	
	5. Kelompok 1 melakukan pemeranan		
	6. Guru dan siswa berdiskusi dan melakukan evaluasi terhadap pemeranan yang telah dilakukan oleh kelompok 1		
	7. Guru dan siswa melakukan tanya jawab untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat		
	8. Kelompok 1 melakukan pemeranan ulang, apabila siswa belum memahami permainan peran yang telah dilakukan		
	9. Kelompok 2, 3, dan 4 mengamati kelompok 1 pada saat pemeranan		
	10. Guru bersama siswa melakukan diskusi dan evaluasi tahap 2 terhadap pemeranan yang telah dilakukan kelompok 1		
	11. Guru melakukan hal yang sama kepada kelompok yang belum tampil, yaitu kelompok 2,3, dan 4		
	12. Siswa berbagi pengalaman dan mengambil keputusan, demikian seterusnya pada kelompok berikutnya		
	13. Siswa mengerjakan LKS		
III. Kegiatan	1. Guru dan siswa	1. Guru dan siswa	5 menit

Langkah Pembelajaran	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Alokasi Waktu
Akhir	membuat kesimpulan mengenai organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat	membuat kesimpulan mengenai organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat	
	2. Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran	2. Guru dan siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran	

2.5 Hasil Belajar

2.5.1 Pengertian Hasil Belajar PKn

Hasil belajar menurut Susanto (2013:5) yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tersebut dipertegas lagi oleh Ibrahim (dalam Susanto, 2013:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan pengertian dari hasil belajar PKn adalah wujud dari pencapaian indikator setelah adanya proses belajar mengajar PKn.

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap siswa (aspek afektif). Dalam penelitian ini peneliti hanya mengukur pemahaman konsep (aspek kognitif) siswa karena penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang memerlukan data hasil belajar siswa yang berupa tes pemahaman konsep (aspek kognitif).

2.5.2 Unsur-Unsur Hasil Belajar PKn

Susanto menjelaskan perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa setelah adanya kegiatan belajar, yaitu sebagai berikut:

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto, 2013:6) diartikan sebagai kemampuan menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami dan mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Pemahaman konsep tersebut harus diperhatikan pada pengembangan alat penilaian mata pelajaran PKn di SD. Menurut Ruminiati (2013:22) perlu diperhatikan alat penilaian PKn SD dapat dikembangkan sesuai dengan kreasi guru dengan syarat tetap berpedoman pada kisi-kisi soal yang ada. Selanjutnya, setelah menentukan kisi-kisi soal PKn SD, dilakukan penyusunan model tes. Penilaian mata pelajaran PKn adalah proses untuk mendapatkan informasi tentang prestasi atau kinerja peserta didik dalam mata pelajaran PKn. Hasil penilaian digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap ketuntasan belajar peserta didik dan efektivitas proses pembelajaran PKn. Fokus penilaian PKn adalah keberhasilan belajar peserta didik dalam mencapai standar kompetensi PKn yang ditentukan dalam Permendiknas Nomor 22/2005 tentang Standar Isi (SI).

Susanto (2013:7) menyatakan bahwa pemahaman dapat dikategorikan kepada beberapa aspek, dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu; ini berarti bahwa seseorang yang telah memahami sesuatu atau memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah ia terima. Selain itu, bagi mereka yang telah memahami tersebut, maka ia mampu memberikan interpretasi atau menafsirkan secara luas sesuai dengan keadaan yang ada di sekitarnya, ia mampu menghubungkan dengan kondisi yang ada saat ini dan yang akan datang.
- b. Pemahaman bukan sekedar mengetahui, yang biasanya hanya mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang telah dipelajari. Bagi orang yang benar-benar telah paham ia akan mampu memberikan gambaran, contoh dan penjelasan yang lebih luas dan memadai.

- c. Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis; dengan memahami Ia akan mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, tidak hanya memberikan gambaran dalam satu contoh saja tetapi mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan baru sesuai dengan kondisi yang ada saat ini.
- d. Pemahaman merupakan suatu proses bertahap yang masing-masing tahap mempunyai kemampuan tersendiri, seperti menerjemahkan, menginterpretasikan, ekstrapolasi, aplikasi, sintesis dan evaluasi.

Menurut Dorothy (dalam Susanto, 2013:8) konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Jadi, konsep ini merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang yang tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Orang yang telah memiliki konsep, berarti orang tersebut telah memiliki pemahaman yang jelas tentang suatu konsep atau citra mental tentang sesuatu. Sesuatu tersebut dapat berupa objek konkret atau sesuatu yang abstrak. James (dalam Susanto, 2013:8) juga menyatakan bahwa definisi konsep adalah sebagai kata atau ungkapan yang berhubungan dengan sesuatu yang menonjol, sifat yang melekat.

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. Sehubungan dengan evaluasi produk ini, Winkel (dalam Susanto, 2013:8) melalui produk dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh suatu tujuan instruksional telah tercapai; semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan pandangan Winkel, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa erat hubungannya dengan tujuan instruksional (pembelajaran) yang telah dirancang oleh guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar.

Menurut Bloom (dalam Kusaeri 2014:36) hasil belajar ranah kognitif versi revisi adalah sebagai berikut:

1) mengingat

Kompetensi mengingat bersifat hafalan. Kata kerja operasional yang digunakan mengutip, menyebutkan, mendaftar, menunjukkan, melabeli, memasangkan, menamai, meniru, mencatat, mengulang, memilih,

menanyakan, memberi kode, menomori, menelusuri, dan menuliskan kembali.

2) memahami

Kompetensi memahami dapat juga disebut dengan istilah “mengerti”. Kompetensi ini ditandai oleh kemampuan untuk mengerti akan suatu konsep, rumus, ataupun fakta-fakta untuk kemudian menafsirkan dan menanyakan kembali dengan kata-kata sendiri. Kata kerja yang digunakan adalah memperkirakan, memprediksi, menjelaskan, menerangkan, mengemukakan, mengategorikan, mencirikan, memerinci, menguraikan, menjabarkan, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, menyusun, mencontohkan, merumuskan, menyimpulkan.

3) menerapkan

Menerapkan merupakan kemampuan memisahkan suatu fakta atau konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Kata kerja operasional yang digunakan adalah melakukan, melaksanakan, menyusun, mengurutkan, menghitung, membuat, membangun, memodifikasi, membiasakan, menggambarkan, menggunakan, mengoperasikan, memproduksi, mengaitkan.

4) menganalisis, menguraikan

Menganalisis yang dimaksud yakni siswa dapat mengolah informasi untuk memahami sesuatu dan mencari hubungan. Kata kerja yang digunakan untuk merumuskan tujuan belajar adalah membandingkan, mengorganisasi, menata ulang, mengajukan pertanyaan, dan menemukan.

5) mengevaluasi

Mengevaluasi yang dimaksud yakni siswa dapat menilai suatu keputusan atau tindakan. Kata kerja yang digunakan untuk merumuskan tujuan belajar adalah memeriksa, membuat hipotesa, mengkritik, berkesperimen, dan memberi penilaian.

6) mengkreasi

Mengkreasi yang dimaksud yakni siswa dapat menghasilkan ide-ide baru, produk atau cara memandang terhadap sesuatu. Kata kerja yang digunakan untuk merumuskan tujuan belajar adalah mendesain, membangun, merencanakan, dan menemukan.

2. Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati (dalam Susanto, 2013:9) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan dalam menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya. Dalam pembelajaran PKn SD penilaian keterampilan proses harus disesuaikan dengan karakteristik dan tujuan dari PKn sendiri, yaitu menanamkan nilai, norma dan moral untuk membentuk karakter warga negara yang baik yaitu warga negara yang tahu mau dan sadar akan hak dan kewajibannya (Ruminiati, 2013:30)

Indrawati (dalam Susanto, 2013:9) merumuskan bahwa keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan (falsifikasi). Dengan kata lain, keterampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip dan teori.

Selanjutnya, Indrawati menyebutkan ada enam aspek keterampilan proses, yang meliputi: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap suatu pengamatan, dan melakukan suatu eksperimen. Kemudian Indrawati membagi keterampilan proses menjadi dua tingkatan, yaitu: keterampilan proses tingkat dasar (meliputi: observasi, klasifikasi, komunikasi, pengukuran, prediksi dan inference), dan keterampilan proses terpadu (meliputi: menentukan, variabel, menyusun tabel data, menyusun grafik, memberi hubungan variabel, memproses data,

menganalisis penyelidikan, menyusun hipotesis, menentukan variabel secara operasional, merencanakan penyelidikan, dan melakukan eksperimen).

Dave (dalam Basuki & Hariyanto, 2014:211-212) menyatakan bahwa tahapan hasil belajar ranah psikomotor dibagi menjadi lima tahap antara lain sebagai berikut:

- 1) imitasi yakni mengamati perilaku yang pernah dilakukan orang lain.
Contoh: menyalin karya seni, melakukan keterampilan sambil melihat demonstrasi.
Kata kunci: menyalin, mengulangi, meniru.
- 2) manipulasi yakni melakukan tindakan dengan mengikuti perintah (prosedur).
Contoh: mampu melakukan keterampilan setelah membaca atau memperoleh pelajaran.
Kata kunci: bertindak, melaksanakan.
- 3) presisi yakni melakukan suatu keterampilan dengan ketepatan yang tinggi.
Contoh: melaksanakan keterampilan tanpa bantuan, mendemonstrasikan tugas di hadapan pemula.
Kata kunci: mendemonstrasikan, menguasai, menyempurnakan.
- 4) artikulasi yakni mengadaptasikan kegiatan untuk keselarasan.
Contoh: mengkombinasikan keterampilan untuk menghasilkan video yang melibatkan drama, warna, suara, dan lain-lain.
Kata kunci: mengkonstruksikan, menciptakan, memofidikasi.
- 5) naturalisasi yakni menguasai kinerja sehingga tanpa harus berpikir lebih jauh tentang hal tersebut.
Contoh: menjalankan komputer secara cepat, memainkan piano dengan kinerja tinggi.
Kata kunci: merancang, mengembangkan.

3. Sikap

Menurut Lange (dalam Susanto, 2013:10), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi sikap

ini, harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkan. Selanjutnya, Azwar (dalam Susanto, 2013:11) mengungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang. Menurut Ruminiati (2013:25-26) penilaian sikap, atau disebut juga dengan tes afektif, merupakan salah satu bagian dari tes non-kognitif. Domain ini mencakup nilai, sikap, minat, dan perasaan. Penilaian sikap dalam pada mata pelajaran PKn dapat dilakukan dengan pembuatan skala sikap/bertingkat (*rating scale*).

Sementara menurut Sardiman (dalam Susanto, 2013:11), sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

Menurut Suryanto (2014:3.45-3.46) ranah afektif terdiri atas lima level yaitu:

- 1) *receiving*, merupakan keinginan siswa untuk memperhatikan suatu stimulus misalnya aktivitas dalam kelas, buku, atau musik. Tugas guru hanya mengarahkan perhatian siswa pada stimulus yang menjadi obyek pembelajaran afektif.
- 2) *responding*, merupakan partisipasi aktif dari siswa untuk merespon gejala yang dipelajari. Hasil pembelajaran pada level ini menekankan pada perolehan respons, keinginan memberi respons, atau kepuasan dalam memberi respons.

- 3) *valuing*, merupakan kemampuan siswa untuk memberi nilai, keyakinan, atau sikap dan menunjukkan suatu derajat internalisasi dan komitmen. Hasil belajar pada level ini berhubungan dengan perilaku siswa yang konsisten dan stabil agar nilai dapat dikenal dengan jelas.
- 4) *organization*, merupakan kemampuan anak untuk mengorganisasi nilai yang satu dengan nilai yang lain dan konflik antar nilai yang mampu diselesaikan dan siswa mulai membangun sistem nilai internal yang konsisten. Hasil belajar pada level ini berupa konseptualisasi nilai atau organisasi sistem nilai.
- 5) *characterization*, merupakan level tertinggi dalam ranah afektif. Pada level ini siswa sudah memiliki sistem nilai yang mampu mengendalikan perilaku sampai pada waktu tertentu hingga menjadi pola hidupnya. Hasil belajar pada level ini berkaitan dengan personal, emosi, dan sosial.

Dalam penelitian ini ranah yang akan diukur adalah ranah kognitif yang dapat diketahui dari hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*. Penelitian ini mengukur ranah kognitif dengan menggunakan 4 jenjang kemampuan yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis, menguraikan). Hasil belajar ranah kognitif siswa diperoleh dengan menggunakan tes objektif.

Berdasarkan teori Gestalt (dalam Susanto, 2013:12) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Pendapat senada dikemukakan oleh Wasliman (dalam Susanto, 2013:12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara perinci uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal: merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini mempengaruhi; kecerdasan, minat dan

perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal: merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

2.6 Penelitian Yang Relevan

Penelitian eksperimental yang dilakukan oleh Wulandari (2015) dengan judul "*Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Indahnya Negeriku di SDN Karangrejo 03 Jember 2014/2015*". Desain penelitian ini menggunakan *pre test- post test control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) jumlah nilai *post-test* pada kelas eksperimen adalah 2548 dan jumlah nilai *post-test* pada kelas kontrol adalah 2400, 2) nilai rata-rata pada kelas eksperimen mencapai 84,19 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 77,41, 3) dapat dilihat adanya perbedaan hasil belajar dan pengaruh yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan berbeda yaitu dengan menggunakan metode *role playing* dan dengan tanpa menggunakan metode *role playing*.

Penelitian Anjani (2015) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Di SDN Dabasah 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015*". Dari hasil penelitian dapat diketahui: 1) peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen terlihat lebih signifikan setelah diketahui adanya perbedaan nilai rata-rata *pre-test* (71,24) dan nilai rata-rata *post-test* (84,33) apabila dibandingkan dengan jumlah nilai rata-rata kelas kontrol setelah *pre-test* dilakukan yaitu 72,64 dan jumlah nilai rata-rata *post-test* adalah 79,61, 2) Penggunaan metode *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dibuktikan pada tingkat keefektifan relatif penggunaan metode *role playing* pada

kelas eksperimen sebesar 53,49%, 3) hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar siswa kelas kontrol.

Penelitian Melyani (2015) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Metode Role Play Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Babarsari Yogyakarta*" menunjukkan bahwa: 1) nilai rata-rata pre test pada kelas eksperimen yaitu 10,16 sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol adalah 9,94. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen adalah 18,58 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 13,06, 2) pada kolom Sig yang terdapat pada tabel uji t yang menunjukkan angka (0.00). $(0.00) < \alpha (0.05)$ yang berarti bahwa penggunaan metode pembelajaran *role play* dalam pembelajaran IPS berpengaruh positif terhadap prestasi belajar IPS siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Biantara (2013) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang*" menyatakan bahwa metode *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 19,10 sedangkan kelas kontrol sebesar 9,35. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa semakin meningkat. Hal ini berarti bahwa penerapan metode *role playing* dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya pada materi pembelajaran.

Hasil penelitian oleh Kisnawaty (2013) yang berjudul "*Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal*" menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *post-test* sebesar 88,53. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* pada kelas kontrol sebesar 82,66. Selain itu, penelitian menyebutkan bahwa penerapan metode *role playing* lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

Penelitian terdahulu di atas dapat menjadi referensi atau bahan yang mendukung untuk melakukan penelitian dengan menerapkan metode *role playing*.

Diterapkannya metode *role playing* dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

2.7 Kerangka Berpikir

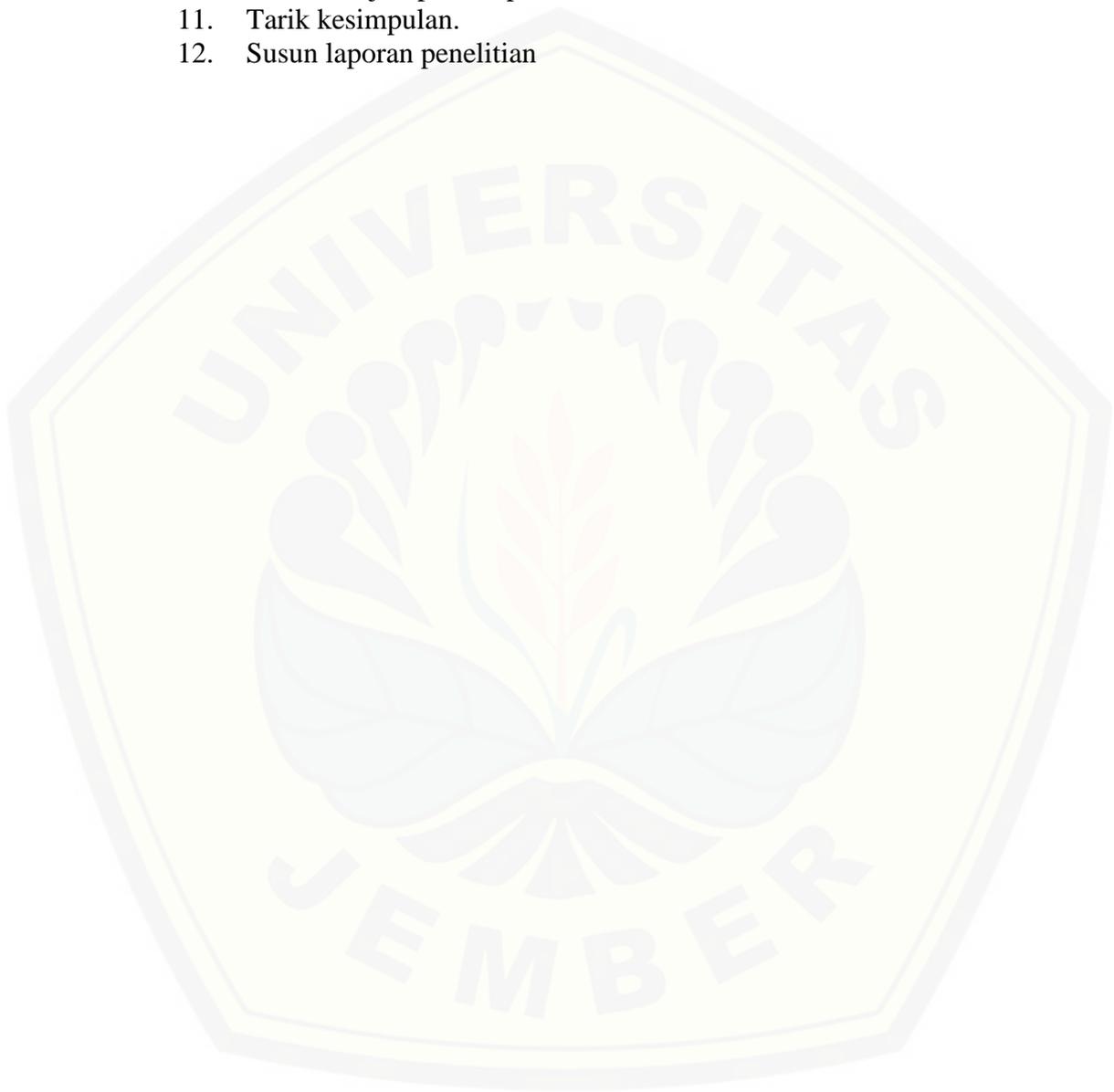
Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengukur pengaruh dari suatu perlakuan yaitu dengan cara membentuk dua kelompok. Menurut Masyhud (2014:151-152) penentuan kedua kelompok ini dilakukan secara acak untuk menentukan kelompok eksperimental dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut sama-sama diberikan test awal (*pre-test*) untuk memastikan kondisi awal dari masing-masing kelompok. Selanjutnya, kelas eksperimental diberikan perlakuan (*treatment*) dan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah perlakuan diberikan, diadakan test lagi yaitu *post-test* dengan alat ukur yang sama, yaitu alat ukur yang digunakan dalam *pre-test*. Nilai hasil *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok tersebut dicari selisihnya. Kemudian melakukan analisis data dengan cara membandingkan selisih antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimental dan kelompok kontrol dengan menggunakan teknik analisis data dengan *t-test* untuk subjek terpisah. Adanya selisih rerata antara kelompok eksperimental dan dan kontrol merupakan dampak/efek murni dari suatu perlakuan.

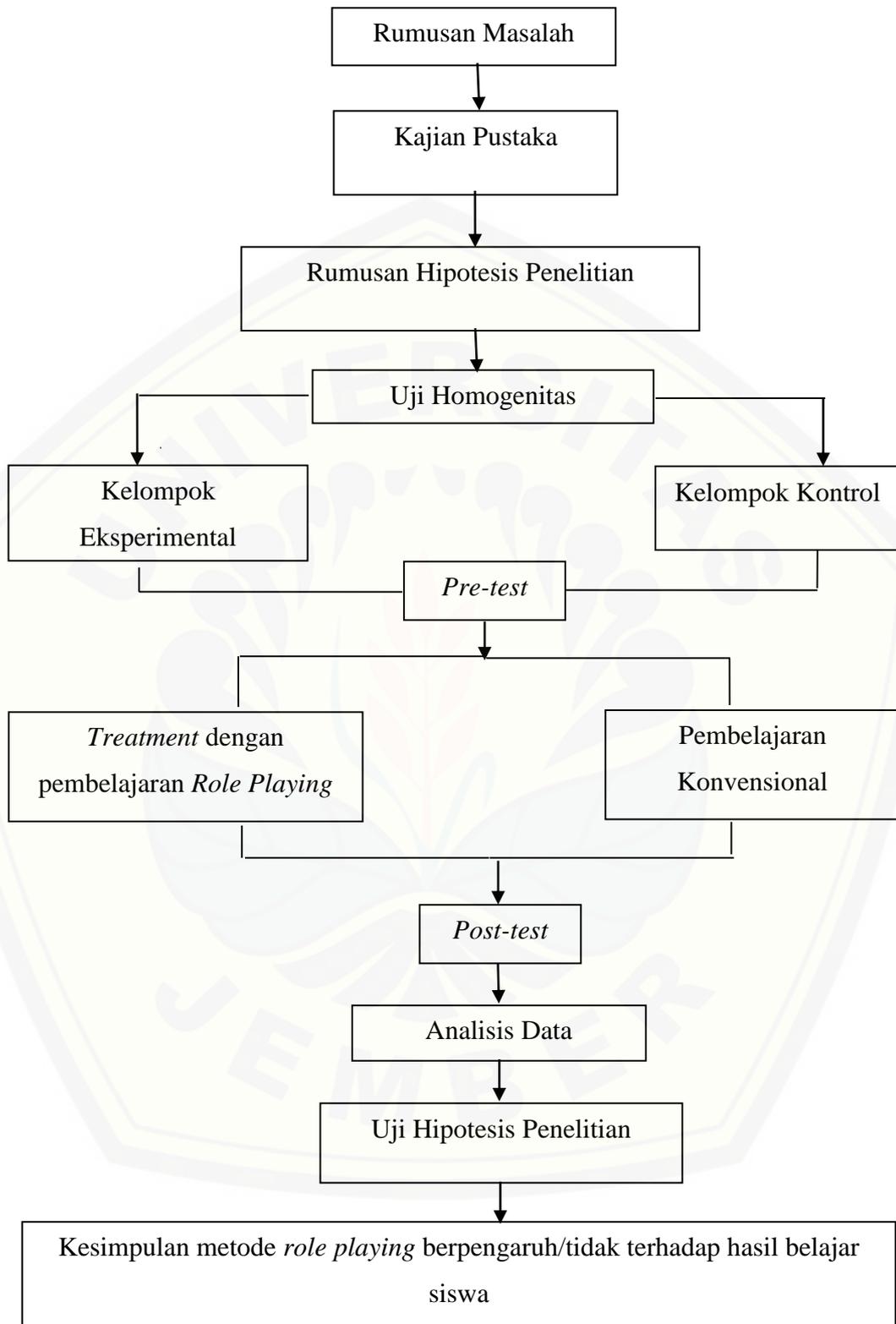
Menurut Masyhud (2014:154-155) langkah-langkah teknis dalam pelaksanaan penelitian eksperimental yang sebenarnya dengan pola “*Pretest-Posttest Control Group Design*” tersebut adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi dan rumuskan masalah penelitian secara tepat.
2. Lakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka.
3. Rumuskan hipotesis penelitian.
4. Pilih dan tetapkan kelompok eksperimental dan kelompok kontrol dengan menggunakan instrument yang sama.
5. Lakukan test awal (*pretest*) untuk kelompok eksperimental dan kontrol dengan menggunakan instrument yang sama.
6. Siapkan materi dan aktivitas perlakuan untuk kelompok eksperimental.
7. Lakukan penelitian dengan memberi perlakuan terhadap kelompok eksperimental.
8. Lakukan observasi/test setelah dilakukan perlakuan (*posttest*) pada semua kelompok, baik kelompok

eksperimental maupun kontrol dengan menggunakan instrument yang sama, yaitu instrument yang digunakan dalam pretest.

9. Lakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis data yang sesuai.
10. Lakukan uji hipotesis penelitian.
11. Tarik kesimpulan.
12. Susun laporan penelitian





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.8 Hipotesis

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan kajian pustaka di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah “ada pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar PKn materi organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat pada siswa kelas V di SDN Grujungan Lor 1 Bondowoso”.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan (1) tempat dan waktu penelitian, (2) desain penelitian, (3) subyek penelitian, (4) variabel penelitian, (5) definisi operasional, (6) prosedur penelitian, (7), teknik pengumpulan data, (8) teknik analisis data.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penentuan tempat dan waktu pada penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik pengambilan sampel, yaitu sampel bertujuan (*purposive sampling*). Masyhud (2014:100) mengemukakan bahwa teknik sampel bertujuan digunakan apabila peneliti memiliki tujuan dan pertimbangan-pertimbangan tertentu/khusus di dalam pengambilan sampelnya. Teknik ini biasanya digunakan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, biaya dan tenaga, sehingga tidak dapat dilakukan pengambilan sampel yang besar dan jauh atau karena memiliki tujuan khusus lainnya.

Penelitian dilaksanakan di SDN Grujugan Lor 1, Kecamatan Sumberjambe Darus Sholah, Kabupaten Bondowoso dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut:

- a. Terdapat permasalahan yang dialami oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Penelitian dengan judul pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar PKn materi organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat pada siswa kelas V belum pernah dilaksanakan sebelumnya di sekolah tersebut.
- c. Adanya kesediaan pihak SDN Grujugan Lor 1 untuk dijadikan tempat penelitian.
- d. Lokasi SDN Grujugan Lor 1 dekat dengan alamat peneliti, di Bondowoso.

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 di SDN Grujugan Lor 1.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental adalah penelitian yang memiliki hasil penelitian paling tinggi tingkat validitasnya, sebab penelitian ini semua kondisi harus dikontrol secara ketat. Menurut Masyhud (2014:135) penelitian eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Atau dengan perkataan lain, penelitian eksperimental berusaha mengkaji ada tidaknya hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan satu atau lebih variabel eksperimental yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol atau pembanding yang tidak menerima perlakuan. Penelitian ini juga dilakukan dengan cara mengawasi secara ketat atau bahkan memisahkan variabel lain (variabel non eksperimental) yang diperkirakan dapat mengganggu jalannya penelitian eksperimental. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimental dengan tujuan untuk mengetahui akibat dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pola *pre-test post-test control group design*. Jika digambarkan dengan diagram, pelaksanaan penelitian dengan pola eksperimental tersebut adalah sebagai berikut:

E:	O ₁	X	O ₂
C:	O ₁		O ₂

Masyhud (2014:153)

Gambar 3.1 Rancangan *pre-test post-test control group design*

Keterangan :

E = kelompok eksperimen

C = kelompok kontrol

O₁ = observasi/test awal (*pre-test*) yang diberikan pada kelompok eksperimental dan kontrol sebelum dilakukan perlakuan. Test untuk kedua kelompok menggunakan alat/instrumen yang sama.

X = perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimental.

O_2 = observasi/test akhir (*post-test*) yang diberikan sesudah perlakuan. Test untuk kedua kelompok digunakan alat/instrumen yang sama.

3.3 Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Grujugan Lor 1 yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA dan VB. Jumlah siswa pada kelas VA adalah 33 siswa dan jumlah siswa pada kelas VB adalah 33 siswa. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu. Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti harus mengadakan uji homogenitas. Uji homogenitas bermanfaat untuk mengetahui tingkat kesamaan dari populasi subjek penelitian. Rumus uji homogenitas adalah sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{MKd \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Arikunto (2010:368)

Keterangan:

t_0 = t observasi

M_1 = rata-rata kelompok 1

M_2 = rata-rata kelompok 2

MKd = mean kuadrat dalam

n_1 = jumlah sampel kelompok 1

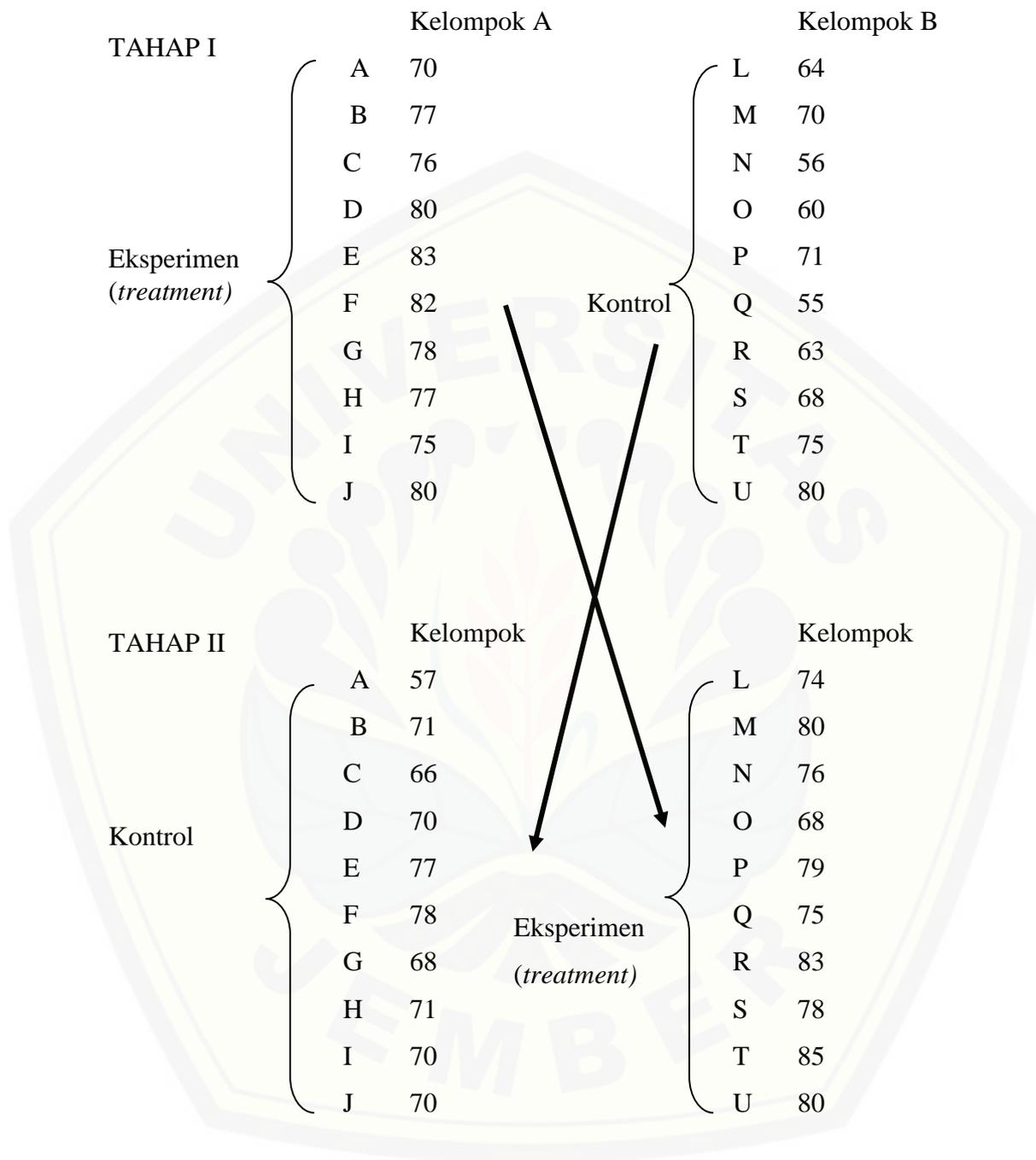
n_2 = jumlah sampel kelompok 2

Masyhud (2014:164-165) mengemukakan salah satu masalah utama dalam penelitian eksperimental, khususnya jika subjek adalah manusia, adalah berkaitan dengan “bias subject”. Suatu kelas kemungkinan terdiri atas anak yang sebagian besar pandai dan memiliki kerajinan yang bagus. Akan tetapi kondisi kelas lainnya kemungkinan adalah sebagian kelas yang memiliki kemampuan yang kurang dan memiliki kerajinan belajar yang kurang baik. Kondisi tersebut akan menyebabkan bias subjek meskipun penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol ditetapkan secara random. Untuk mengatasi hal yang demikian itu,

eksperimen bisa dilakukan dengan cara melakukan perlakuan silang. Artinya, dalam suatu periode perlakuan tertentu (misalnya kelas A) dijadikan sebagai kelas eksperimental yang diberi perlakuan dengan metode tertentu, sedangkan kelas lainnya (misalnya kelas B) dijadikan sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan seperti sehari-hari, yaitu metode ceramah. Setelah selesai dalam satu periode tertentu, berganti kelas B yang dijadikan sebagai kelas eksperimental yang diberi perlakuan dengan metode tertentu, sedangkan kelas A dijadikan sebagai kelas kontrol, dengan diberikan metode sehari-hari, yaitu metode ceramah. Dengan model perlakuan yang demikian, maka kedua kelompok akan saling pernah merasakan, baik sebagai kelompok eksperimental maupun sebagai kelompok kontrol.

Langkah berikutnya adalah, setiap selesai perlakuan pada setiap kelompok, baik masing-masing berperan sebagai kelompok eksperimental maupun sebagai kelompok kontrol kemudian diberikan test (*post test*). Skor hasil test dari hasil eksperimen, baik berasal dari kelompok A, maupun dari kelompok B digabungkan. Demikian pula skor hasil test kelompok kontrol, baik berasal dari kelompok B, maupun kelompok A juga digabungkan. Dengan demikian, skor ada dua macam, yaitu skor dari kelompok eksperimental dan skor kelompok kontrol. Hasil gabungan skor dari kelompok eksperimen tersebut kemudian dibandingkan dengan skor hasil gabungan kelompok kontrol. Selisih antara skor kelompok eksperimental dengan kelompok kontrol tersebut dianggap sebagai hasil murni perlakuan.

Menurut Masyhud (2014:166) jika digambarkan dalam sketsa, perlakuan silang dalam pelaksanaan eksperimental sebagaimana dimaksudkan tersebut adalah sebagai berikut.



Uji homogenitas terhadap dua kelompok yang diteliti, yaitu kelas VA dan kelas VB dilakukan dengan menggunakan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS). Penghitungan uji homogenitas dari kedua kelas ini menggunakan uji t (*t-test*) karena pada penelitian ini hanya terdapat dua variabel.

Tabel 3.1 Hasil Uji Homogenitas

		Group Statistics			
	X	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Y	1,00	33	71,5152	20,63389	3,59190
	2,00	33	65,2727	22,71876	3,95483

Independent Sample Test										
		Levene Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Diff...	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Y	Equal variances assumed	,080	,778	1,168	64	,247	6,24242	5,34251	-4,43047	16,91531
	Not Equal variances not assumed			1,168	63,416	,247	6,24242	5,34251	-4,43236	16,91721

Data hasil penghitungan dengan SPSS diatas menunjukkan bahwa t hitung = 1,168. Hasil t hitung kemudian dicocokkan dengan t tabel taraf signifikansi untuk uji dua pihak (*two tail test*). Pada taraf signifikansi 5% nilai dk = 120 memiliki harga t tabel = 1,980. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa t hitung < t tabel (1,168 < 1,980). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sebelum pelaksanaan penelitian keadaan kedua kelas adalah homogen. Selanjutnya digunakan teknik acak untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Masyhud, (2014:51) istilah variabel penelitian dapat diartikan sebagai suatu kesatuan konsep yang dapat diidentifikasi dan diukur pengaruhnya serta dibedakan dengan konsep yang lainnya. Variabel merupakan segala sesuatu yang dijadikan sebagai objek penelitian. Ia juga dapat disebut sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Tanpa adanya variabel penelitian, penelitian akan sulit dilaksanakan, bahkan tidak mungkin

untuk dilaksanakan. Variabel inilah yang memilah-milah konsep dan konstruk dalam suatu penelitian.

- a. Variabel bebas merupakan suatu faktor yang menyebabkan suatu pengaruh. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan metode *role playing*.
- b. Variabel terikat merupakan sesuatu yang diakibatkan oleh pengaruh tersebut. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VA dan VB SDN Grujugan Lor 1.
- c. Variabel kontrol merupakan faktor yang dibuat sengaja dikendalikan dengan tujuan untuk membatasi hubungan variabel bebas dan variabel terikat sehingga tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak diteliti. Variabel kontrol pada penelitian ini meliputi:
 - Guru: peran pembimbing dalam melaksanakan proses belajar mengajar.
 - Siswa: orang-orang yang melakukan proses belajar.
 - Materi: pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai oleh siswa dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan.
 - Kemampuan siswa: kemampuan yang terdapat pada diri siswa yang digunakan untuk melakukan proses belajar.

3.5 Definisi Operasional

Masyhud (2014:55) mengemukakan bahwa definisi operasional perlu dilakukan dengan cermat karena definisi operasional akan menjadi rujukan atau acuan dalam pengembangan instrumen pengambil data mana yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Definisi operasional yang dimaksudkan adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi). Untuk menghindari adanya perbedaan penafsiran terhadap judul penelitian, maka perlu dijelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Metode *Role Playing*

Metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan dengan upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut

kehidupan sekolah, keluarga maupun perilaku masyarakat sekitar peserta didik dengan langkah-langkah pembelajaran antara lain, (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, dan (9) berbagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan wawasan yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang terjadi pada diri siswa setelah melakukan proses belajar. Hasil belajar adalah keberhasilan atau pencapaian yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar. Penelitian yang peneliti adakan bertujuan untuk mengukur pemahaman konsep (aspek kognitif) siswa karena penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang memerlukan data hasil belajar siswa yang berupa tes pemahaman konsep.

3.6 Prosedur Penelitian

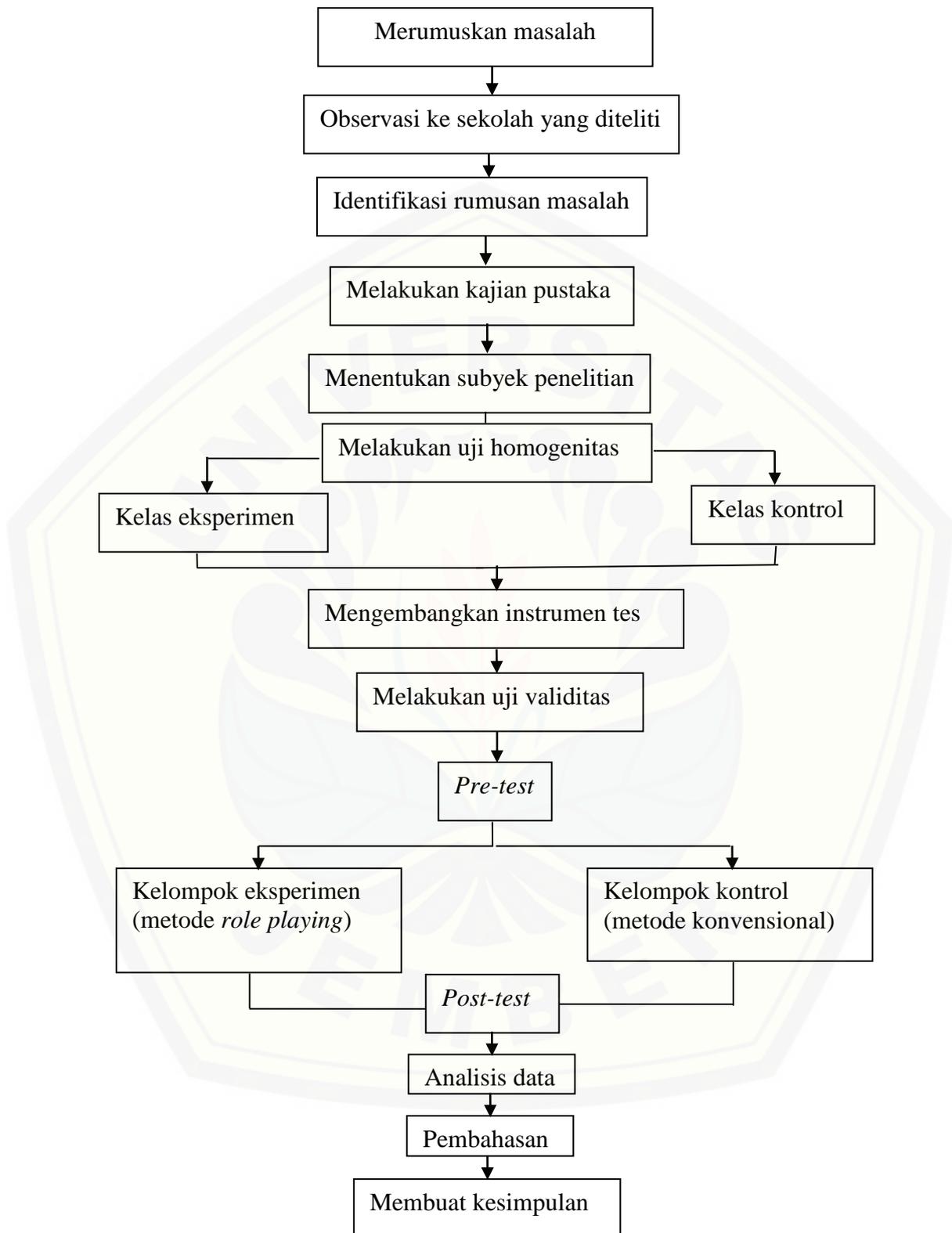
Langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah penelitian.
2. Melakukan observasi ke sekolah yang akan diteliti.
3. Melakukan identifikasi rumusan masalah.
4. Melakukan kajian pustaka
5. Menentukan subjek penelitian.
6. Melakukan uji homogenitas pada subjek penelitian.
7. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol pada subjek penelitian.
8. Mengembangkan instrumen tes.
9. Melakukan uji validitas.
10. Melaksanakan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
11. Melaksanakan proses belajar mengajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
12. Mengadakan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
13. Menganalisis data *pre-test* dan *post-test*.

14. Membuat pembahasan dari analisis data yang telah dilakukan.

15. Membuat kesimpulan.





Gambar 3.2 Bagan langkah-langkah penelitian eksperimen

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Masyhud (2014:214) penelitian memerlukan instrumen dalam pengumpulan data penelitian. Instrumen merupakan alat bantu dalam mengukur atau mengungkap suatu keadaan variabel penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti. Melalui instrumen penelitian pengumpul data tersebut, peneliti dapat merancang semua data yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Tes hasil belajar

Menurut Indrakusuma (dalam Arikunto, 2012:46) tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat. Sedangkan menurut Muchtar (dalam Arikunto, 2012:46), tes ialah suatu percobaan yang diadakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil-hasil pelajaran tertentu pada seorang murid atau kelompok murid. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Menurut Masyhud (2014:215) tes hasil belajar disusun untuk mengukur tingkat ketercapaian individu suatu materi tertentu. Tes hasil belajar ini biasanya digunakan untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap.

Penyusunan instrumen yang berkualitas memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi merupakan sesuatu yang harus dilakukan oleh setiap peneliti. Masyhud (2014:242) mengemukakan sebuah instrumen dikatakan valid, jika instrumen tersebut dapat mengungkapkan apa yang hendak diketahui atau diukur. Instrumen soal yang direncanakan untuk *pre-test* dan *post-test* sebanyak 35 soal. Cara penskoran tes tersebut adalah apabila jawaban tes benar diberi nilai 1 dan jawaban tes yang salah diberi skor 0. Selanjutnya memasukkan data pada tabel analisis uji validitas dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dari *Pearson* berikut.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Soal	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r-tabel N=31	Kesimpulan
1	0,400	0,312	0,355	Valid
2	0,229	0,452	0,355	Valid
3	0,424	0,555	0,355	Valid
4	0,525	0,248	0,355	Valid
5	0,226	0,514	0,355	Valid
6	0,412	0,418	0,355	Valid
7	0,262	0,461	0,355	Valid
8	-0,107	0,482	0,355	Valid
9	0,525	0,397	0,355	Valid
10	0,668	0,333	0,355	Valid
11	0,586	0,578	0,355	Valid
12	0,206	0,459	0,355	Valid
13	0,213	0,498	0,355	Valid
14	0,367	0,539	0,355	Valid
15	-0,088	0,459	0,355	Valid
16	0,306	0,568	0,355	Valid
17	-0,193	-0,030	0,355	Tidak Valid
18	0,213	0,649	0,355	Valid
19	-0,102	0,594	0,355	Valid
20	-0,313	0,562	0,355	Valid
21	0,476	0,333	0,355	Valid
22	0,110	0,403	0,355	Valid
23	0,281	0,472	0,355	Valid
24	-0,306	0,498	0,355	Valid
25	-0,108	0,706	0,355	Valid
26	0,034	0,086	0,355	Tidak Valid
27	0,342	0,417	0,355	Valid
28	0,025	-0,058	0,355	Tidak Valid
29	-0,096	-0,113	0,355	Tidak Valid
30	-0,102	-0,015	0,355	Tidak Valid
31	0,503	0,512	0,355	Valid
32	0,823	0,562	0,355	Valid
33	0,057	-0,179	0,355	Tidak Valid
34	0,027	-0,040	0,355	Tidak Valid
35	0,701	0,514	0,355	Valid

Catatan: Soal dinyatakan valid jika salah satu korelasi antara item soal dengan faktor atau skor total menunjukkan signifikan pada taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat 7 item soal yang tidak valid dari jumlah seluruh item soal, yaitu 35 soal. Sehingga dengan demikian, soal yang valid sebanyak 28 item soal. Setelah mendapatkan hasil dari uji validitas, selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas instrumen pada 28 item soal yang sudah valid.

Instrumen dikatakan reliabel, jika instrumen tersebut memiliki konsistensi instrumen secara keseluruhan (Masyhud, 2014:250). Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan metode “uji belah dua”(split-half). Pelaksanaanya yaitu dengan membagi instrumen penelitian menjadi dua bagian. Dua bagian tersebut adalah bagian atas dan bawah. Kemudian selanjutnya jumlah skor bagian belahan atas dikorelasikan dengan jumlah skor bagian belahan bawah dengan rumus korelasi *Pearson Product Moment* berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Masyhud (2014:255)

Keterangan:

r = koefisien korelasi skor butir soal dengan skor total

X = skor butir

Y = skor total

N = jumlah sampel

Hasil korelasi tersebut, kemudian diolah kembali dengan rumus *Spearman-Brown* sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy} - \text{split} - \text{half}}{1 + r_{xy} - \text{split} - \text{half}}$$

Menurut Hughes (dalam Masyhud, 2014:252)

Keterangan:

R = koefisien reliabilitas

r_{xy-split-half} = hasil korelasi belah dua

Jika hasil penghitungan nilai korelasi menunjukkan sama atau lebih besar daripada r-tabel pada taraf signifikansi 5%, maka instrumen tes tersebut dinyatakan reliabel. Jika hasil penghitungan nilai korelasinya menunjukkan lebih rendah daripada r-tabel maka instrumen tes tersebut dianggap tidak reliabel.

Berdasarkan data tabel persiapan analisis uji reliabilitas dengan metode belah dua (Lampiran P), maka jumlah skor butir bagian atas (sebagai variabel X) dikorelasikan dengan jumlah skor butir bagian bawah (sebagai variabel Y) diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 3.3 Analisis Data Korelasi *Pearson Product Moment*

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	6	4	36	16	24
2	14	12	196	144	168
3	13	14	169	196	182
4	13	12	169	144	156
5	10	6	100	36	60
6	10	9	100	81	90
7	10	10	100	100	100
8	11	8	121	64	88
9	8	7	64	49	56
10	13	11	169	121	143
11	13	13	169	169	169
12	14	14	196	196	196
13	8	2	64	4	16
14	13	13	169	169	169
15	10	10	100	100	100
16	14	14	196	196	196
17	10	9	100	81	90
18	11	7	121	49	77
19	14	13	196	169	182
20	13	12	169	144	156
21	6	7	36	49	42
22	14	14	196	196	196
23	14	13	196	169	182
24	14	14	196	196	196
25	13	12	169	144	156
26	13	9	169	81	117
27	13	13	169	169	169
28	14	12	196	144	168
29	14	12	196	144	168

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
30	11	11	121	121	121
31	11	6	121	36	66
Jumlah	365	323	4469	3677	3999

Keterangan:

X = skor butir bagian atas

Y = skor butir bagian bawah

X² = jumlah kuadrat skor butir bagian atas

Y² = jumlah kuadrat skor butir bagian bawah

XY = hasil kali skor butir bagian atas dengan skor butir bagian bawah

Hasil yang diperoleh dari penghitungan pada tabel di atas dimasukkan ke dalam rumus korelasi *Pearson Product Moment*.

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \\
 r_{xy} &= \frac{31 \times 3999 - (365)(323)}{\sqrt{(31 \times 4469 - (365)^2) \times (31 \times 3677 - (323)^2)}} \\
 &= \frac{123969 - 117895}{\sqrt{(138539 - 133225) \times (113987 - 104329)}} \\
 &= \frac{6074}{\sqrt{5314 \times 9658}} \\
 &= \frac{6074}{\sqrt{51322612}} \\
 &= \frac{6074}{7163,98} \\
 &= 0,847
 \end{aligned}$$

Berdasarkan penghitungan dengan rumus di atas diperoleh angka korelasi antara skor bagian atas dan skor bagian bawah (r_{xy}) sebesar 0,847 dan signifikansi pada taraf signifikansi 5% untuk N=31 ($r\text{-tabel}=0,355$).

Hasil penghitungan dengan rumus *Pearson Product Moment* di atas selanjutnya dikoreksi dengan rumus *Spearman-Brown* berikut ini.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy} - \text{split} - \text{half}}{1 + r_{xy} - \text{split} - \text{half}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{2 \times 0,847}{1 + 0,847} \\
 &= \frac{1,694}{1,847} \\
 &= 0,917
 \end{aligned}$$

Tabel 3.4 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas Tes

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
$0,00 \leq r < 0,79$	Tidak reliabel
$0,80 \leq r < 0,84$	Reliabilitas cukup
$0,85 \leq r < 0,89$	Reliabilitas tinggi
$0,90 \leq r < 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi

(Balian dalam Masyhud, 2014:256)

Koefisien reliabilitas berdasarkan penghitungan dengan rumus *Spearman-Brown* di atas diperoleh sebesar 0,917. Selanjutnya nilai koefisien reliabilitas yang telah diperoleh ditafsirkan pada tabel penafsiran hasil uji reliabilitas tes. Nilai koefisien reliabilitas 0,917 termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan dianggap reliabel.

Menurut Masyhud (2014:259-260) khusus untuk instrumen yang berupa tes, di samping harus memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas tersebut, masih harus memenuhi pula persyaratan daya pembeda (*discrimination power*) dan tingkat kesulitan (*level of difficulties*). Tes harus memiliki daya pembeda (*discrimination power*), yang artinya setiap butir instrumen tes yang dikembangkan harus dapat membedakan antara kelompok yang pandai dengan kelompok yang kurang pandai atau lemah dalam menjawab butir tes tersebut. Daya pembeda (*discrimination power*) butir tes ditentukan dengan cara menghitung perbedaan persentase antara jawaban betul dari peserta tes kelompok pandai atau kelompok tinggi (*high group*) dan peserta kelompok rendah atau lemah (*lower group*). Adapun langkah-langkah menghitung daya pembeda butir tes tersebut adalah sebagai berikut:

1. Susun seluruh lembar jawaban (*answer sheet*) peserta tes, mulai dari lembar jawaban yang memperoleh skor tertinggi sampai dengan lembar jawaban peserta tes yang memperoleh skor terendah secara berurutan;

2. Kemudian lembar jawaban tersebut dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah yang sama, yaitu kelompok lembar jawaban yang mendapat skor tertinggi (*high score*) atau kelompok pandai, dan kelompok lembar jawaban yang memperoleh skor rendah (*low score*) atau kelompok lemah. Jika lembar jawaban peserta tes tersebut jumlahnya ganjil, maka diambil satu lembar jawaban secara acak agar jumlah lembar jawaban kelompok skor tinggi dan rendah sama.
3. Buat dua tabel distribusi jawaban, masing-masing tabel untuk jawaban kelompok tinggi atau kelompok pandai dan jawaban untuk kelompok rendah atau kelompok lemah.

Selanjutnya, karena jumlah siswa sebagai peserta tes sebanyak 31 maka lembar jawaban peserta tes tersebut jumlahnya ganjil. Dengan demikian peneliti mengambil satu lembar jawaban secara acak agar jumlah lembar jawaban kelompok skor tinggi dan rendah sama. Kemudian setelah memperoleh jumlah lembar jawaban sebanyak 30 (genap), selanjutnya lembar jawaban tersebut dibagi menjadi 2 dengan jumlah lembar jawaban yang sama untuk kelompok skor tinggi dan rendah.

Berikut ini merupakan tabel data distribusi jawaban benar kelompok tinggi dan rendah.

Tabel 3.5 Data Distribusi Jawaban Benar Kelompok Tinggi

No	Nama	Skor Item Tes Kelompok Tinggi																											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
2	Tri Febri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
3	Dwi Vicky	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	M. Fauzan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
11	Sandi Joko	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
12	Yesa Maria	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	Bagus Saijwo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
16	Afiatun H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	Ana M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	Aviatul M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
22	Fakiyatus Z	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	Findani A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	Holisatul M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	M. Ali	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
28	M. Hamid	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
29	M. Soni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
	Jumlah	15	14	15	15	15	15	15	15	15	14	12	15	14	13	15	15	15	15	12	13	13	12	15	13	14	15	15	
	Persentase (%)	100	93,3	100	100	100	100	100	100	100	93,3	80	100	93,3	86,7	100	100	100	100	80	86,7	86,7	80	100	86,7	93,3	100	100	

Catatan: angka 1 menunjukkan soal yang dijawab oleh kelompok tinggi dengan benar dan angka 0 menunjukkan soal yang dijawab dengan salah.

Tabel 3.6 Data Distribusi Jawaban Benar Kelompok Rendah

No	Nama	Skor Item Tes Kelompok Rendah																												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	Hosni	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	
5	M. Rizki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	
6	Ardiansah	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	
7	M. Rifki	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	
8	Maulitia Nur	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	
9	Nailatus S	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	
10	Naysila Putri	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
13	Anang K	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
15	M. Wildan	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1
17	Ajie Rahman	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0
18	Aldi A	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1
21	Budi Yono	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1
26	M. Ainur	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1
30	Mujib	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
31	Nur Alia	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0
	Jumlah	12	11	11	12	9	12	12	12	12	12	10	5	11	7	5	12	11	9	9	8	9	6	6	7	9	7	9	9	
	Persentase (%)	80	73,3	73,3	80	60	80	80	80	80	66,7	33,3	73,3	46,7	33,3	80	73,3	60	60	53,3	60	40	40	46,7	60	46,7	60	60		

Catatan: angka 1 menunjukkan soal yang dijawab oleh kelompok rendah dengan benar dan angka 0 menunjukkan soal yang dijawab dengan salah.

Setelah disusun jawaban benar masing-masing kelompok, yaitu kelompok tinggi dan kelompok rendah, kemudian daya pembeda butir tes dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut

$$IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT + NR}{2}\right)}$$

Masyhud (2014:262)

Keterangan:

IDP = indeks daya pembeda tes

JKT = jawaban benar pada kelompok tinggi

JKR = jawaban benar pada kelompok rendah

NT = jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok tinggi

NR = jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok rendah

Satu butir soal dianggap memenuhi syarat indeks daya pembeda tes jika memiliki indeks daya pembeda minimal 0,20. Jika suatu butir soal memiliki daya pembeda kurang dari 0,20 maka butir soal tersebut perlu direvisi.

Tabel 3.7 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Tes

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Tanda Negatif	Tidak ada daya pembeda
<0,20	Daya pembeda sangat lemah
0,21 – 0,40	Daya pembeda lemah
0,41 – 0,60	Daya pembeda cukup
0,61 – 0,80	Daya pembeda baik
0,81 – 1,00	Daya pembeda sangat baik

Masyhud (2014:262)

Setelah indeks daya pembeda (IDP) dihitung maka selanjutnya mencari indeks tingkat kesulitan (*level of difficulties*) butir tes. Suatu butir soal dianggap memenuhi syarat jika memiliki indeks tingkat kesulitan antara 10% - 90%. Adapun menurut Masyhud (2014:263) rumus untuk penghitungan indeks tingkat kesulitan adalah sebagai berikut:

$$IKES = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{(NT - NR)} \times 100\%$$

Masyhud (2014:263)

Keterangan:

IKES = indeks tingkat kesulitan tes

JKT = jawaban benar pada kelompok tinggi

JKR = jawaban benar pada kelompok rendah

NT = jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok tinggi

NR = jumlah peserta tes (*testee*) pada kelompok rendah

Tabel 3.8 Klasifikasi Indeks Tingkat Kesulitan Instrumen Tes

Indeks Tingkat Kesulitan	Klasifikasi
<0,20	Sangat sulit
21% - 40%	Sulit
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Mudah
81% - 100%	Sangat Mudah

Masyhud (2014:264)

Berikut tabel rangkuman hasil analisis Indeks Daya Pembeda (IDP) dan Indeks Tingkat Kesulitan Instrumen Tes (IKES).

Tabel 3.9 Rangkuman Hasil Analisis IDP dan IKES

No	No. Soal	Jawaban betul kelompok tinggi		Jawaban betul kelompok rendah		Indeks Daya Pembeda	Indeks Tingkat Kesulitan (%)	Keterangan (direvisi atau tidak)
		Jumlah	%	Jumlah	%			
1	1	15	100	12	80	0,2	55	Tidak
2	2	14	93,3	11	73,3	0,2	51	Tidak
3	3	15	100	11	73,3	0,26	52	Tidak
4	4	15	100	12	80	0,2	55	Tidak
5	5	15	100	9	60	0,4	45	Tidak
6	6	15	100	12	80	0,2	55	Tidak
7	7	15	100	12	80	0,2	55	Tidak
8	8	15	100	12	80	0,2	55	Tidak
9	9	15	100	12	80	0,2	55	Tidak
10	10	15	100	12	80	0,2	55	Tidak
11	11	14	93,3	10	66,7	0,26	47	Tidak
12	12	12	80	5	33,3	0,46	29	Tidak
13	13	15	100	11	73,3	0,26	52	Tidak
14	14	14	93,3	7	46,7	0,46	37	Tidak
15	15	13	86,7	5	33,3	0,53	30	Tidak
16	16	15	100	12	80	0,2	55	Tidak
17	18	15	100	11	73,3	0,26	52	Tidak
18	19	15	100	9	60	0,4	45	Tidak
19	20	15	100	9	60	0,4	45	Tidak
20	21	12	80	8	53,3	0,26	39	Tidak
21	22	13	86,7	9	60	0,26	43	Tidak
22	23	13	86,7	6	40	0,46	33	Tidak
23	24	12	80	6	40	0,4	32	Tidak
24	25	15	100	7	46,7	0,53	38	Tidak
25	27	13	86,7	9	60	0,26	43	Tidak
26	31	14	93,3	7	46,7	0,46	37	Tidak
27	32	15	100	9	60	0,4	45	Tidak
28	28	15	100	9	60	0,4	45	Tidak

Catatan: soal dikatakan direvisi apabila salah satu atau dua dari indeks daya pembeda dan indeks tingkat kesulitan tidak memenuhi persyaratan soal yang baik.

Berdasarkan tabel hasil analisis IDP dan IKES di atas dapat diketahui bahwa dari 28 butir tes yang dianalisis tidak terdapat butir soal yang perlu direvisi, karena tidak ada butir tes yang memiliki indeks daya pembeda yang kurang dari 0,20 dan tidak ada butir tes yang memiliki indeks tingkat kesulitan di bawah 10%.

2. Wawancara

Wawancara berisi poin-poin yang akan ditanyakan pada responden dalam wawancara. Penyusunan panduan wawancara juga harus dirancang secara tepat sehingga dapat menjamin perolehan data penelitian yang valid. Wawancara pada

penelitian ini dilakukan kepada guru dan siswa kelas V SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso. Menurut Masyhud (2014:222-223) prinsip dasar yang harus dipegang dalam penyusunan panduan wawancara adalah sebagai berikut:

1. Responden adalah orang yang paling tahu tentang dirinya. Berdasarkan hal itu, maka dalam penyusunan panduan wawancara hendaknya peneliti tidak terlalu mengintervensi tentang masalah pribadi responden.
2. Responden dapat dipercaya. Artinya dalam menyiapkan panduan wawancara, peneliti harus berpegang bahwa jawaban responden dapat dipercaya.
3. Responden dan peneliti memiliki interpretasi yang sama tentang pertanyaan-pertanyaan. Dalam menyiapkan pertanyaan untuk wawancara diupayakan agar terdapat persamaan persepsi antara responden dengan peneliti.

3. Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Kegiatan observasi dilakukan pada siswa kelas VA dan VB SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso dengan tujuan untuk mengetahui keterlibatan dan keaktifan siswa pada saat guru menerapkan proses pembelajaran dengan metode *role playing*.

4. Dokumentasi

Menurut Masyhud (2014:227) dokumentasi merupakan instrumen pengumpul data untuk membantu peneliti dalam menjangkau data yang bersumber dari dokumentasi. Sebelum dilakukan pengumpulan data perlu dilakukan penyusunan instrumen pengumpul data secara cermat terlebih dahulu. Instrumen tersebut merupakan panduan dokumentasi yang berisi hal-hal atau data yang akan kita butuhkan dari sebuah dokumen. Data-data yang ingin diperoleh dengan teknik dokumentasi adalah data penting berupa daftar nama siswa dan data hasil belajar kelas V SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso.

3.8 Teknik Analisis Data

Untuk mendukung pencapaian tujuan penelitian ini dibutuhkan teknik analisis data statistik yang sesuai. Teknik analisis data digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Grujung Lor 1 Bondowoso. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis *t-test* uji sampel terpisah. Apabila sampel penelitian terpisah antara yang satu dengan yang lainnya, maka harus digunakan teknik analisis *t-test* untuk sampel terpisah. Rumus untuk sampel terpisah tersebut adalah:

$$t_{\text{test}} = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}$$

Masyhud (2014:319)

Keterangan:

M_1 = Nilai rata-rata kelompok X_{-1}
(kelompok eksperimen)

M_2 = Nilai rata-rata kelompok X_{-2}
(kelompok kontrol)

X_1 = Deviasi dari setiap nilai X_{-1} dari rata-rata X_{-1}

X_2 = Deviasi dari setiap nilai X_{-2} dari rata-rata X_{-2}

N = Banyaknya subyek/sampel penelitian

Untuk menguji pengaruh yang signifikan, t_{test} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% melalui ketentuan sebagai berikut.

1. Harga $t_{\text{test}} \geq t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan H_a diterima.
2. Harga $t_{\text{test}} < t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan H_a ditolak.

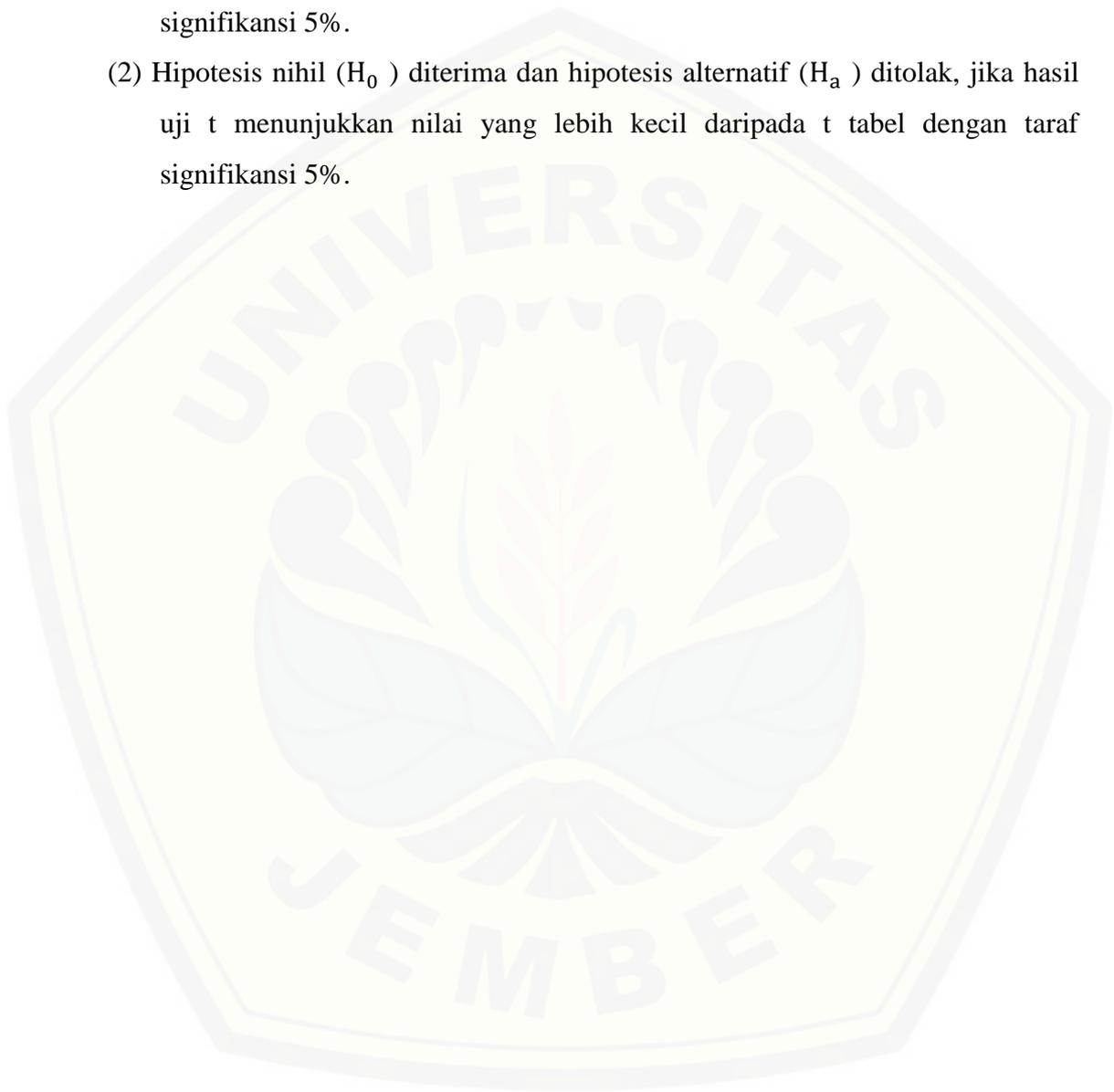
Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a = Ada pengaruh yang signifikan dari metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan dari metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD

Setelah membandingkan, t_{test} dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka keputusan hasil pengujian hipotesis adalah sebagai berikut.

- (1) Hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih besar daripada t tabel dengan taraf signifikansi 5%.
- (2) Hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih kecil daripada t tabel dengan taraf signifikansi 5%.



BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan mengenai (1) kesimpulan, dan (2) saran.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar PKn materi organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat pada siswa kelas V SDN Grujungan Lor 1 Bondowoso. Hal ini dapat dilihat pada penghitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,710 > 1,980$) sehingga H_a diterima. Selanjutnya dilakukan penghitungan keefektifan relatif (ER) untuk mengetahui keefektifan dari penerapan metode *role playing* bila dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil penghitungan ER diperoleh hasil 43,43% dengan tingkat keefektifan sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas VA yang diajar dengan menggunakan metode *role playing* lebih baik apabila dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas VB yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian ini senada dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wulandari (2015) dan Anjani (2015) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

- a. diharapkan metode *role playing* menjadi metode alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

- b. guru harus jelas dalam menginstruksikan setiap kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan tertib dan baik.

5.2.2 Bagi Kepala Sekolah

- a. penerapan metode *role playing* diharapkan dapat menjadi masukan dalam memperbaiki peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.
- b. diharapkan dari diterapkannya metode *role playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. diharapkan penelitian ini menjadi bahan evaluasi untuk sekolah dalam meningkatkan kompetensi guru.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan yang lebih baik lagi dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran atau materi pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri (dkk). 2013. *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten: Penerbit Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Anjani, Ratna Puji. 2015. *Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-Hari Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan di SDN Dabasah 03 Bondowoso Tahun Pelajaran 2014/2015*. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: PGSD FKIP Universitas Jember.
- Basuki, Ismet & M.S Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Biantara, Ardian. 2013. *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang*. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dwi Wulandari, Rina. 2015. *Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema IndahNya Negeriku di SDN Karangrejo 03 Jember 2014/2015*. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: PGSD FKIP Universitas Jember.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Hamdayama, Jumanta. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Hatimah, Ihat (dkk). 2015. *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*. Banten: Penerbit Universitas Terbuka.

Hobri. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jember: Pena Salsabila.

Kisnawaty. 2013. *Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal*. Skripsi. Jember: PGSD FKIP Universitas Jember.

Kusaeri. 2014. *Acuan & Teknik Penilaian Proses & Hasil Belajar Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Majid, Abdul. 2015. *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

Melyani. 2015. *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Babarsari Yogyakarta*.
<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/handayani/article/view/2139/1808>

Mulyasa, E. 2016. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global*. Malang: UIN-Maliki Press.

Masyhud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).

Ruminiati. 2013. *Pendidikan Kewarganegaraan SD Unit 3*.
http://educloud.fkip.unila.ac.id/index.php?dir=Ilmu%20Pendidikan/Pendidikan%20Guru%20Sekolah%20Dasar/Pengembangan%20Pendidikan%20Kewarganegaraan/&file=Kewarganegaraan_UNIT%203.pdf

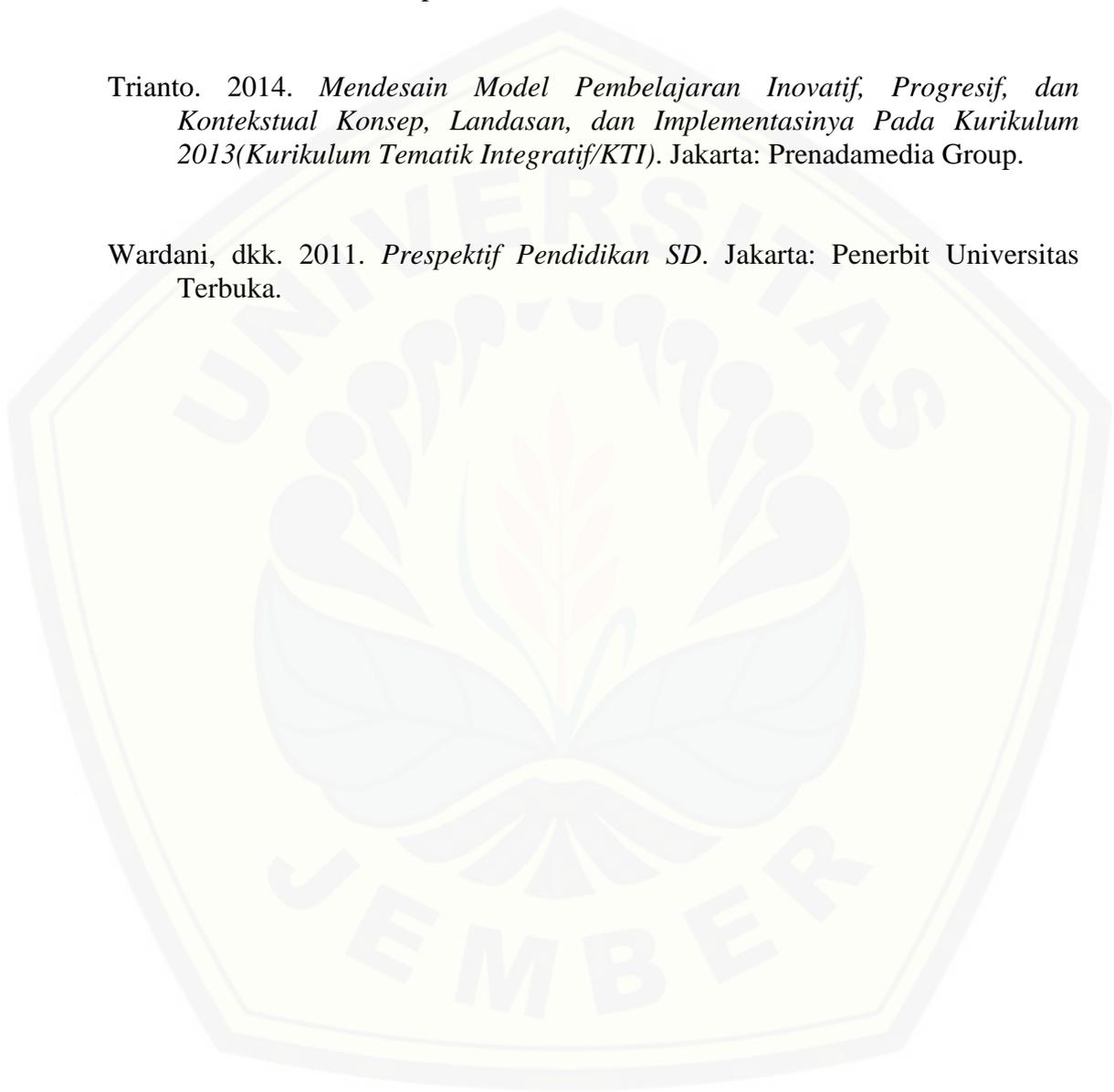
Siddiq, M. Djauhar. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.

Suryanto, Adi. 2014. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Banten: Penerbit Universitas Terbuka.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013(Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Wardani, dkk. 2011. *Prespektif Pendidikan SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.



LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pengaruh Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar PKN Materi Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada Siswa Kelas V di SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso	Adakah pengaruh yang signifikan dari penerapan metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar PKN materi Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada siswa kelas V di SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso?	1. Variabel bebas : Metode <i>role playing</i> 2. Variabel terikat: Hasil belajar	1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik 2. Memilih peran 3. Menyusun tahap-tahap peran 4. Menyiapkan pengamat 5. Tahap pemeranan 6. Diskusi dan evaluasi 7. Pemeranan ulang 8. Diskusi dan evaluasi pembelajaran tahap dua 9. Berbagai pengalaman dan pengambilan keputusan Skor hasil test <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> mata pelajaran PKN materi organisasi di	1. Siswa kelas V SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso 2. Guru kelas V SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso 3. Dokumentasi 4. Kepustakaan	1. Desain penelitian: penelitian eksperimental dengan pola pre-test post-test control group design. 2. Daerah penelitian: <i>Purposive sampling area</i> (SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso) 3. Metode penentuan subyek penelitian: a. Siswa kelas V A sebanyak 33 orang b. Siswa kelas V B sebanyak 33 orang 4. Metode pengumpulan data: a. wawancara b. observasi c. dokumentasi d. tes 5. Teknik analisis data penelitian: Menggunakan analisis t_{test} dengan rumus:	Ada Pengaruh yang signifikan dari penerapan metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar PKN materi Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada siswa kelas V di SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
		siswa 3. Variabel kontrol	lingkungan sekolah dan masyarakat - guru - siswa - materi - kemampuan siswa		$t_{\text{test}} = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$ <p>(Masyhud, 2014:319) Keterangan : M_1 = Nilai rata-rata kelompok X_{-1} (kelompok eksperimen) M_2 = Nilai rata-rata kelompok X_{-2} (kelompok kontrol) X_1 = Deviasi dari setiap nilai X_{-1} dari rata-rata X_{-1} X_2 = Deviasi dari setiap nilai X_{-2} dari rata-rata X_{-2} N = Banyaknya subyek/sampel penelitian</p>	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Dokumentasi**

Data yang didapatkan	Sumber Data
1. Nilai pre test dan post test siswa tanpa diberi perlakuan metode role playing	Kelas kontrol
2. Nilai pre test dan post test siswa dengan diberi perlakuan metode role playing	Kelas eksperimen

B.2 Pedoman Dokumentasi

Data yang didapatkan	Sumber Data
1. RPP untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen	Dokumen
2. Data siswa (jumlah dan nama)	Dokumen
3. Foto kegiatan	Dokumen
4. Nilai ulangan siswa	Dokumen

B.3 Pedoman Wawancara

Data yang Didapatkan	Sumber Data
1. Tanggapan guru mengenai metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk pembelajaran sehari-hari	Guru kelas V SDN Grujugan Lor 1
2. Tanggapan guru mengenai penerapan metode role playing	Guru kelas V SDN Grujugan Lor 1
3. Tanggapan siswa mengenai metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk pembelajaran sehari-hari	Siswa kelas V SDN Grujugan Lor 1
4. Tanggapan siswa mengenai penerapan metode role playing	Siswa kelas V SDN Grujugan Lor 1

B.4 Pedoman Tes

Jenis Data	Sumber Data
Hasil tes siswa kelas V SDN Grujugan	Siswa kelas V SDN Grujugan Lor 1

LAMPIRAN C. PEDOMAN HASIL WAWANCARA PRA-PENELITIAN**Lembar Wawancara Untuk Guru**

- Tujuan : untuk mengetahui metode pembelajaran yang biasa digunakan guru untuk pembelajaran sehari-hari, hasil belajar siswa, dan karakter siswa
- Bentuk : wawancara bebas terbimbing
- Narasumber : guru kelas V A
- Guru kelas V B : Abdul Aziz Imron, S.Pd
- NIP. : 19810111 200801 1 008

C1. Hasil wawancara dengan guru kelas V A

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban
1	Metode apa yang biasa Bapak gunakan dalam pembelajaran sehari-hari?	Metode yang selalu saya gunakan yaitu metode ceramah, tanya jawab, dan kelompok
2	Pernahkah Bapak menerapkan metode role playing dalam kegiatan belajar mengajar?	Sejauh ini saya belum pernah menerapkan metode role playing untuk kegiatan pembelajaran
3	Apakah Bapak menggunakan media ataupun alat peraga untuk pembelajaran sehari-hari	Saya jarang menggunakan media ataupun alat peraga pada saat proses belajar mengajar
4	Bagaimana hasil belajar siswa?	Hasil belajar siswa belum memuaskan

Bondowoso, 3 Desember 2016

Pewawancara

Erlin Nur Kholifah

Lembar Wawancara Untuk Guru

Tujuan : untuk mengetahui metode pembelajaran yang biasa digunakan guru untuk pembelajaran sehari-hari, hasil belajar siswa, dan karakter siswa

Bentuk : wawancara bebas terbimbing

Narasumber : guru kelas V B

Guru kelas V A : Cuk Suroto, S.Pd

NIP. : 19580224 197803 1 003

C2. Hasil wawancara dengan guru kelas V B

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban
1	Metode apa yang biasa Bapak gunakan dalam pembelajaran sehari-hari?	Metode yang saya sering gunakan yaitu metode ceramah, tanya jawab, kelompok
2	Pernahkah Bapak menerapkan metode role playing dalam kegiatan belajar mengajar?	Belum pernah, pada proses pembelajaran sehari-hari saya menerapkan metode pembelajaran yang sederhana dan biasa saja
3	Apakah Bapak menggunakan media ataupun alat peraga untuk pembelajaran sehari-hari?	Terkadang saya menggunakan LCD proyektor
4	Bagaimana hasil belajar siswa?	Hasil belajar siswa kurang memuaskan

Bondowoso, 3 Desember 2016

Pewawancara

Erlin Nur Kholifah

C3. Hasil wawancara dengan siswa

Tujuan : mengetahui metode pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari

Bentuk : wawancara bebas terbimbing

Responden : siswa kelas V A dan siswa kelas V B

Nama Siswa : Ahmad Arif Havivi (siswa kelas VA)
Cindy Vironika (siswa kelas V B)

Ahmad Arif Havivi

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban
1	Metode pembelajaran apa yang biasa diterapkan guru untuk proses belajar mengajar sehari-hari?	Ceramah, tanya jawab, dan kelompok
2	Apa kesulitan Anda dalam memahami materi pelajaran?	Saya merasa kesulitan dalam memahami penjelasan guru
3	Menurut Anda bagaimana penerapan metode pembelajaran yang biasa guru terapkan dalam proses belajar mengajar?	Pembelajarannya memang menyenangkan, tetapi terkadang membuat saya jenuh dan bosan

Cindy Vironika

No	Pertanyaan Peneliti	Jawaban
1	Metode pembelajaran apa yang biasa diterapkan guru untuk proses belajar mengajar sehari-hari?	Ceramah, tanya jawab, dan kelompok
2	Apa kesulitan Anda dalam memahami materi pelajaran?	Kesulitan saya dalam memahami materi yaitu saya sulit menghafal materi pelajaran, dan sulit memahami penjelasan guru
3	Menurut Anda bagaimana penerapan metode pembelajaran yang biasa guru terapkan dalam proses belajar mengajar?	Saya seringkali merasa bosan

Bondowoso, 3 Desember 2016

Pewawancara

Erlin Nur Kholifah

LAMPIRAN D. NILAI ULANGAN TENGAH SEMESTER PKn**Lampiran D1. Nilai Ulangan Tengah Semester Siswa Kelas V A**

Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester Kelas V A
Tahun Ajaran 2016 2017
SDN Grujugan Lor 1

No	Nama Siswa	Nilai
1	Aang Dimas Finadeang	60
2	Ahmad Arif Havivi	80
3	Ahmad Hanif	20
4	Aisyah Tri Agustin	70
5	Amir Dwi Anggoro	66
6	Elok Jannatul Faradis	66
7	Ferin Okta Ramadhani	80
8	Gunawan Hendra Lesmana	50
9	Hestian Nur Aisyah	15
10	Imam Zainuri Rofiki	50
11	Inarotus Sabilah	90
12	Junaida	15
13	Muhammad Aldiansyah	90
14	Muhammad Alfian Akromi	56
15	Muhammad Hadi Prayoga	80
16	Muhammad Iqbal Hasan	60
17	Muhammad Jakfar	60
18	Muhammad Kafi	90
19	Nadiyah Zehro	100
20	Nadiratul Laili	90
21	Nadjwah Mahdani	50
22	Nuril Imadah Ahkamah	90
23	Rico Saputra	46
24	Satrio Eka Sapta Nandi	60
25	Sigit Ramadani	70
26	Siti Fatimah	50
27	Siti Maysharoh	50
28	Siti Mufidah	60
29	Siti Sri Wahyuni	50
30	Siti Umayiroh	90
31	Sobiqul Khoir	90
32	Wasilatul Alfiah	100
33	Yayang Maulina Nur Aini	60
	KKM	69

1. Persentase siswa kelas VA yang memperoleh nilai ≥ 69 :

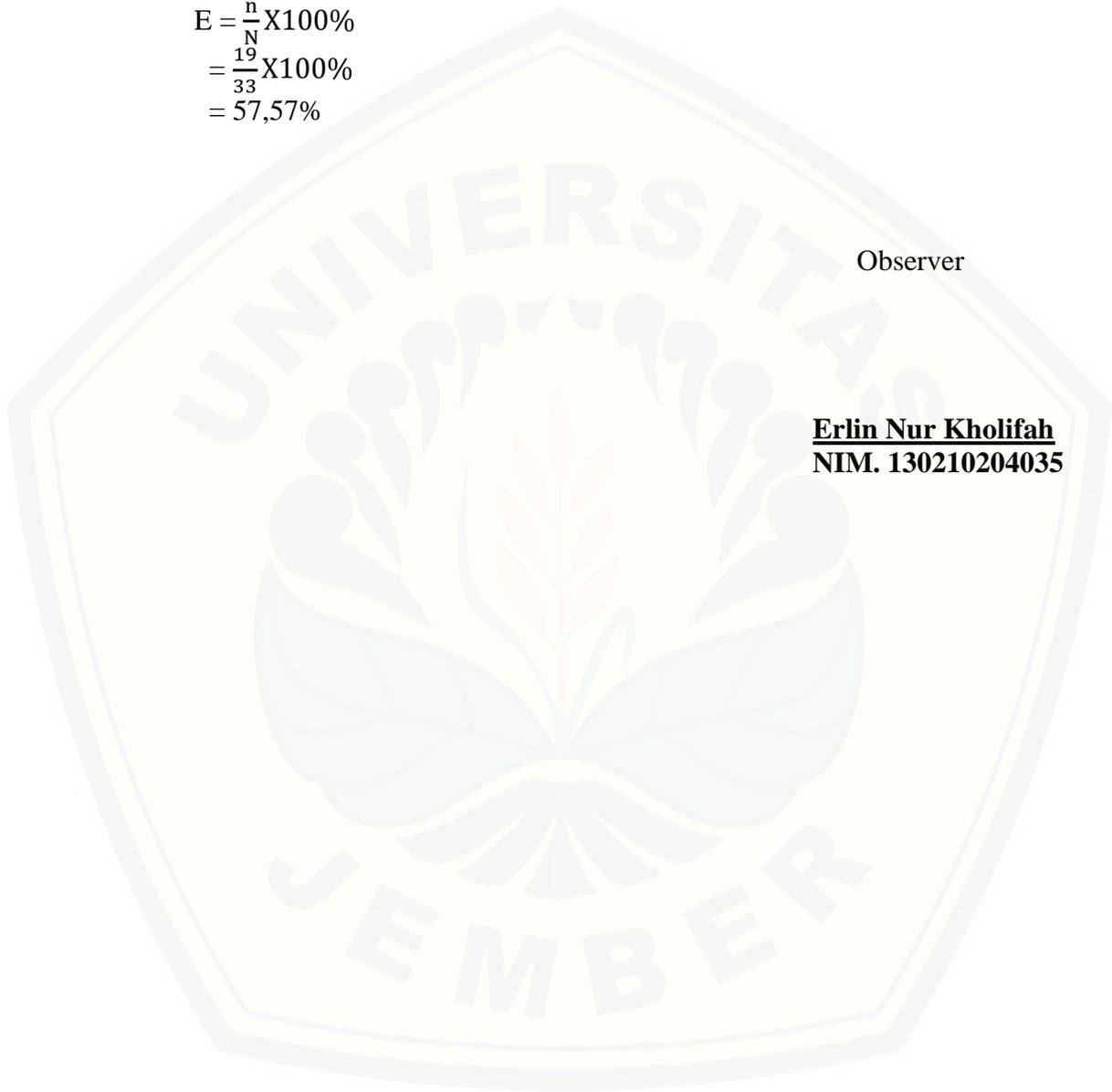
$$\begin{aligned} E &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{14}{33} \times 100\% \\ &= 42,42\% \end{aligned}$$

2. Persentase siswa kelas VA yang memperoleh nilai < 69 :

$$\begin{aligned} E &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{19}{33} \times 100\% \\ &= 57,57\% \end{aligned}$$

Observer

Erlin Nur Kholifah
NIM. 130210204035



Lampiran D2. Nilai Ulangan Tengah Semester Siswa Kelas V B
Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester Kelas V B
Tahun Ajaran 2016/2017
SDN Grujugan Lor 1

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abdul Hamid	50
2	Cindy Vironika	50
3	Muhammad Haris Umami	80
4	Muhammad Junaidi	100
5	Muhammad Misbah	100
6	Mohammad Mufiq Firmansyah	100
7	Noval Hidayat	60
8	Usi Varadilla	80
9	Yuli Asiska	50
10	Muhammad Rofi	60
11	Sitti Sarifah	80
12	Anindia Nafisa Agustin	60
13	Afnur Nadila	100
14	Alfiana Dini Zakiah	100
15	Beti Iqomah	50
16	Camilia Fauziah	60
17	Diah Sakinatul Mawadah	60
18	Fathirul Ihsan	60
19	Faidah Hasanah	50
20	Heny Nafisah	100
21	Kholisatul Abidah	60
22	Kurratul Aini	60
23	Maul Lydia Eka Mustika	60
24	Mohammad Iqbal Dimassaputra	100
25	Muhammad Iqbal Wahyudi	60
26	Muhammad Bahtiar Rifa'i	50
27	Muhammad Mada Afton Maulana	60
28	Muhammad Lutfi Andhika	100
29	Mohammad Wafi	100
30	Muhammad Iksan Prasetyo	50
31	Mohammad Lutfi Aziz	60
32	Muhammad Febrian Ferdiansah	50
33	Nunung Andriyanto	100
	KKM	69

1. Persentase siswa kelas VB yang memperoleh nilai ≥ 69 :

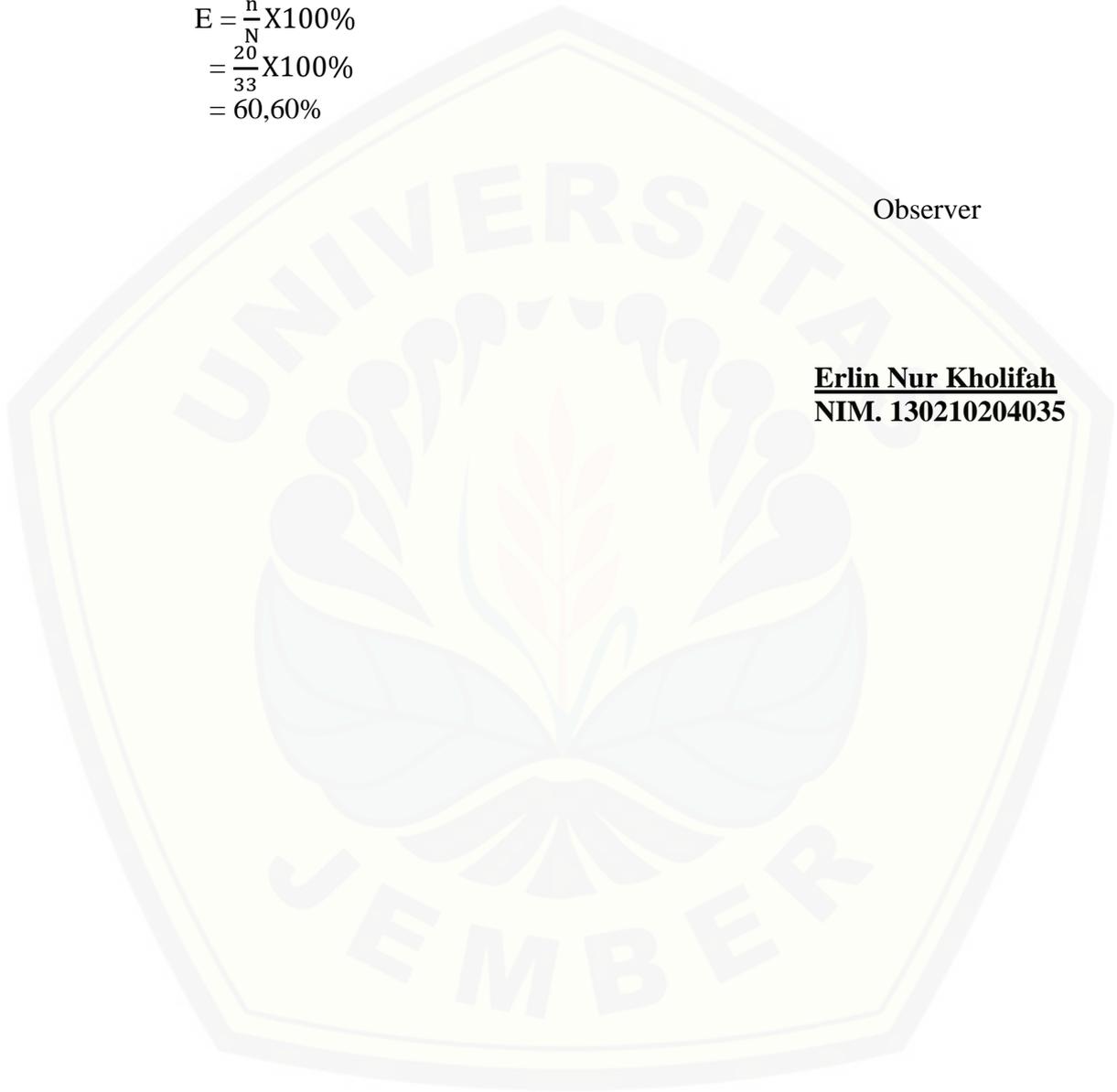
$$\begin{aligned} E &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{13}{33} \times 100\% \\ &= 39,39\% \end{aligned}$$

2. Persentase siswa kelas VB yang memperoleh nilai < 69 :

$$\begin{aligned} E &= \frac{n}{N} \times 100\% \\ &= \frac{20}{33} \times 100\% \\ &= 60,60\% \end{aligned}$$

Observer

Erlin Nur Kholifah
NIM. 130210204035



LAMPIRAN E. SILABUS PEMBELAJARAN

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN Grujungan Lor 1
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas : V
Semester : 2
Standar Kompetensi : 2. Memahami Kebebasan Berorganisasi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Pembelajaran		Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> Contoh-contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan apersepsi Siswa menjawab apersepsi yang diberikan guru Guru menyampaikan tujuan pembelajaran Guru 	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan apersepsi Siswa mendengarkan apersepsi yang diberikan guru Guru menyampaikan tujuan 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kerja (keberanian dan ketepatan siswa dalam memainkan peran sesuai dengan naskah drama) Penilaian tulis 	2 x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku PKn Kelas V SD/MI Naskah drama Teks cerita yang berkaitan dengan contoh

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Pembelajaran		Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
		menjelaskan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru ▪ Membentuk kelompok ▪ Siswa bermain peran ▪ Siswa mengamati setiap kelompok yang bermain peran ▪ Siswa dan guru bertanya jawab ▪ Memahami nilai dan hal-hal penting yang terkandung dalam naskah drama yang berkaitan 	sekolah dan masyarakat	(berupa tes pilihan ganda yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa)		organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mendengarkan penjelasan guru ▪ Guru membacakan sebuah cerita yang berkaitan dengan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat ▪ Siswa menyimak cerita yang disampaikan oleh guru ▪ Siswa menceritakan kembali cerita yang telah dibacakan guru 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan manfaat organisasi 			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Pembelajaran		Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen				
		dengan singkat ▪ Siswa mengerjakan LKS dan kemudian membahas bersama	tentang contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat				

LAMPIRAN F. RPP KELAS EKSPERIMEN**Lampiran F 1. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1****Rencana Pelaksanaan Pembelajaran****(RPP)**

Nama Sekolah : SDN Grujugan Lor 1

Kelas : V

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Semester : 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

3. Memahami kebebasan berorganisasi

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

C. Indikator

1. Mengetahui bentuk-bentuk organisasi
2. Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah
3. Menyebutkan struktur organisasi kelas
4. Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan masyarakat
5. Menjelaskan manfaat organisasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengetahui bentuk-bentuk organisasi setelah mendengarkan penjelasan singkat dari guru
2. Setelah mengetahui bentuk-bentuk organisasi siswa mampu mendeskripsikan kegiatan organisasi yang ada di lingkungan sekolah dan masyarakat
3. Setelah siswa bermain peran siswa mampu menyebutkan contoh-contoh organisasi di lingkungan sekolah
4. Siswa mampu menyebutkan struktur organisasi yang ada dikelasnya setelah drama tentang organisasi kelas dipertunjukkan

5. Setelah bermain peran siswa mampu menyebutkan contoh-contoh organisasi di lingkungan masyarakat
6. Siswa mampu menjelaskan manfaat dari organisasi setelah semua kelompok memainkan perannya berdasarkan naskah drama yang diberikan oleh guru

E. Materi Pembelajaran

Terlampir

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Metode : *Role playing*, Ceramah, Penugasan, dan Tanya jawab

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka 2. Guru bersama siswa berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Guru mengkomunikasikan kehadiran siswa 4. Memberikan motivasi kepada siswa supaya menjadi siswa yang aktif selama pembelajaran berlangsung 5. Melakukan apersepsi dengan bertanya jawab mengenai hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran 6. Mengkomunikasikan kepada siswa mengenai materi pelajaran yang akan diajarkan yaitu contoh organisasi yang ada di lingkungan sekolah dan masyarakat 7. Menjelaskan tujuan pembelajaran 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengulas pengertian organisasi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya 2. Siswa mendengarkan ulasan yang diberikan guru 3. Guru memperkenalkan bentuk-bentuk organisasi yang ada di lingkungan sekolah dan masyarakat 4. Guru memberi kesempatan kepada kelompok 1 untuk bermain peran sesuai dengan naskah yang diberikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya yang berjudul "Pemilihan Ketua Kelas" 5. Siswa yang tidak melakukan pemeranan ditugaskan untuk mengamati dan mencatat hal-hal penting dari pemeranan yang telah dilakukan oleh kelompok 1 6. Setelah kelompok 1 bermain peran guru 	60 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi terkait dengan pemeranan yang dilakukan oleh kelompok 1</p> <p>7. Guru dan siswa melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan isi/naskah drama yang telah dimainkan oleh kelompok 1</p> <p>8. Kelompok 1 melakukan pemeranan ulang dan diskusi tahap dua apabila siswa belum memahami maksud dari pemeranan yang telah dilakukan</p> <p>9. Siswa diminta untuk menyebutkan struktur organisasi kelas di kelasnya</p> <p>10. Guru memberi kesempatan kepada kelompok 2 untuk bermain peran sesuai dengan naskah yang diberikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya yang berjudul "Ayo Menjelajah"</p> <p>11. Siswa yang tidak melakukan pemeranan ditugaskan untuk mengamati dan mencatat hal-hal penting dari pemeranan yang telah dilakukan oleh kelompok 2</p> <p>12. Setelah kelompok 2 bermain peran guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi terkait dengan pemeranan yang telah dilakukan oleh kelompok 2</p> <p>13. Guru dan siswa melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan isi/naskah drama yang telah dimainkan oleh kelompok 2</p> <p>14. Kelompok 2 melakukan pemeranan ulang dan diskusi tahap dua apabila siswa belum memahami maksud dari pemeranan yang telah dilakukan</p>	
Penutup	<p>1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>2. Guru memberikan reward kepada siswa yang tertib selama pembelajaran berlangsung</p> <p>3. Siswa dan guru bersama-sama berdoa untuk mengakhiri pembelajaran</p> <p>4. Guru mengucapkan salam penutup</p>	5 menit

H. Sumber dan Media

1. Buku PKn kelas V SD/MI
2. Naskah drama

I. Penilaian

1. Tes tulis berupa *pre-test* dan *post-test*

Bondowoso, 6 Februari 2017

Guru Kelas VA

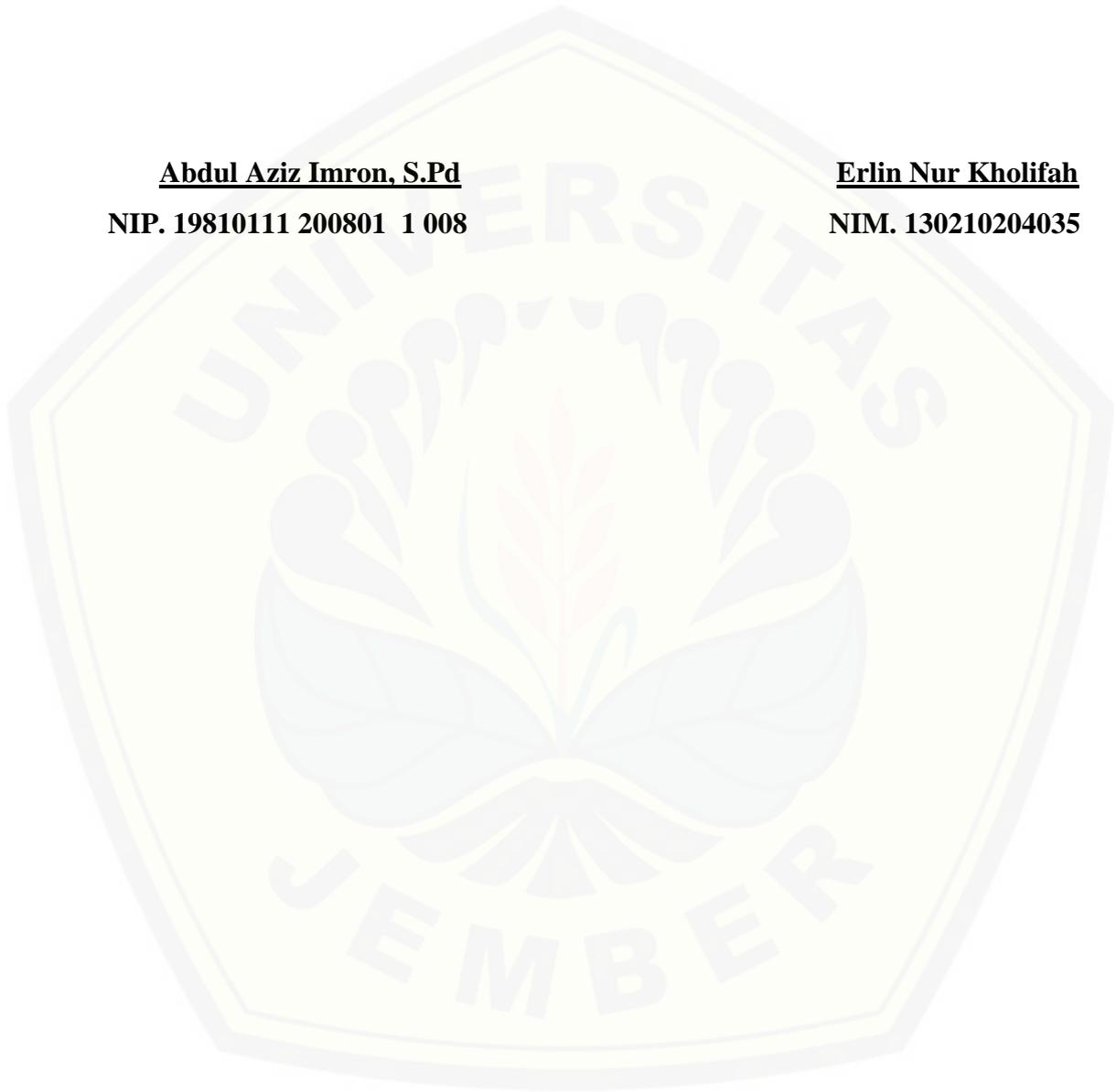
Peneliti

Abdul Aziz Imron, S.Pd

NIP. 19810111 200801 1 008

Erlin Nur Kholifah

NIM. 130210204035



Lampiran F 2. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Nama Sekolah : SDN Grujugan Lor 1

Kelas : V

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Semester : 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

3. Memahami kebebasan berorganisasi

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

C. Indikator

1. Memahami contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat
2. Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah
3. Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan masyarakat
4. Menjelaskan manfaat organisasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan singkat dari guru siswa mampu memahami contoh organisasi yang ada di lingkungan sekolah dan masyarakat
2. Setelah siswa bermain peran siswa mampu menyebutkan contoh-contoh organisasi di lingkungan sekolah
3. Setelah bermain peran siswa mampu menyebutkan contoh-contoh organisasi di lingkungan masyarakat
4. Siswa mampu menjelaskan manfaat dari organisasi setelah semua kelompok memainkan perannya berdasarkan naskah drama yang diberikan oleh guru

E. Materi Pembelajaran

Terlampir

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Metode : *Role playing*, Ceramah, Penugasan, dan Tanya jawab

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka 2. Guru bersama siswa berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas 3. Guru mengkomunikasikan kehadiran siswa 4. Memberikan motivasi kepada siswa supaya menjadi siswa yang aktif selama pembelajaran berlangsung 5. Melakukan apersepsi dengan bertanya jawab mengenai hal-hal yang berkaitan dengan drama yang ditampilkan oleh kelompok 1 dan 2 pada pertemuan sebelumnya 6. Mengkomunikasikan kepada siswa bahwa pembelajaran hari ini adalah melanjutkan penampilan dari kelompok yang belum bermain peran 7. Menjelaskan tujuan pembelajaran 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan kepada kelompok 3 untuk bermain peran sesuai dengan naskah yang diberikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya yang berjudul "Koperasi Sekolahku" 2. Siswa yang tidak melakukan pemeranan ditugaskan untuk mengamati dan mencatat hal-hal penting dari pemeranan yang telah dilakukan oleh kelompok 3 3. Setelah kelompok 3 bermain peran guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi terkait dengan pemeranan yang dilakukan oleh kelompok 3 4. Guru dan siswa melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan isi/naskah drama yang telah dimainkan oleh kelompok 3 5. Kelompok 3 melakukan pemeranan ulang dan diskusi tahap dua apabila siswa belum memahami maksud dari pemeranan yang telah dilakukan 6. Guru memberi kesempatan kepada kelompok 4 untuk bermain peran sesuai dengan naskah yang diberikan oleh guru pada pertemuan sebelumnya yang berjudul "Siapakah Ketua RT yang Baru?" 7. Siswa yang tidak melakukan pemeranan 	60 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	ditugaskan untuk mengamati dan mencatat hal-hal penting dari pemeranan yang telah dilakukan oleh kelompok 4	
	8. Setelah kelompok 4 bermain peran guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi terkait dengan pemeranan yang telah dilakukan oleh kelompok 4	
	9. Guru dan siswa melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan isi/naskah drama yang telah dimainkan oleh kelompok 4	
	10. Kelompok 4 melakukan pemeranan ulang dan diskusi tahap dua apabila siswa belum memahami maksud dari pemeranan yang telah dilakukan	
	11. Siswa berbagi pengalaman dan mengambil keputusan setelah bermain peran dilakukan	
	12. Siswa mengerjakan LKS	
	13. Siswa dan guru membahas LKS secara bersama-sama	
Penutup	1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari 2. Guru memberikan reward kepada siswa yang tertib selama pembelajaran berlangsung 3. Siswa dan guru bersama-sama berdoa untuk mengakhiri pembelajaran 4. Guru mengucapkan salam penutup	5 menit

H. Sumber dan Media

1. Buku PKn kelas V SD/MI
2. Naskah drama

I. Penilaian

1. Tes tulis berupa *pre-test* dan *post-test*

Bondowoso, 10 Februari 2017

Guru Kelas VA

Peneliti

Abdul Aziz Imron, S.Pd

NIP. 19810111 200801 1 008

Erlin Nur Kholifah

NIM. 130210204035

LAMPIRAN G. NASKAH *ROLE PLAYING* KELAS EKSPERIMEN**Lampiran G 1. Pertemuan 1****Naskah Kelompok 1****PEMILIHAN KETUA KELAS**

Suatu hari, seluruh siswa kelas V B di SDN Tamansari 1 mengadakan pemilihan ketua kelas. Mereka terlihat antusias dan bersemangat dalam pemilihan ketua kelas tersebut.

Tokoh :

Nadiratul Laili sebagai Bu Sela

Gunawan Hendra Lesmana sebagai Andi

Imam Zainuri Rofiki sebagai Niko

Muhammad Aldiansyah sebagai Eko

Muhammad Alfian Akromi sebagai Soni

Nadjwah Mahdani sebagai Anjani

Muhammad Hadi Prayoga sebagai Raka

Muhammad Iqbal Hasan sebagai Diva

Bu Sela : “Anak-anak hari ini kita akan mengadakan pemilihan ketua kelas. Sekarang siapkan kertas robekan. Nanti kalian tuliskan nama siswa yang kalian pilih untuk menjadi ketua kelas.”

Andi : “Hore. Baik Bu. Kira-kira siapa ya yang akan menjadi ketua kelas di kelas kita?”

Bu Sela : “Di kelas kita ini ada empat calon ketua kelas yang sudah kita tunjuk secara bersama-sama. Akan tetapi, kita harus memilih satu diantara mereka untuk dijadikan ketua kelas.”

Niko : “Kalau hanya satu siswa saja yang menjadi ketua kelas, lalu tiga siswa calon ketua kelas yang tidak terpilih akan bertugas sebagai apa Bu?”

Bu Sela : “Tiga temanmu yang tidak terpilih akan memperoleh tugas lain. Satu siswa bertugas menjadi wakil ketua, satu siswa menjadi sekretaris kelas, dan satu siswa lainnya akan menjadi bendahara kelas.”

- Eko : "Oh, ternyata begitu ya Bu. Selain ketua kelas, kelas juga harus mempunyai wakil ketua, sekretaris, dan bendahara."
- Anjani : "Baik bu, sekarang saya akan menuliskan satu nama yang saya anggap pantas menjadi ketua kelas di V B ini."
- Bu Sela : "Benar Eko. Kalau sudah, Bu Sela minta tolong untuk mengumpulkan kertasnya kepada Soni. Nanti Soni akan membacakan isi kertas yang telah kalian kumpulkan"
- Soni : "Baik Bu. (Soni membacakan isi kertas di depan kelas). Wahh... ternyata teman-teman banyak yang memilih Raka sebagai ketua kelas. Raka memperoleh suara terbanyak."
- Raka : "Terima kasih teman – teman telah memilih saya. Saya akan menjadi ketua kelas yang bertanggung jawab tinggi."
- Soni : "Harus Raka. Tunjukkan pada kita semua yang telah mempercayaimu menjadi ketua kelas yang baik."
- Raka : "Pasti Soni. Aku tidak akan menjadi ketua kelas yang mengecewakan."
- Bu Sela : "Baiklah kalau begitu, kita semua memutuskan bahwa Raka menjadi ketua kelas V B sekarang. Lalu menurut kalian siapakah yang menjadi wakil ketua, sekretaris dan bendahara kelas?"
- Diva : "Agung Menjadi wakil ketua, Rani menjadi sekretaris, dan Kinan menjadi bendahara Bu."
- Bu Sela : "Baguslah, itu adalah keputusan yang tepat nak. Ibu bangga, karena hari ini kalian semua telah melaksanakan pemilihan ketua kelas dengan rasa demokrasi yang tinggi."
- Diva : "Iya Bu, karena Bu Sela yang selalu mengajarkan hal itu pada kami".

Naskah Kelompok 2**AYO MENJELAJAH**

Pada hari Minggu tanggal 18 Desember 2016 SDN Badean 1 mengadakan kegiatan kepramukaan, yaitu menjelajah menuju pemandian Tlogomas. Banyak siswa yang mengikuti kegiatan tersebut.

Tokoh :

Muhammad Jakfar sebagai Irfan

Muhammad Kafi sebagai Yoga

Nuril Imadah Ahkamah sebagai Dini

Siti Fatimah sebagai Lia

Siti Maysharoh sebagai sebagai Ajeng

Siti Mufidah sebagai Alifia

Siti Sri Wahyuni sebagai Reva

Ahmad Hanif sebagai Pak Dhani

Irfan : “Hai Yoga. Apa kabarmu hari ini? Sudah siap kan mengikuti kegiatan kepramukaan hari ini?”

Yoga : “Alhamdulillah sehat Fan dan aku benar-benar bersemangat untuk mengikuti kegiatan menjelajah hari ini.”

Dini : “Kegiatan hari ini akan sangat mengasyikkan teman-teman. Aku yakin itu.”

Lia : “Wah ternyata Yoga juga mengikuti kegiatan menjelajah. Di kelas, Yoga adalah anak yang pendiam, tapi aku harap pada saat mengikuti kegiatan ini Yoga akan menjadi anak yang aktif.”

Yoga : “Tenaang saja Lia, hehe.”

Ajeng : “Kita semua akan belajar berorganisasi melalui kegiatan ini”.

Alifia : “Iya, setelah kita mengikuti kegiatan ini pasti akan ada banyak manfaat yang kita peroleh.”

Reva : “Iya, aku sangat setuju. Banyak hal positif yang nanti akan kita peroleh.”

- Yoga : “Selain menyenangkan, dari kegiatan ini pengalaman kita menjadi bertambah. Kita harus mengikuti kegiatan ini dengan bersungguh-sungguh ya.”
- Ajeng : “Pasti!”
- Alifia : “Eh, lihatlah Pak Dhani sudah datang!”
- Lia : “Iya. Ayo semuanya baris.”
- Pak Dhani : “Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.”
- Murid : “Waalaikumsalam Warahmatullahi Wabarakatuh.”
- Pak Dhani : “Hari ini kita akan memulai kegiatan kita yaitu kegiatan jelajah pramuka menuju Pemandian Tlogomas. Tetap bersikap tertib ya anak-anak. Ayo kita berbaris dan mulai menjelajah dari sekarang.”
- Irfan : “Siap Pak. Kami akan bernyayi selama dalam perjalanan menuju ke pemandian Tlogomas. Karena itu akan menambah semangat kami Pak.”
- Pak Dhani : “Anak-anak, akhirnya kita sampai di Pemandian Tlogomas. Kegiatan yang kita lakukan di sini yaitu pemberian materi tentang pramuka, game, kegiatan berenang. Bapak harap, kegiatan ini berjalan dengan baik dan lancar.”
- Yoga : “Baik Pak. Kami berjanji akan mengikuti kegiatan ini dengan tertib.”
- Pak Dhani : “Baiklah, kalian memang anak yang pintar.”

Lampiran G 2. Pertemuan 2

Naskah Kelompok 3

KOPERASI SEKOLAH KU

Suatu pagi yang cerah, ketika bel masuk sekolah belum berbunyi terlihat beberapa siswa-siswi SDN Dabasah 1 berkumpul di halaman sekolah. Mereka sedang asyik berbicara dan bergurau. Tak lama kemudian, arah pandangan mata mereka tertuju pada suatu ruangan yang tampak berbeda dengan ruangan lain.

Tokoh :

Aang Dimas Finadeang sebagai Rio

Aisyah Tri Agustin sebagai Andin

Elok Jannatul Faradis sebagai Rima

Ferin Okta Ramadhani sebagai Dona

Hestian Nur Aisyah sebagai Fita

Junaida sebagai Rika

Nadiah Zehro sebagai Bu Vina

Ahmad Arif Havivi sebagai Pak Ahmad

Andin : "Pagi Rio. Tidak biasanya kamu datang pagi sekali. Biasanya kan kamu rajanya terlambat, hehehe."

Rio : "Hehehe... berubah untuk yang lebih baik boleh kan."

Andin : "Bagus dong."

Rio : "Ruangan apa sih itu, kenapa mirip dengan toko ya?."

Rima : "Sejak tadi aku pun merasa bingung, sebenarnya itu adalah ruangan untuk apa?"

Dona : "Iya Rio, itu ruangan apa ya?"

Andin : "Kalau dilihat-lihat ruangan itu seperti toko, boleh tidak ya kita jajan disitu?."

Fita : "Hai teman-teman. Aku datang. Ada apa pagi-pagi begini sudah terlihat bingung?"

Andin : "Aduhh selalu saja, Fita datang dengan tiba-tiba. Aku kan kaget Fit."

Dona : "Itu memang ciri khas Fita hehe."

Rika : "Selamat Pagi semuanya. Wah, kenapa pagi-pagi begini sudah berkumpul disini? Kalian sedang membicarakan apa?"

Fita : "Pagi Rika. Sebenarnya kami penasaran terhadap ruangan yang ada di pojok itu. Terlihat seperti toko, tapi kenapa ada di sekolah?"

Rika : "Loh loh, kalian belum tahu ya kalau sekolah kita sudah punya koperasi sekolah."

Andin : "Apa itu koperasi, memangnya kita boleh belanja disana?"

- Rika :”Hehe. aku sudah kesana kemarin lusa dan aku membeli perlengkapan tulisku disana. Ayo kalian ikut denganku ke sana. Bu Vina dan Pak Ahmad pen jaga koperasi sekolah kita.”
- Bu Vina :”Pagi anak-anak.”
- Pak Ahmad:”Selamat pagi anak-anak. Baru tahu ya, kalau di sekolah kita sudah ada koperasi?”
- Rima : “Iya Pak. Ternyata ruangan yang terlihat seperti toko ini adalah koperasi sekolah.”
- Bu Vina : “Nah... jadi kalian semua bisa membeli semua kebutuhan sekolah disini.
- Rio :”Oh, ternyata begitu ya Bu.”
- Rika :”Teman-teman, sudah tahu kan apa itu koperasi sekolah? koperasi sekolah itu berguna untuk melatih kita supaya mengenal kopersi sejak dini, yang anggotanya adalah siswa sekolah itu sendiri.”
- Andin :”Iya Rika. Terimakasih ya, kamu sudah memberikan informasi yang sangat penting ini kepada kami semua.”
- Rika :”Sama-sama Andin. Jangan lupa ya teman-teman, kalian beli perlengkapan sekolah kalian di koperasi sekolah kita.”
- Rima :”Pasti!”

Naskah Kelompok 4

SIAPAKAH KETUA RT YANG BARU?

Di sebuah lingkungan perumahan, tepatnya di lingkungan RT Pak Saiful akan mengadakan pemilihan ketua RT yang baru. Panitia pelaksanaan pemilihan ketua RT mengumpulkan seluruh warga 10 di gedung Balai Pertemuan Masyarakat (Bapermas).

Tokoh :

Satrio Eka Sapta Nandi sebagai Pak Saiful

Siti Umayiroh sebagai Bu Dina

Wasilatul Alfiah sebagai Bu Aisyah

Yayang Maulina Nur Aini sebagai Bu Aini

Sobiquil Khoir sebagai Pak Luki

Rico Saputra sebagai Pak Broto

Sigit Ramadani sebagai Pak Farhan

Amir Dwi Anggoro sebagai warga

Inarotus Sabilah sebagai warga

Pak Saiful :“Assalamualaikum wrwb. Hari ini kita semua warga di RT 10 akan mengadakan pemilihan ketua RT yang baru.”

Bu Dina :”Bagaimana jika kita langsung saja menyaksikan kampanye dari kandidat dari ketua RT yang baru dan penyampaian visi-misinya.”

Warga :“Iya Bu. Semoga visi-misi yang disampaikan sesuai dengan keinginan kami dan terwujud sehingga kami menjadi masyarakat yang lebih baik.”

Bu Aisyah :“Baiklah, yang akan menyampaikan visi-misi yang pertama adalah Bu Dina dan yang kedua adalah Pak Farhan.”

Bu Aini :“Assalamualaikum wrwb. Singkat saja, tujuan saya untuk menjadi ketua RT, yang utama adalah membuat lingkungan RT kita ini menjadi jauh lebih aktif, aman, sejahtera dan berkembang.”

Pak Luki :”Wah, apa yang disampaikan oleh Bu Aini benar-benar menyejukkan hati. Saya pasti akan memilihnya menjadi ketua RT.”

Pak Broto :”Iya benar Pak, saya sangat setuju. Walaupun Bu Aini adalah seorang perempuan tapi Saya yakin beliau mampu menjadi pemimpin yang baik.”

Pak Farhan :“Assalamualaikum. Nama saya Farhan Subagyo S.E. Ayo semuanya pilih saya jadi ketua RT yang baru. Saya akan memajukan RT kita dengan cara apapun asalkan semua warga memilih saya menjadi ketua RT.”

Pak Luki :“Bu, kok saya nggak yakin ya kalau Pak Farhan memang benar-benar mau jadi ketua RT.”

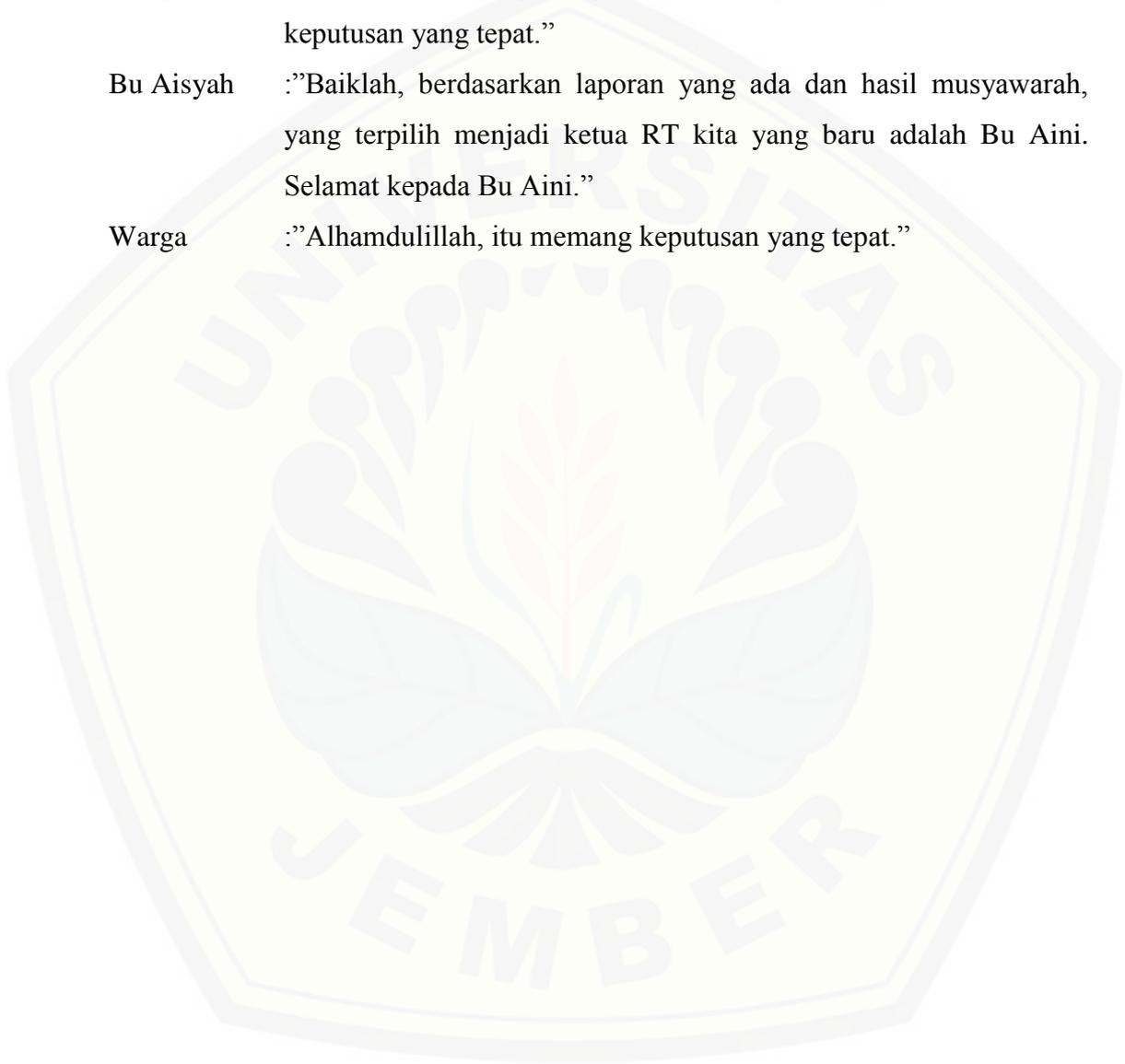
Bu Dina :“Iya ya? Penyampaian visi-misinya saja seperti itu. Bagaimana mau memimpin warga kita.”

Bu Aisyah :”Alhamdulillah, kedua calon ketua RT yang baru telah menyampaikan visi-misinya secara jelas dan singkat. Berikan waktu 30 menit kepada panitia pelaksana untuk menentukan hasil pertemuan hari ini.”

Warga :”Baik Bu. Semoga keputusan dari panitia pelaksana adalah keputusan yang tepat.”

Bu Aisyah :”Baiklah, berdasarkan laporan yang ada dan hasil musyawarah, yang terpilih menjadi ketua RT kita yang baru adalah Bu Aini. Selamat kepada Bu Aini.”

Warga :”Alhamdulillah, itu memang keputusan yang tepat.”



LAMPIRAN H. RPP KELAS KONTROL**Lampiran H 1. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1****Rencana Pelaksanaan Pembelajaran****(RPP)**

Nama Sekolah : SDN Grujugan Lor 1

Kelas : V

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Semester : 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

3. Memahami kebebasan berorganisasi

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

C. Indikator

1. Mendeskripsikan bentuk-bentuk organisasi yang ada di lingkungan sekolah
2. Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah
3. Menyebutkan struktur organisasi kelas
4. Mendeskripsikan bentuk-bentuk organisasi yang ada di lingkungan masyarakat
5. Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan masyarakat
6. Menjelaskan manfaat organisasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mendeskripsikan bentuk-bentuk organisasi yang ada di sekolah
2. Siswa diharapkan dapat menyebutkan contoh organisasi yang ada di lingkungan sekolah setelah memahami pengarahan guru
3. Siswa mampu menyebutkan struktur organisasi yang ada dikelasnya setelah mendengarkan penjelasan guru

4. Setelah memahami penjelasan guru siswa mampu memahami struktur organisasi yang terdiri dari ketua, wakil ketua, sekretaris, bendahara dan anggota.
5. Siswa mampu menjelaskan manfaat dari organisasi setelah menyimak penjelasan guru

E. Materi Pembelajaran

Terlampir

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Pembelajaran berlangsung

Metode : Ceramah, Penugasan, dan Tanya jawab

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka 2. Guru membimbing siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Melakukan apersepsi dengan bertanya jawab mengenai hal-hal yang berkaitan materi pembelajaran 5. Menjelaskan tujuan pembelajaran 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan pengertian organisasi secara singkat 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru 3. Guru menjelaskan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan sekolah 4. Guru mencontohkan kegiatan berorganisasi yang dilaksanakan di sekolah 5. Siswa diminta untuk menyebutkan contoh kegiatan berorganisasi yang ada di sekolah 6. Guru menugaskan kepada setiap siswa untuk membuat struktur organisasi di kelasnya pada selembar kertas 7. Guru menjelaskan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan masyarakat 8. Guru mencontohkan kegiatan berorganisasi yang dilaksanakan di sekolah 9. Siswa diminta untuk menyebutkan contoh kegiatan berorganisasi yang ada di lingkungan masyarakat 10. Guru menjelaskan manfaat dari organisasi 11. Siswa menyimak penjelasan guru 12. Guru membagikan LKS 13. Guru dan siswa bersama-sama membahas 	60 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	LKS yang telah dikerjakan	
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari2. Guru memberikan reward kepada siswa yang tertib selama pembelajaran berlangsung3. Siswa dan guru bersama-sama berdoa untuk mengakhiri pembelajaran4. Guru mengucapkan salam penutup	5 menit

H. Sumber dan Media

1. Buku PKn kelas V SD/MI

I. Penilaian

1. Tes tulis berupa *pre-test* dan *post-test*

Bondowoso, 8 Februari 2017

Guru Kelas VB

Peneliti

Cuk Suroto, S.Pd

NIP. 19580224 197803 1 003

Erlin Nur Kholifah

NIM. 130210204035

Lampiran H 2. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Nama Sekolah : SDN Grujungan Lor 1

Kelas : V

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Semester : 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

3. Memahami kebebasan berorganisasi

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

C. Indikator

1. Mendeskripsikan bentuk-bentuk organisasi yang ada di lingkungan sekolah
2. Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah
3. Menyebutkan struktur organisasi kelas
4. Mendeskripsikan bentuk-bentuk organisasi yang ada di lingkungan masyarakat
5. Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan masyarakat
6. Menjelaskan manfaat organisasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru siswa mampu mendeskripsikan bentuk-bentuk organisasi yang ada di sekolah
2. Siswa diharapkan dapat menyebutkan contoh organisasi yang ada di lingkungan sekolah setelah memahami pengarahan guru
3. Siswa mampu menyebutkan struktur organisasi yang ada dikelasnya setelah mendengarkan penjelasan guru

4. Setelah memahami penjelasan guru siswa mampu memahami struktur organisasi yang terdiri dari ketua, wakil ketua, sekretaris, bendahara dan anggota.
5. Siswa mampu menjelaskan manfaat dari organisasi setelah menyimak penjelasan guru

E. Materi Pembelajaran

Terlampir

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Pembelajaran berlangsung

Metode : Ceramah, Penugasan, dan Tanya jawab

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembuka 2. Guru membimbing siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Melakukan apersepsi dengan bertanya jawab mengenai hal-hal yang berkaitan materi pembelajaran 5. Menjelaskan tujuan pembelajaran 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa membaca buku paket yang berkaitan dengan contoh-contoh di organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru 3. Guru dan siswa melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman siswa 4. Guru menunjuk beberapa siswa untuk menceritakan kembali apa yang telah dijelaskan oleh guru 5. Guru membagikan LKS 6. Guru dan siswa bersama-sama membahas LKS yang telah dikerjakan 	60 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari 2. Guru memberikan reward kepada siswa yang tertib selama pembelajaran berlangsung 3. Siswa dan guru bersama-sama berdoa untuk mengakhiri pembelajaran 4. Guru mengucapkan salam penutup 	5 menit

H. Sumber dan Media

1. Buku PKn kelas V SD/MI

I. Penilaian

1. Tes tulis berupa *pre-test* dan *post-test*

Bondowoso, 13 Februari 2017

Guru Kelas VB

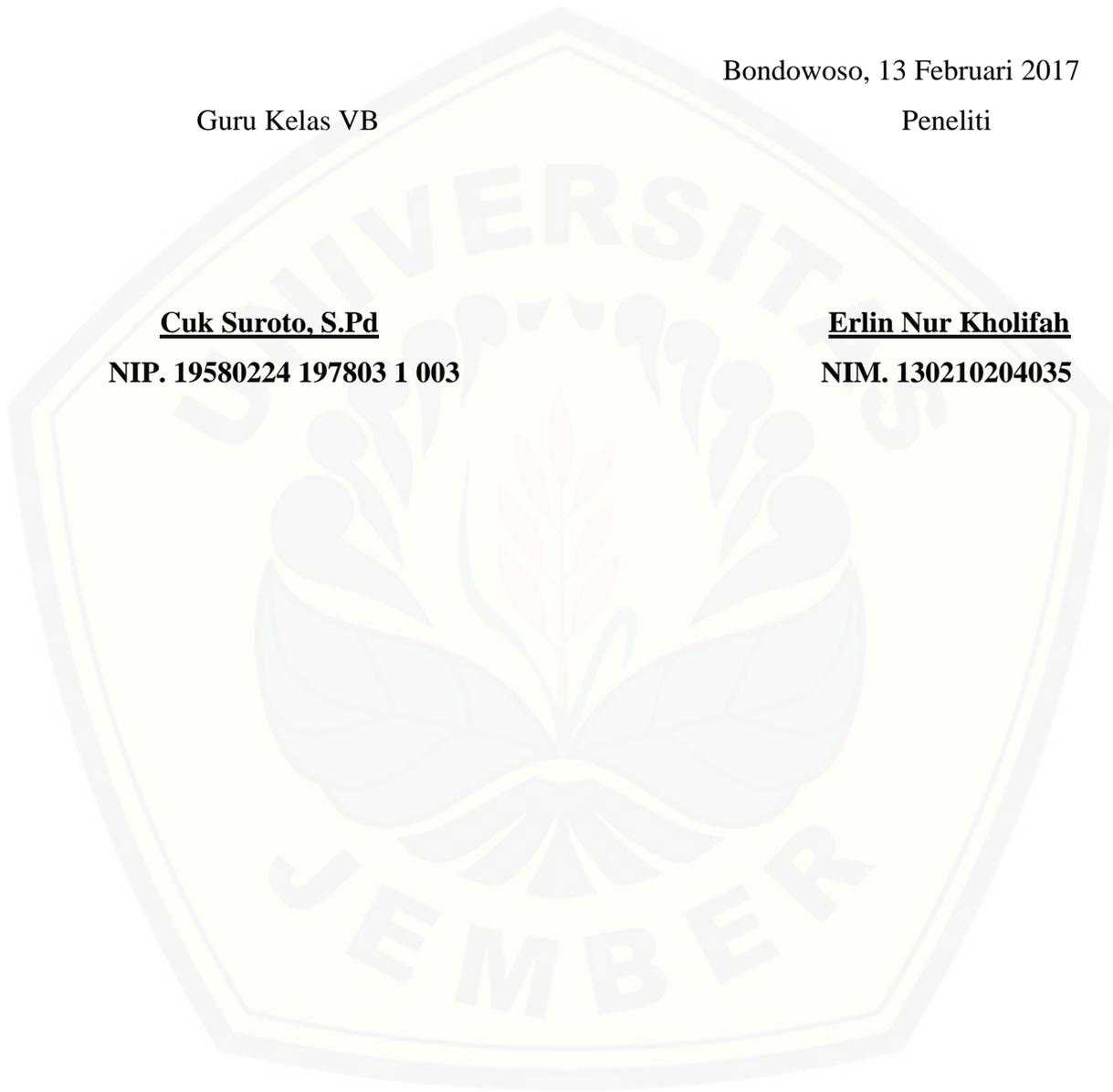
Peneliti

Cuk Suroto, S.Pd

NIP. 19580224 197803 1 003

Erlin Nur Kholifah

NIM. 130210204035



LAMPIRAN I. MATERI

Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat

1. Organisasi di Lingkungan Sekolah

Ada beberapa jenis organisasi yang ada di lingkungan sekolah. Organisasi-organisasi tersebut diikuti dan dilakukan oleh guru, siswa, dan warga sekolah lainnya. Sekolah merupakan organisasi sosial yang bergerak di bidang pendidikan. Organisasi sekolah bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dengan cara memberikan pendidikan bagi para siswa. Organisasi sekolah dapat berjalan lancar dan tercapai tujuannya jika setiap pengurus bertanggung jawab pada tugasnya masing-masing, selain itu juga harus melaksanakan aturan-aturan yang ada. Contoh-contoh organisasi di lingkungan sekolah antara lain:

a. Koperasi Sekolah

Koperasi sekolah bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan anggota. Koperasi sekolah anggotanya terdiri dari semua siswa, guru, dan karyawan sekolah. Koperasi sekolah didirikan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan anggota sekolah. Apa saja barang-barang yang ada di koperasi sekolahmu? Biasanya koperasi sekolah menyediakan alat-alat tulis (buku, bolpen, pensil, penggaris), seragam sekolah, dan lain-lain. Koperasi sekolah biasanya dikelola oleh guru, dan murid. Anggota koperasi sekolah terdiri dari semua siswa sekolah, guru, dan karyawan sekolah tersebut. Tujuan koperasi sekolah adalah untuk meningkatkan kesejahteraan anggotanya, yaitu seluruh warga sekolah.

b. Usaha Kesehatan Sekolah (UKS)

Usaha kesehatan sekolah didirikan untuk menangani masalah kesehatan. Kegiatan UKS misalnya memberikan PPPK (Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan). Jadi, di UKS disediakan beberapa jenis obat. UKS juga dapat digunakan oleh warga sekolah untuk beristirahat sementara ketika sakit. Lalu apa tugas dari para petugas UKS? Petugas UKS memiliki tugas sebagai berikut: 1) Menyiapkan dan merapikan sprei, taplak, sarung bantal, obat-obatan, dan peralatan kesehatan lainnya secara rapi. 2) Membantu teman yang sakit dan memerlukan pertolongan pertama. 3) Wajib segera melapor kepada guru piket apabila ada siswa yang sakit dan harus dirawat dokter atau dibawa ke rumah sakit.

c. Gugus Depan Pramuka

Gugus depan pramuka biasanya merupakan kegiatan ekstrakurikuler. Gugus depan biasanya didirikan berdasarkan Ketua Kwartir Cabang Gerakan Pramuka. Gugus depan dalam kelompok terdiri dari kelompok putra dan putri. Pembina gugus depan terdiri dari Pembina siaga putra (Yanda), Pembina siaga putri (Bunda), Pembina penggalang putra dan putri (kakak).

d. Komite Sekolah

Komite sekolah merupakan organisasi yang didirikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Biasanya pengurus komite sekolah terdiri dari tokoh masyarakat, tokoh pendidikan, tokoh agama, dan tokoh-tokoh lainnya yang peduli pada pendidikan.

e. OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah)

OSIS kependekan dari Organisasi Siswa Intra Sekolah yaitu suatu organisasi di tingkat sekolah di Indonesia, yang dimulai dari sekolah menengah. OSIS diurus dan dikelola oleh murid-murid yang terpilih untuk menjadi pengurus OSIS. Biasanya organisasi ini memiliki seorang pembimbing yaitu guru yang dipilih oleh pihak sekolah. Kita sebagai pelajar secara tidak langsung menjadi anggota Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS). OSIS adalah organisasi sah yang merupakan bagian dalam sekolah, serta menampung kegiatan-kegiatan kokurikuler dan ekstra kurikuler yang menunjang kurikulum sekolah. Hal ini berarti siswa sebagai kader penerus cita-cita perjuangan bangsa dan sumber inspirasi dalam organisasi OSIS.

Setiap anggota organisasi tentu mempunyai hak dan kewajiban yang harus dipatuhi, begitu juga OSIS. Setiap anggota OSIS mempunyai hak, antara lain: 1) Mendapat perlakuan yang sama sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan. 2) Memilih dan dipilih sebagai perwakilan kelas atau pengurus. 3) Menyampaikan pendapat secara lisan ataupun tertulis. Adapun kewajiban setiap anggota OSIS, antara lain: 1) Memelihara nama baik dan kehormatan sekolah. 2) Mematuhi peraturan dan tata tertib sekolah. 3) Menghormati tenaga kependidikan. 4) Memelihara sarana dan prasarana serta keamanan, kebersihan, ketertiban, keindahan, dan kekeluargaan di sekolah.

f. PMR

PMR yang merupakan kependekan dari Palang Merah Remaja dibentuk untuk memberikan pertolongan pertama pada korban kecelakaan maupun bencana. PMR bergerak dalam bidang kemanusiaan. Anggota PMR terdiri dari para remaja usia sekolah. Seperti halnya UKS, Palang Merah Remaja (PMR) juga dibentuk untuk menangani berbagai masalah kesehatan yang ada di sekolah. Kegiatan PMR difokuskan pada penanganan kesehatan siswa. Siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K). Dengan demikian, apabila ada siswa yang jatuh sakit atau mendapat kecelakaan, petugas PMR bisa cepat membantu.

g. Klub olahraga

Klub olahraga merupakan organisasi olahraga yang ada di sekolah. Klub olahraga banyak macamnya. Ada klub basket, klub bola volley, klub futsal, klub catur, klub atletik, klub bulu tangkis, klub tenis meja, dan sebagainya. Siswa yang bergabung dalam klub olahraga ini membentuk tim, berlatih, dan bertanding dengan membawa nama sekolah.

2. Organisasi di Lingkungan Masyarakat

Selain organisasi di sekolah, masih banyak organisasi-organisasi lainnya, misalnya organisasi yang terdapat di lingkungan masyarakat. Apa saja organisasi yang berada di lingkungan tempat tinggalmu? Coba sebutkan! Banyak sekali organisasi yang berada di lingkungan masyarakat, seperti: Rukun Tetangga (RT), Rukun Warga (RW), desa/kelurahan, Badan Permusyawaratan Desa (BPD), Dewan Kelurahan, Lembaga Masyarakat Desa (LMD), karang taruna, Posyandu, PKK, remaja masjid (Remas), dan lain- lain.

a. RT (rukun tetangga)

Rukun tetangga dibentuk oleh masyarakat untuk memberikan pelayanan pada masyarakat di sekitarnya, misalnya pelayanan pembuatan KTP dan urusan administrasi lainnya. Warga baru yang ada di suatu RT wajib melaporkan diri ke ketua RT agar tercatat sebagai warga baru di RT tersebut. Bahkan orang lain atau tamu yang menginap di sebuah keluarga pun juga harus lapor pada ketua RT, untuk menjaga agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

b. RW (rukun warga)

Rukun warga (RW) merupakan gabungan dari beberapa rukun tetangga (RT). Rukun warga ini dibentuk untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat sekitar RW tersebut. Rukun warga biasanya dipimpin oleh ketua RW yang dipilih oleh ketua-ketua RT atau perwakilan dari warga RT yang tergabung dalam wilayah RW tersebut.

c. Karang taruna

Karang taruna merupakan organisasi para pemuda atau remaja di suatu desa atau kelurahan. Fungsi dari organisasi ini adalah sebagai wadah pembinaan para pemuda desa atau kelurahan. Biasanya kegiatan karang taruna meliputi kegiatan-kegiatan positif, misalnya olahraga, kerja bakti, bakti sosial, kesenian, membantu acara warga yang mempunyai hajat, keagamaan, dan lain-lain. Di dalam organisasi juga terdapat beberapa pengurus seperti ketua, sekretaris, bendahara dan lain-lain.

d. Desa atau kelurahan

Desa atau kelurahan merupakan kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah tertentu. Desa mempunyai wewenang mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat. Pengertian tentang desa atau kelurahan diatur oleh Undang-Undang No. 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah. Suatu desa dipimpin oleh seorang kepala desa yang dipilih langsung oleh masyarakat suatu desa tersebut. Kepala desa dibantu oleh perangkat desa, seperti sekretaris dan perangkat lainnya. Sedangkan kelurahan dipimpin oleh seorang lurah yang diangkat oleh bupati atau wali kota atas usul camat.

e. BPD (Badan Permusyawaratan Desa)

Badan Permusyawaratan Desa adalah sebuah lembaga yang dibentuk untuk membantu pengaturan dan penyelenggaraan pemerintah desa. Tugas dari Badan Permusyawaratan Desa ini biasanya membuat dan melaksanakan peraturan desa, menyusun anggaran pendapatan dan belanja desa serta menampung dan menyalurkan aspirasi masyarakat. Badan Permusyawaratan Desa adalah organisasi yang bertugas menetapkan peraturan desa bersama kepala desa. Selain sebagai pembuat peraturan desa, BPD juga bertugas untuk menampung dan

menyalurkan aspirasi warga desa. Adapun kedudukan, tugas pokok, dan fungsi BPD meliputi: 1) Kedudukan BPD BPD berkedudukan sebagai wadah permusyawaratan bagi pemuka-pemuka masyarakat yang ada di desa tersebut. 2) Tugas BPD BPD bertugas untuk menampung dan menyalurkan aspirasi atau kebutuhan masyarakat. 3) Fungsi BPD BPD berfungsi menyampaikan masukan bagi penyusunan keputusan desa dan membina hubungan yang baik antara masyarakat dengan pemerintah desa. Anggota BPD adalah wakil dari penduduk desa bersangkutan yang ditetapkan dengan cara musyawarah mufakat. Pimpinan BPD dipilih oleh anggota BPD.

f. Dewan kelurahan

Dewan kelurahan merupakan organisasi yang dibentuk di tingkat kelurahan. Tugas dari dewan kelurahan ini adalah memberi masukan kepada kepala kelurahan, terutama yang berkaitan dengan aspirasi masyarakat. Ketua dewan kelurahan biasanya diambil dari tokoh masyarakat yang tinggal di wilayah kelurahan.

g. PKK (Pembinaan Kesejahteraan Keluarga)

PKK merupakan organisasi kewanitaan, biasanya beranggotakan ibu-ibu. Organisasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan keluarga.

h. Posyandu

Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu) merupakan organisasi yang didirikan untuk memberikan pelayanan terpadu kepada balita dan ibu-ibu yang sedang melaksanakan program Keluarga Berencana. Kegiatan ini meliputi pemeriksaan kesehatan bayi, penimbangan bayi, pemberian makanan tambahan bagi bayi, imunisasi bayi, konsultasi kesehatan, dan lain-lain.

J. LAMPIRAN KISI-KISI SOALKisi-kisi *Pre-Test* dan *Post-Test*

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Pokok Bahasan : Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat

Kelas/Semester : V/2

No	Indikator	Jenjang Kemampuan				Nomor Soal	Bentuk Soal	Skor
		C 1	C 2	C 3	C 4			
1.	Menjelaskan pengertian organisasi, struktur organisasi, dan sebab timbulnya organisasi	√				1	Obyektif	$N = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{35} \times 100$
			√			2, 12, 14, 17, 18, 20		
					√	34		
2.	Menentukan organisasi di lingkungan sekolah		√			6, 21, 30		
					√	4, 7, 32		
3.	Menentukan organisasi di lingkungan masyarakat		√			3		
				√		23, 35		
					√	15, 21, 28, 29		
4.	Menjelaskan tujuan dan manfaat organisasi		√			5, 8		
					√	22, 26, 33		
5.	Menjelaskan sikap dalam mengikuti organisasi	√				22		
			√			9, 10, 16, 25, 27, 31		
				√		24		
					√	11, 13, 19		

LAMPIRAN K. SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Sekelompok manusia yang diatur untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama disebut...
 - a. Organisasi
 - b. Aklamasi
 - c. Reformasi
 - d. Deklarasi
2. Organisasi timbul karena ada kepentingan...
 - a. Sosial
 - b. Masing-masing
 - c. Bersama
 - d. Seseorang
3. Di bawah ini contoh organisasi di bidang ekonomi, yaitu...
 - a. Karang taruna
 - b. PMR
 - c. Koperasi
 - d. Pramuka
4. 1) UKS
2) PKK
3) OSIS
4) Koperasi Sekolah
5) Posyandu
Yang merupakan organisasi di lingkungan sekolah adalah...
 - a. 1) dan 2)
 - b. 1) dan 4)
 - c. 3) dan 5)
 - d. 2) dan 5)
5. Tujuan didirikannya organisasi harus jelas dan...
 - a. Main-main
 - b. Mudah

- c. Nyata
 - d. Mengambang
6. PMR termasuk organisasi kesehatan di lingkungan...
- a. Sekolah
 - b. Masyarakat
 - c. Instansi pemerintah
 - d. Rumah
7. Dela pingsan pada saat upacara sedang berlangsung. Bu Nita dan Pak Harun segera menggotongnya ke ruang guru. Bu Nita dan Pak Harun hanya bisa menunggu Dela hingga siuman tanpa melakukan apapun karena sekolah mereka tidak memiliki ruangan khusus yang menyediakan peralatan kesehatan bagi siswa yang sakit. Sejak dulu, pihak sekolah seharusnya...
- a. Pergi ke rumah sakit setiap kali ada siswa yang sakit
 - b. Mendirikan UKS yang menyediakan peralatan kesehatan untuk siswa
 - c. Meminta dokter datang untuk merawat siswa yang sakit
 - d. Menyuruh siswa yang sakit beristirahat di dalam kelas
8. Manfaat yang dapat kita petik dalam mengikuti organisasi pramuka adalah...
- a. Menambah keterampilan dan pengalaman hidup
 - b. Hidup berkelompok
 - c. Disenangi banyak orang
 - d. Mempunyai teman banyak
9. Masing-masing anggota organisasi harus.....aturan
- a. Melanggar
 - b. Mengubah-ubah
 - c. Menaati
 - d. Mengabaikan
10. Berikut ini sikap yang baik dalam mengorganisasikan diri adalah...
- a. Semau kita
 - b. Disiplin
 - c. Tidak peduli
 - d. Acuh tak acuh

11. Pak Hari tinggal di suatu lingkungan yang sebagian besar warganya memiliki penghasilan kecil karena pekerjaan mereka hanya sebagai pedagang asongan dan penjual sayur keliling. Pak Hari sebagai ketua RT, memiliki keinginan untuk meningkatkan kesejahteraan warga di lingkungannya. Upaya yang dapat di lakukan oleh Pak Hari adalah ...
- Meniru pekerjaan warga sebagai pedagang asongan dan pedagang sayur keliling
 - Bekerja sama dengan warga untuk mendirikan koperasi
 - Meminta warga berhenti dari pekerjaannya
 - Meminta warga mencari pekerjaan selain berdagang asongan dan berjualan sayur
12. Kekuasaan tertinggi organisasi koperasi terdapat pada...
- Rapat anggota
 - Bendahara
 - Sekretaris
 - Ketua organisasi
13. Dalam pemilihan bendahara kelas, Indah terpilih. Akan tetapi Rina dan Aldo mengatakan bahwa mereka tidak setuju jika Indah menjadi bendahara kelas karena Indah adalah siswa yang berasal dari keluarga yang kurang mampu. Rina dan Aldo berpikir bahwa uang kas kelas akan habis digunakan Indah untuk uang jajannya. Sikap Indah terhadap teman-teman yang tidak mendukungnya adalah...
- Tidak melibatkan mereka dalam urusan keuangan kelas
 - Mendengarkan pendapat mereka dengan rasa jengkel yang luar biasa
 - Bersikap tenang dan membuktikan kejujurannya selama menjadi bendahara kelas
 - Menyingkirkan mereka karena pasti tidak akan mendukungnya
14. Ketua kelas dipilih oleh...
- Guru
 - Pedangan
 - Siswa

- d. Penjaga sekolah
15. Posyandu (Pos Pelayanan Terpadu) diperlukan di setiap daerah karena...
- Posyandu merupakan organisasi yang menjadi sarana untuk berkumpul, bergurau, dan memecahkan masalah dalam masyarakat
 - Memberi kesibukan bagi masyarakat untuk mengisi waktu luang
 - Posyandu memberikan pelayanan kepada balita dan para ibu untuk melakukan konsultasi kesehatan, imunisasi, dan pemberian makanan bergizi
 - Meningkatkan kreativitas masyarakat
16. Sebagai ketua kelas kita dianggap bijaksana apabila kita bersikap.....dalam memutuskan masalah.
- Santai
 - Adil
 - Mengalah
 - Terburu-buru
17. Kegiatan surat-menyurat ataupun mencatat hal-hal penting dalam organisasi adalah tugas dari...
- Ketua
 - Wakil ketua
 - Bendahara
 - Sekretaris
18. Keuangan dalam organisasi dikelola oleh...
- Pembina
 - Ketua
 - Wakil ketua
 - Bendahara
19. (1) Menaati tata tertib kelas
(2) Melaksanakan piket sesuai dengan jadwalnya
(3) Menjenguk teman yang sakit
(4) Menerangkan materi pelajaran
- Yang bukan kewajiban siswa sebagai anggota organisasi kelas adalah...

- a. (1) dan (2)
 - b. (1) dan (3)
 - c. (2) dan (4)
 - d. (4) saja
20. Di bawah ini merupakan anggota organisasi keluarga...
- a. Ayah, ibu, kakak, adik
 - b. Ayah, kakak, ketua RT, kepala desa
 - c. Ayah, ibu, ketua RW, lurah
 - d. Kakak, adik, kepala sekolah, komite sekolah

21.



Lambang di atas yang merupakan lambang dari organisasi para pemuda desa yang meliputi kegiatan-kegiatan positif, misalnya olahraga, kerja bakti, kesenian, dan bakti sosial adalah...

- a. (a)
 - b. (b)
 - c. (c)
 - d. (d)
22. Berikut ini alasan mengapa setiap masyarakat harus menjadi anggota Rukun Tetangga (RT), *kecuali*...
- a. Rukun Tetangga merupakan organisasi yang dibentuk untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat yang berkaitan dengan masalah administrasi, seperti pembuatan KTP, Jamkesmas, dan lain-lain
 - b. Menambah keakraban dan rasa persaudaraan antar warga
 - c. Menambah pengetahuan warga mengenai kesehatan bayi dan makanan bergizi
 - d. Rukun Tetangga menjadi sarana berkumpul dan memupuk rasa kebersamaan antar warga

23. Berikut ini adalah contoh persolan yang dapat diselesaikan dengan cara bersama-sama di dalam lingkungan masyarakat yaitu...
- Hani sering terlambat ke sekolah karena susah bangun pagi
 - Andi kesulitan mengerjakan PR karena tidak mau mendengarkan penjelasan guru
 - Rina mendapat nilai jelek pada saat ujian sekolah karena malas belajar
 - Desa Rian seringkali kemalingan karena warga desa malas untuk ronda
24. Ketua kelas V A di SDN Tamansari 1 bernama Doni. Selama menjadi ketua kelas Doni selalu mengerjakan sendiri semua tugas kelas tanpa melibatkan siswa yang lain. Sikap Doni seharusnya...
- Bersikap biasa saja
 - Merasa berkuasa di kelas
 - Membuat pembagian tugas untuk seluruh anggota kelas
 - Memberi tugas kepada sebagian siswa saja
25. Apabila dalam musyawarah dalam organisasi mengalami kebuntuan, maka pengambilan keputusan dilalukan dengan cara...
- Voting
 - Musyawarah ditunda
 - Paksa
 - Diulang
26. 1) Menambah wawasan dan pengalaman pada saat mengikuti kegiatan berkemah
2) Melatih tanggung jawab terhadap kelompok/regu
3) Belajar bekerja sama
4) Menguras waktu dan tenaga
- Yang merupakan manfaat dari organisasi pramuka, *kecuali*...
- 1)
 - 2)
 - 3)
 - 4)

27. Pada saat musyawarah kelas berlangsung, kita harus mengemukakan pendapat. Akan tetapi jika pendapat kita tidak diterima dalam bermusyawarah, maka sikap kita adalah...
 - a. Mengacaukan musyawarah
 - b. Mengejek
 - c. Meninggalkan kelas
 - d. Berbesar hati dan bertanggung jawab dalam melaksanakan hasil musyawarah
28. Ibu Sari memiliki bayi usia 5 bulan. Ibu Sari merasa kebingungan untuk mengkonsultasikan kesehatan anaknya karena tempat tinggal mereka jauh dari instansi kesehatan masyarakat. Akan tetapi di desa tempat Ibu Sari tinggal, ada banyak organisasi yang menyediakan pelayanan bagi masyarakat. Organisasi yang tepat untuk diikuti oleh Ibu Sari adalah...
 - a. Karang taruna
 - b. PKK
 - c. Posyandu
 - d. Siskamling
29. Di bawah ini yang termasuk organisasi masyarakat, *kecuali*...
 - a. UKS, Siskamling, OSIS
 - b. Karang taruna, RT, PKK
 - c. Koperasi Unit Desa (KUD), RT, RW
 - d. Karang taruna, Desa, Posyandu
30. Anggota komite sekolah terdiri dari...
 - a. Guru dan kepala sekolah
 - b. Guru dan pejabat negara
 - c. Orang tua siswa dan pejabat masyarakat
 - d. Siswa dan orang tua siswa
31. Arif sebagai anggota organisasi karang taruna bertugas...
 - a. Membuat tata tertib organisasi
 - b. Melakukan kegiatan sosial untuk kepentingan masyarakat
 - c. Menyibukkan diri dengan kepentingan pribadi

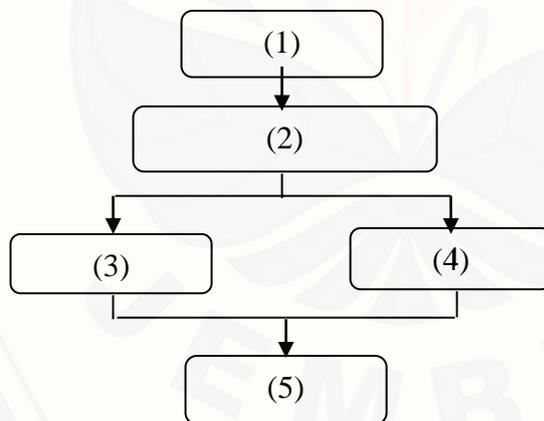
d. Membicarakan kelemahan organisasi

32. 1. Kepala desa 4. Guru
2. Komite Sekolah 5. Kepala Sekolah
3. Ketua RT

Organisasi di lingkungan sekolah diantaranya beranggotakan...

- a. 1 dan 2
b. 2 dan 5
c. 3 dan 4
d. 3 dan 5
33. Berikut ini *bukan* manfaat dari adanya perpustakaan sekolah...
- a. Menjadi tempat untuk bersenang-senang
b. Menjadi tempat yang memudahkan siswa dalam memperoleh buku bacaan
c. Menambah pengetahuan siswa
d. Menjadi tempat yang nyaman untuk belajar

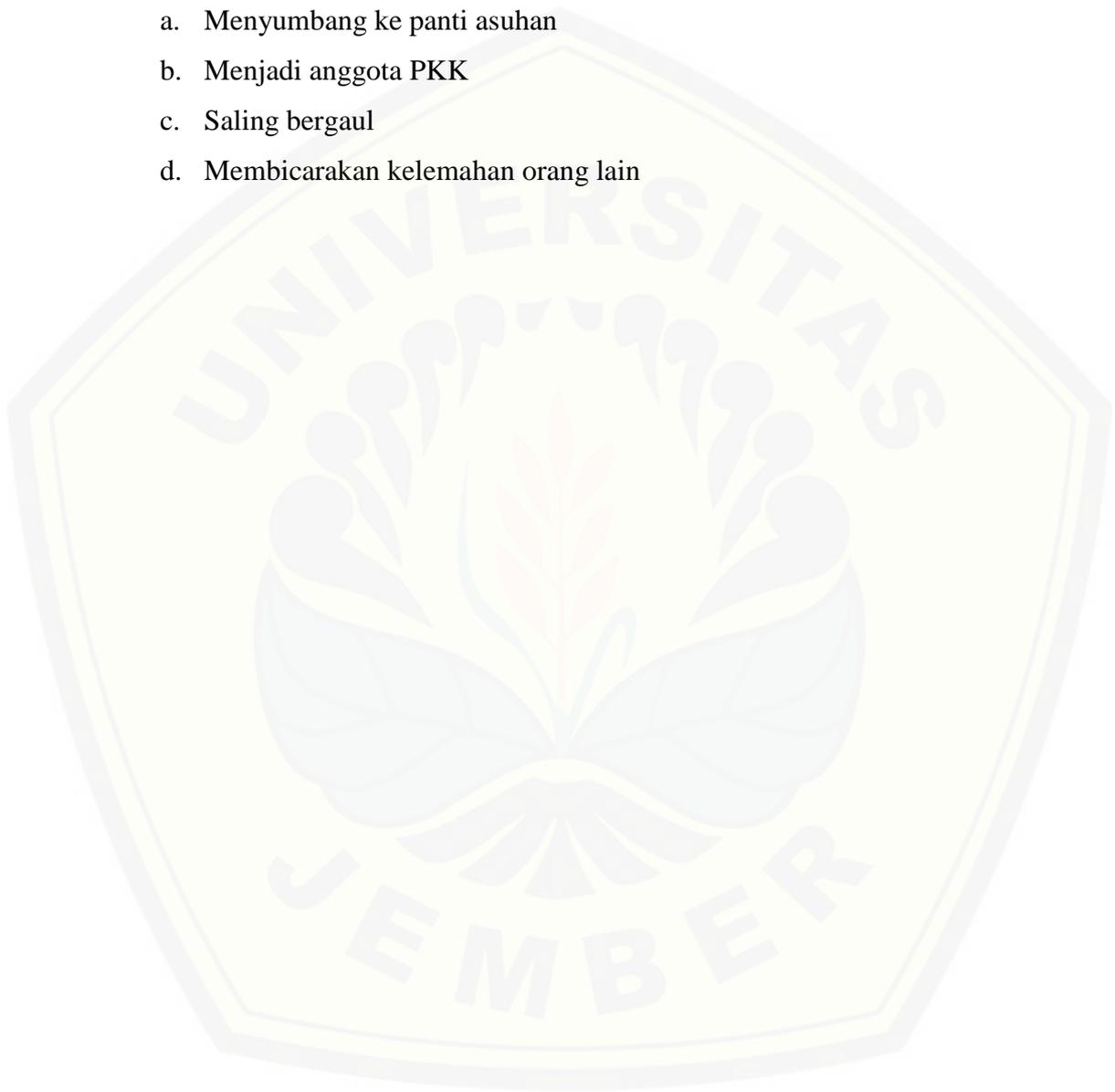
34. Struktur Organisasi Kelas



Berikut ini jawaban yang paling tepat untuk mengisi (1), (2), (3), dan (4) pada struktur organisasi kelas di atas adalah...

- a. (1) wakil ketua kelas, (2) ketua kelas, (3) sekretaris, (4) warga kelas, (5) bendahara
b. (1) ketua kelas, (2) wakil ketua kelas, (3) sekretaris, (4) bendahara, (5) warga kelas

- c. (1) sekretaris, (2) warga kelas, (3) ketua kelas, (4) bendahara, (5) wakil ketua kelas
 - d. a, b, dan c semua benar
35. Wujud nyata peran serta perempuan dalam lingkungan masyarakat adalah...
- a. Menyumbang ke panti asuhan
 - b. Menjadi anggota PKK
 - c. Saling bergaul
 - d. Membicarakan kelemahan orang lain



LAMPIRAN L. KUNCI JAWABAN *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 21. C |
| 2. C | 22. C |
| 3. C | 23. D |
| 4. B | 24. C |
| 5. C | 25. A |
| 6. A | 26. D |
| 7. B | 27. D |
| 8. A | 28. C |
| 9. C | 29. A |
| 10. B | 30. C |
| 11. B | 31. B |
| 12. D | 32. B |
| 13. C | 33. A |
| 14. C | 34. B |
| 15. C | 35. B |
| 16. B | |
| 17. D | |
| 18. D | |
| 19. D | |
| 20. A | |

LAMPIRAN M. LEMBAR KERJA SISWA KELAS EKSPERIMEN**Lampiran M 1. Lampiran Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen****Pertemuan 2****Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Nama :

No Absen :

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat!

1. Sebutkan organisasi-organisasi yang ada di lingkungan sekolahmu!
2. Sebutkan organisasi-organisasi yang ada di lingkungan masyarakat!
3. Jelaskan fungsi dari organisasi-organisasi di bawah ini:
 - a. OSIS
 - b. UKS
 - c. Karang taruna
 - d. Posyandu
4. Apa perbedaan antara organisasi di sekolah dan organisasi di masyarakat?
5. Mengapa perlu dibentuk suatu organisasi di sekolah dan di masyarakat?

B. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan, berkaitan dengan jenis organisasi di lingkungan masyarakatmu!

No	Nama Organisasi	Ada	Tidak Ada	Manfaat
1.	Rukun tetangga			
2.	Rukun warga			
3.	Kelurahan			
4.	Karang taruna			
5.	BPD			
6.	KUD			
7.	Posyandu			
8.	Majlis taklim			

LAMPIRAN N. LEMBAR KERJA SISWA KELAS KONTROL**Lampiran N 1. Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1****Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Nama :

No Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Sebutkan 3 contoh organisasi di lingkungan sekolah!

.....

2. Sebutkan 3 contoh organisasi di lingkungan masyarakat!

.....

3. Sebutkan manfaat dari organisasi OSIS, UKS, dan Pramuka!

.....
.....

4. Sebutkan manfaat dari organisasi Karang Taruna, Posyandu, dan PKK!

.....
.....

5. Jelaskan pendapatmu jika di lingkungan sekolah dan masyarakatmu tidak ada organisasi!

.....
.....

Lampiran N 2. Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2**Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Nama :

No Absen :

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

1. UKS merupakan organisasi di lingkungan sekolah yang bergerak dalam bidang....
2. Struktur organisasi kelas terdiri dari.....
3. Agar dapat mempelajari berbagai keterampilan untuk hidup di alam terbuka, sebaiknya kamu mengikuti organisasi sekolah yaitu....
4. Organisasi sekolah yang di dalamnya menjual peralatan tulis dan seragam sekolah adalah organisasi.....
5. Cita-cita Intan menjadi seorang perawat. Sebaiknya Intan bergabung dalam sebuah organisasi sekolah. Organisasi apa yang seharusnya diikuti oleh Intan adalah....
6. Karang taruna adalah organisasi yang bergerak di bidang.....
7. OSIS merupakan organisasi yang berada di tingkat pendidikan.....dan.....
8. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat tanpa menghitung untung dan rugi merupakan manfaat dari organisasi.....
9. Organisasi di lingkungan masyarakat yang diperuntukkan bagi ibu-ibu disebut organisasi.....
10. Organisasi pemerintah terendah yang berada di desa atau kelurahan adalah.....

LAMPIRAN O. TABEL UJI VALIDITAS SOAL BUTIR-BUTIR INSTRUMEN

No	Nama	Soal Butir-Butir Instrumen																				Faktor 2	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Faktor 1	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
1	Hosni	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	6	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	3
2	Tri Febri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	Dwi Vicky	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
4	M. Fauzan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
5	M. Rizki	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	4
6	Ardiansah	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
7	M. Rifki	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	5
8	Maulitia Nur	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7
9	Nailatus S	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	6	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	6
10	Naysila Putri	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
11	Sandi Joko	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
12	Yesa Maria	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	Anang K	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	6	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	3
14	Bagus Sajiwo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
15	M. Wildan	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7
16	Afiatun H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
17	Ajie Rahman	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	6
18	Aldi A	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6
19	Ana M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	Aviatul M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
21	Budi Yono	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	5	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	6
22	Fakiyatus Z	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	Findani A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
24	Holisatul M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	M. Rohit	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
26	M. Ainur	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
27	M. Ali	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28	M. Hamid	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
29	M. Soni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	Mujib	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	6
31	Nur Alia	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	7
	Jumlah	28	26	27	28	25	28	28	28	28	28	274	25	17	27	22	19	28	28	27	25	25	243
	Korelasi Faktor	0,400	0,229	0,424	0,525	0,226	0,412	0,262	-0,107	0,525	0,668		0,586	0,206	0,213	0,367	-0,088	0,306	-0,193	0,213	-0,102	-0,313	
	Korelasi Total	0,312	0,452	0,555	0,248	0,514	0,418	0,461	0,482	0,397	0,333		0,578	0,459	0,498	0,539	0,459	0,568	-0,030	0,649	0,594	0,562	
	r-tabel	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355		0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	
	Kesimpulan	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	TDK	V	V	V		

No	Nama	Soal Butir-Butir Instrumen																Faktor 4	Total
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Faktor 3	31	32	33	34	35		
1	Hosni	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	5	0	0	1	1	0	2	16
2	Tri Febri	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	5	1	1	1	1	1	5	30
3	Dwi Vicky	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	1	1	0	1	1	4	31
4	M. Fauzan	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	6	1	1	1	0	1	4	29
5	M. Rizki	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	5	0	1	1	1	1	4	22
6	Ardiansah	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	6	1	0	1	1	0	3	24
7	M. Rifki	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	1	1	0	1	1	4	25
8	Maulitia Nur	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7	1	1	1	1	0	4	26
9	Nailatus S	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	5	0	1	1	1	1	4	21
10	Naysila Putri	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	0	1	1	1	1	4	29
11	Sandi Joko	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	7	1	1	1	1	1	5	31
12	Yesa Maria	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	1	1	1	1	1	5	34
13	Anang K	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	4	1	0	1	1	0	3	16
14	Bagus Sajiwio	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	0	1	1	1	1	4	31
15	M. Wildan	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	27
16	Afiatun H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	5	34
17	Ajie Rahman	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7	1	0	1	1	0	3	25
18	Aldi A	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	4	24
19	Ana M	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	1	1	1	1	1	5	33
20	Aviatul M	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7	1	1	1	1	1	5	31
21	Budi Yono	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	20
22	Fakiyatus Z	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	1	1	1	1	1	5	33
23	Findani A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	1	1	1	5	34
24	Holisatul M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	1	1	0	1	1	4	33
25	M. Rohit	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	1	1	1	1	0	4	31
26	M. Ainur	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	6	0	0	1	1	1	3	28
27	M. Ali	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	5	33
28	M. Hamid	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	1	1	0	1	1	4	32
29	M. Soni	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	7	1	1	1	1	1	5	32
30	Mujib	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7	1	1	1	1	1	5	26
31	Nur Alia	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7	0	0	1	1	0	2	23
	Jumlah	21	23	19	19	23	23	23	23	22	23		22	25	27	30	24		
	Korelasi Faktor	0,476	0,110	0,281	-0,306	-0,108	0,034	0,342	0,025	-0,096	-0,102		0,503	0,823	0,057	0,027	0,701		
	Korelasi Total	0,333	0,403	0,472	0,498	0,706	0,086	0,417	-0,058	-0,113	-0,015	219	0,512	0,562	-0,179	-0,040	0,514	128	864
	r-tabel	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,35	0,355		0,355	0,355	0,355	0,355	0,355		
	Kesimpulan	V	V	V	V	V	TDK	V	TDK	TDK	TDK		V	V	TDK	TDK	V		

LAMPIRAN P. TABEL PERSIAPAN ANALISIS UJI RELIABILITAS DENGAN METODE BELAH DUA

No	Nama	Skor Butir-Butir Tes Belah Dua Atas														Faktor 1	Skor Butir-Butir Tes Belah Dua Bawah														Faktor 2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	Hosni	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	6	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	4	
2	Tri Febri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	12		
3	Dwi Vicky	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14		
4	M. Fauzan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	12		
5	M. Rizki	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	10	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	6		
6	Ardiansah	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	10	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	9		
7	M. Rifki	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	10	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	10		
8	Maulitia Nur	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	11	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	8		
9	Nailatus S	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	8	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	7		
10	Naysila Putri	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	11		
11	Sandi Joko	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13		
12	Yesa Maria	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14		
13	Anang K	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	8	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	2		
14	Bagus Sajiwo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13		
15	M. Wildan	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	10	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	10		
16	Afiatun H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14		
17	Ajie Rahman	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	10	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	9		
18	Aldi A	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	11	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	7		
19	Ana M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13		
20	Aviatul M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12		
21	Budi Yono	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	6	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	7		
22	Fakiyatus Z	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14		
23	Findani A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13		
24	Holisatul M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14		
25	M. Rohit	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	12		
26	M. Ainur	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	9		
27	M. Ali	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13		
28	M. Hamid	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12		
29	M. Soni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	12		
30	Mujib	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	11	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11		
31	Nur Alia	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	11	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	6		
	Jumlah	28	26	27	28	25	28	28	28	28	28	25	17	27	22	365	19	28	27	25	25	21	23	19	19	23	23	22	25	24	323

LAMPIRAN Q. DATA INDEKS DAYA PEMBEDA

$$1. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-12}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{3}{15} = 0,2$$

IDP tergolong **sangat lemah**

$$2. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{14-11}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{3}{15} = 0,2$$

IDP tergolong **sangat lemah**

$$3. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-11}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{4}{15} = 0,26$$

IDP tergolong **lemah**

$$4. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-12}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{3}{15} = 0,2$$

IDP tergolong **sangat lemah**

$$5. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-9}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{6}{15} = 0,4$$

IDP tergolong **lemah**

$$6. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-12}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{3}{15} = 0,2$$

IDP tergolong **sangat lemah**

$$7. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-12}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{3}{15} = 0,2$$

IDP tergolong **sangat lemah**

$$8. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-12}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{3}{15} = 0,2$$

IDP tergolong **sangat lemah**

$$9. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-12}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{3}{15} = 0,2$$

IDP tergolong **sangat lemah**

$$10. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-12}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{3}{15} = 0,2$$

IDP tergolong **sangat lemah**

$$11. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{14-10}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{4}{15} = 0,26$$

IDP tergolong **lemah**

$$12. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{12-5}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{7}{15} = 0,46$$

IDP tergolong **cukup**

$$13. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-11}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{4}{15} = 0,26$$

IDP tergolong **lemah lemah**

$$14. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{14-7}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{7}{15} = 0,46$$

IDP tergolong **cukup**

$$15. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{13-5}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{8}{15} = 0,53$$

IDP tergolong **cukup**

$$16. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-12}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{3}{15} = 0,2$$

IDP tergolong **sangat lemah**

$$17. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-11}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{4}{15} = 0,26$$

IDP tergolong **lemah**

$$18. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-9}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{6}{15} = 0,4$$

IDP tergolong **lemah**

$$19. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-9}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{6}{15} = 0,4$$

IDP tergolong **lemah**

$$20. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{12-8}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{4}{15} = 0,26$$

IDP tergolong **lemah**

$$21. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{13-9}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{4}{15} = 0,26$$

IDP tergolong **lemah**

$$22. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{13-6}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{7}{15} = 0,46$$

IDP tergolong **cukup**

$$23. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{12-6}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{6}{15} = 0,4$$

IDP tergolong **lemah**

$$24. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-7}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{8}{15} = 0,53$$

IDP tergolong **cukup**

$$25. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{13-9}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{4}{15} = 0,26$$

IDP tergolong **lemah**

$$26. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{14-7}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{7}{15} = 0,46$$

IDP tergolong **cukup**

$$27. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-9}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{6}{15} = 0,4$$

IDP tergolong **lemah**

$$28. \quad IDP = \frac{\sum JKT - \sum JKR}{\left(\frac{NT+NR}{2}\right)} = \frac{15-9}{\left(\frac{15+15}{2}\right)} = \frac{6}{15} = 0,4$$

IDP tergolong **lemah**

LAMPIRAN R. DATA INDEKS TINGKAT KESULITAN INSTRUMEN TES

1. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 12}{30} \times 100\% = 55\%$ sedang
2. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{14 + 11}{30} \times 100\% = 51\%$ sedang
3. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 11}{30} \times 100\% = 52\%$ sedang
4. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 12}{30} \times 100\% = 55\%$ sedang
5. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 9}{30} \times 100\% = 45\%$ sedang
6. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 12}{30} \times 100\% = 55\%$ sedang
7. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 12}{30} \times 100\% = 55\%$ sedang
8. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 12}{30} \times 100\% = 55\%$ sedang
9. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 12}{30} \times 100\% = 55\%$ sedang
10. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 12}{30} \times 100\% = 55\%$ sedang
11. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{14 + 10}{30} \times 100\% = 47\%$ sedang
12. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{12 + 5}{30} \times 100\% = 29\%$ sangat sulit
13. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 11}{30} \times 100\% = 52\%$ sedang
14. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{14 + 7}{30} \times 100\% = 37\%$ sulit
15. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{13 + 5}{30} \times 100\% = 30\%$ sulit
16. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 12}{30} \times 100\% = 55\%$ sedang
17. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 11}{30} \times 100\% = 52\%$ sedang
18. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 9}{30} \times 100\% = 45\%$ sedang
19. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15 + 9}{30} \times 100\% = 45\%$ sedang
20. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{12 + 8}{30} \times 100\% = 39\%$ sulit

21. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{13+9}{30} \times 100\% = 43\%$ **sedang**
22. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{13+6}{30} \times 100\% = 33\%$ **sulit**
23. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{12+6}{30} \times 100\% = 32\%$ **sulit**
24. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15+7}{30} \times 100\% = 38\%$ **sulit**
25. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{13+9}{30} \times 100\% = 43\%$ **sedang**
26. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{14+7}{30} \times 100\% = 37\%$ **sulit**
27. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15+9}{30} \times 100\% = 45\%$ **sedang**
28. $IKES = \frac{\sum JKT + \sum JKR}{(NT + NR)} \times 100\% = \frac{15+9}{30} \times 100\% = 45\%$ **sedang**

LAMPIRAN S. SOAL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* YANG SUDAH VALID

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Sekelompok manusia yang diatur untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama disebut...
 - a. Organisasi
 - b. Aklamasi
 - c. Reformasi
 - d. Deklarasi
2. Organisasi timbul karena ada kepentingan...
 - e. Sosial
 - f. Masing-masing
 - g. Bersama
 - h. Seseorang
3. Di bawah ini contoh organisasi di bidang ekonomi, yaitu...
 - a. Karang taruna
 - b. PMR
 - c. Koperasi
 - d. Pramuka
4. 1) UKS
2) PKK
3) OSIS
4) Koperasi Sekolah
5) Posyandu
Yang merupakan organisasi di lingkungan sekolah adalah...
 - a. 1) dan 2)
 - b. 1) dan 4)
 - c. 3) dan 5)
 - d. 2) dan 5)
5. Tujuan didirikannya organisasi harus jelas dan...
 - a. Main-main

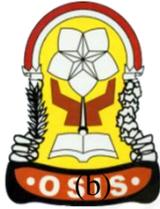
- b. Mudah
 - c. Nyata
 - d. Mengambang
6. PMR termasuk organisasi kesehatan di lingkungan...
- a. Sekolah
 - b. Masyarakat
 - c. Instansi pemerintah
 - d. Rumah
7. Dela pingsan pada saat upacara sedang berlangsung. Bu Nita dan Pak Harun segera menggotongnya ke ruang guru. Bu Nita dan Pak Harun hanya bisa menunggu Dela hingga siuman tanpa melakukan apapun karena sekolah mereka tidak memiliki ruangan khusus yang menyediakan peralatan kesehatan bagi siswa yang sakit. Sejak dulu, pihak sekolah seharusnya...
- a. Pergi ke rumah sakit setiap kali ada siswa yang sakit
 - b. Mendirikan UKS yang menyediakan peralatan kesehatan untuk siswa
 - c. Meminta dokter datang untuk merawat siswa yang sakit
 - d. Menyuruh siswa yang sakit beristirahat di dalam kelas
8. Manfaat yang dapat kita petik dalam mengikuti organisasi pramuka adalah...
- a. Menambah keterampilan dan pengalaman hidup
 - b. Hidup berkelompok
 - c. Disenangi banyak orang
 - d. Mempunyai teman banyak
9. Masing-masing anggota organisasi harus.....aturan
- a. Melanggar
 - b. Mengubah-ubah
 - c. Menaati
 - d. Mengabaikan
10. Berikut ini sikap yang baik dalam mengorganisasikan diri adalah...
- a. Semau kita
 - b. Disiplin
 - c. Tidak peduli

- d. Acuh tak acuh
11. Pak Hari tinggal di suatu lingkungan yang sebagian besar warganya memiliki penghasilan kecil karena pekerjaan mereka hanya sebagai pedagang asongan dan penjual sayur keliling. Pak Hari sebagai ketua RT, memiliki keinginan untuk meningkatkan kesejahteraan warga di lingkungannya. Upaya yang dapat di lakukan oleh Pak Hari adalah ...
- Meniru pekerjaan warga sebagai pedagang asongan dan pedagang sayur keliling
 - Bekerja sama dengan warga untuk mendirikan koperasi
 - Meminta warga berhenti dari pekerjaanya
 - Meminta warga mencari pekerjaan selain berdagang asongan dan berjualan sayur
12. Kekuasaan tertinggi organisasi koperasi terdapat pada...
- Rapat anggota
 - Bendahara
 - Sekretaris
 - Ketua organisasi
13. Dalam pemilihan bendahara kelas, Indah terpilih. Akan tetapi Rina dan Aldo mengatakan bahwa mereka tidak setuju jika Indah menjadi bendahara kelas karena Indah adalah siswa yang berasal dari keluarga yang kurang mampu. Rina dan Aldo berpikir bahwa uang kas kelas akan habis digunakan Indah untuk uang jajannya. Sikap Indah terhadap teman-teman yang tidak mendukungnya adalah...
- Tidak melibatkan mereka dalam urusan keuangan kelas
 - Mendengarkan pendapat mereka dengan rasa jengkel yang luar biasa
 - Bersikap tenang dan membuktikan kejujurannya selama menjadi bendahara kelas
 - Menyingkirkan mereka karena pasti tidak akan mendukungnya
14. Ketua kelas dipilih oleh...
- Guru
 - Pedangan

- c. Siswa
 - d. Penjaga sekolah
15. Posyandu (Pos Pelayanan Terpadu) diperlukan di setiap daerah karena...
- a. Posyandu merupakan organisasi yang menjadi sarana untuk berkumpul, bergurau, dan memecahkan masalah dalam masyarakat
 - b. Memberi kesibukan bagi masyarakat untuk mengisi waktu luang
 - c. Posyandu memberikan pelayanan kepada balita dan para ibu untuk melakukan konsultasi kesehatan, imunisasi, dan pemberian makanan bergizi
 - d. Meningkatkan kreativitas masyarakat
16. Sebagai ketua kelas kita dianggap bijaksana apabila kita bersikap.....dalam memutuskan masalah.
- a. Santai
 - b. Adil
 - c. Mengalah
 - d. Terburu-buru
17. Keuangan dalam organisasi dikelola oleh...
- a. Pembina
 - b. Ketua
 - c. Wakil ketua
 - d. Bendahara
18. (1) Menaati tata tertib kelas
(5) Melaksanakan piket sesuai dengan jadwalnya
(6) Menjenguk teman yang sakit
(7) Menerangkan materi pelajaran
- Yang bukan kewajiban siswa sebagai anggota organisasi kelas adalah...
- a. (1) dan (2)
 - b. (1) dan (3)
 - c. (2) dan (4)
 - d. (4) saja
19. Di bawah ini merupakan anggota organisasi keluarga...

- a. Ayah, ibu, kakak, adik
- b. Ayah, kakak, ketua RT, kepala desa
- c. Ayah, ibu, ketua RW, lurah
- d. Kakak, adik, kepala sekolah, komite sekolah

20.



Lambang di atas yang merupakan lambang dari organisasi para pemuda desa yang meliputi kegiatan-kegiatan positif, misalnya olahraga, kerja bakti, kesenian, dan bakti sosial adalah...

- a. (a)
- b. (b)
- c. (c)
- d. (d)

21. Berikut ini alasan mengapa setiap masyarakat harus menjadi anggota Rukun Tetangga (RT), *kecuali*...

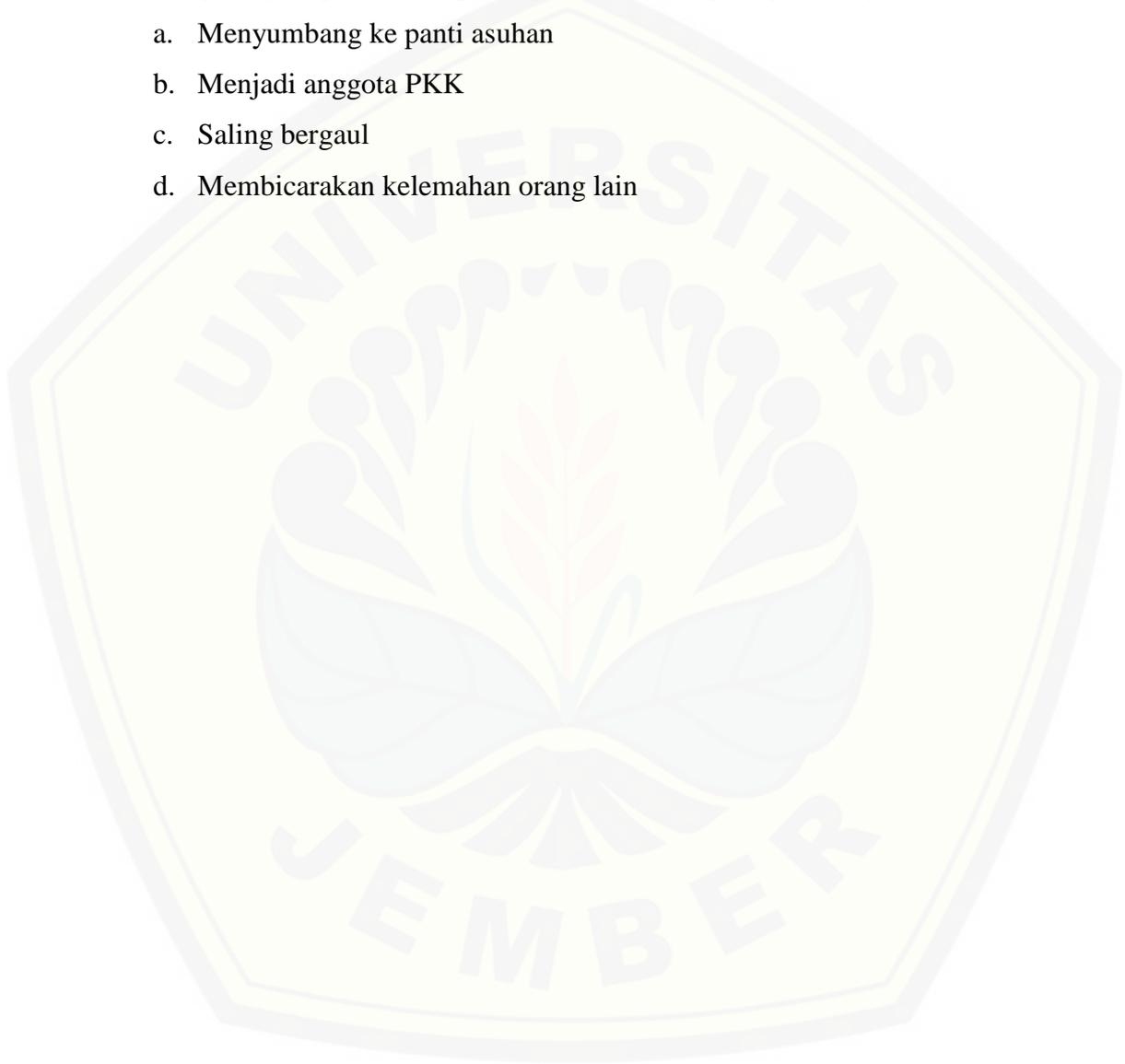
- a. Rukun Tetangga merupakan organisasi yang dibentuk untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat yang berkaitan dengan masalah administrasi, seperti pembuatan KTP, Jamkesmas, dan lain-lain
- b. Menambah keakraban dan rasa persaudaraan antar warga
- c. Menambah pengetahuan warga mengenai kesehatan bayi dan makanan bergizi
- d. Rukun Tetangga menjadi sarana berkumpul dan memupuk rasa kebersamaan antar warga

22. Berikut ini adalah contoh persolan yang dapat diselesaikan dengan cara bersama-sama di dalam lingkungan masyarakat yaitu...

- a. Hani sering terlambat ke sekolah karena susah bangun pagi
- b. Andi kesulitan mengerjakan PR karena tidak mau mendengarkan penjelasan guru
- c. Rina mendapat nilai jelek pada saat ujian sekolah karena malas belajar

- d. Desa Rian seringkali kemalingan karena warga desa malas untuk ronda
23. Ketua kelas V A di SDN Tamansari 1 bernama Doni. Selama menjadi ketua kelas Doni selalu mengerjakan sendiri semua tugas kelas tanpa melibatkan siswa yang lain. Sikap Doni seharusnya...
- Bersikap biasa saja
 - Merasa berkuasa di kelas
 - Membuat pembagian tugas untuk seluruh anggota kelas
 - Memberi tugas kepada sebagian siswa saja
24. Apabila dalam musyawarah dalam organisasi mengalami kebuntuan, maka pengambilan keputusan dilakukan dengan cara...
- Voting
 - Musyawarah ditunda
 - Paksa
 - Diulang
25. Pada saat musyawarah kelas berlangsung, kita harus mengemukakan pendapat. Akan tetapi jika pendapat kita tidak diterima dalam bermusyawarah, maka sikap kita adalah...
- Mengacaukan musyawarah
 - Mengejek
 - Meninggalkan kelas
 - Berbesar hati dan bertanggung jawab dalam melaksanakan hasil musyawarah
26. Arif sebagai anggota organisasi karang taruna bertugas...
- Membuat tata tertib organisasi
 - Melakukan kegiatan sosial untuk kepentingan masyarakat
 - Menyibukkan diri dengan kepentingan pribadi
 - Membicarakan kelemahan organisasi
27. 1. Kepala desa 4. Guru
2. Komite Sekolah 5. Kepala Sekolah
3. Ketua RT
- Organisasi di lingkungan sekolah diantaranya beranggotakan...

- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 5
 - c. 3 dan 4
 - d. 3 dan 5
28. Wujud nyata peran serta perempuan dalam lingkungan masyarakat adalah...
- a. Menyumbang ke panti asuhan
 - b. Menjadi anggota PKK
 - c. Saling bergaul
 - d. Membicarakan kelemahan orang lain



**LAMPIRAN T. KUNCI JAWABAN SOAL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*
YANG SUDAH VALID**

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

LAMPIRAN U. PAPARAN HASIL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* KELAS EKSPERIMEN

Lampiran U 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen (VA)

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	Aang Dimas Finadeang	64	86
2	Ahmad Arif Havivi	50	86
3	Ahmad Hanif	54	82
4	Aisyah Tri Agustin	71	82
5	Amir Dwi Anggoro	64	79
6	Elok Jannatul Faradis	50	61
7	Ferin Okta Ramadhani	68	82
8	Gunawan Hendra L	57	86
9	Hestian Nur Aisyah	61	82
10	Imam Zainuri Rofiki	68	93
11	Inarotus Sabilah	61	82
12	Junaida	71	89
13	Muhammad Aldiansyah	71	86
14	Muhammad Alfian A	64	79
15	Muhammad Hadi Prayoga	61	82
16	Muhammad Iqbal Hasan	71	86
17	Muhammad Jakfar	71	89
18	Muhammad Kafi	46	79
19	Nadiyah Zehro	75	96
20	Nadiratul Laili	50	82
21	Nadjwah Mahdani	54	82
22	Nuril Imadah Ahkamah	71	86
23	Rico Saputra	50	79
24	Satrio Eka Sapta Nandi	57	79
25	Sigit Ramadani	61	82
26	Siti Fatimah	68	75
27	Siti Maysharoh	75	82
28	Siti Mufidah	79	86
29	Siti Sri Wahyuni	68	86
30	Siti Umayiroh	64	79
31	Sobiquil Khoir	64	89
32	Wasilatul Alfiah	71	82
33	Yayang Maulina Nur Aini	75	86

Lampiran U 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol (VB)

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	Abdul Hamid	18	54
2	Cindy Vironika	71	79
3	Muhammad Haris Umami	50	75
4	Muhammad Junaidi	64	71
5	Muhammad Misbah	71	86
6	Mohammad Mufiq F	68	79
7	Noval Hidayat	64	75
8	Usi Varadilla	71	82
9	Yuli Asiska	64	79
10	Muhammad Rofi	68	75
11	Sitti Sarifah	61	79
12	Anindia Nafisa Agustin	68	82
13	Afnur Nadila	71	79
14	Alfiana Dini Zakiah	61	75
15	Beti Iqomah	50	71
16	Camilia Fauziyah	79	82
17	Diah Sakinatul Mawadah	75	82
18	Fathirul Ihsan	61	79
19	Faidah Hasanah	75	82
20	Heny Nafisah	68	79
21	Kholisatul Abidah	64	79
22	Kurratul Aini	75	82
23	Maul Lydia Eka Mustika	71	79
24	Mohammad Iqbal D	64	75
25	Muhammad Iqbal Wahyudi	46	75
26	Muhammad Bahtiar Rifa'i	75	82
27	Muhammad Mada Afton M	71	79
28	Muhammad Lutfi Andhika	79	82
29	Mohammad Wafi	54	71
30	Muhammad Iksan Prasetyo	75	79
31	Mohammad Lutfi Aziz	57	71
32	Muhammad Febrian F	82	86
33	Nunung Andriyanto	61	75

LAMPIRAN V. NILAI *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* TERENDAH DAN TERTINGGI KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL**Lampiran V 1. Nilai *Pre-test* Terendah Kelas Eksperimen**

46

Nama	: MUHAMMAD KAFI
Kelas	: V 5
No. Abs	: 18

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Sekelompok manusia yang diatur untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama disebut...
 - a. Organisasi
 - b. Aklamasi
 - c. Reformasi
 - d. Deklarasi
2. Organisasi timbul karena ada kepentingan...
 - a. Sosial
 - b. Masing-masing
 - c. Bersama
 - d. Seseorang
3. Di bawah ini contoh organisasi di bidang ekonomi, yaitu...
 - a. Karang taruna
 - b. PMR
 - c. Koperasi
 - d. Pramuka
4. 1) UKS
 2) PKK
 3) OSIS
 4) Koperasi Sekolah
 5) Posyandu

Yang merupakan organisasi di lingkungan sekolah adalah...

- a. 1) dan 2)
- b. 1) dan 4)
- c. 3) dan 5)
- d. 2) dan 5)

Lampiran V 2. Nilai *Pre-test* Tertinggi Kelas Eksperimen

79

Nama	: Siki Mufida
Kelas	: V ^A
No. Abs	: 28

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Sekelompok manusia yang diatur untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama disebut...
 - a. Organisasi
 - b. Aklamasi
 - c. Reformasi
 - d. Deklarasi
2. Organisasi timbul karena ada kepentingan...
 - a. Sosial
 - b. Masing-masing
 - c. Bersama
 - d. Seseorang
3. Di bawah ini contoh organisasi di bidang ekonomi, yaitu...
 - a. Karang taruna
 - b. PMR
 - c. Koperasi
 - d. Pramuka
4. 1) UKS
2) PKK
3) OSIS
4) Koperasi Sekolah
5) Posyandu
Yang merupakan organisasi di lingkungan sekolah adalah...
 - a. 1) dan 2)
 - b. 1) dan 4)
 - c. 3) dan 5)
 - d. 2) dan 5)

Lampiran V 3. Nilai *Post-test* Terendah Kelas Eksperimen

Nama : ELOE jannatul faradis
Kelas : SA
No. Abs : 6

61

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Sekelompok manusia yang diatur untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama disebut...
 a. Organisasi
 b. Aklamasi
 c. Reformasi
 d. Deklarasi
2. Organisasi timbul karena ada kepentingan...
 a. Sosial
 b. Masing-masing
 c. Bersama
 d. Seseorang
3. Di bawah ini contoh organisasi di bidang ekonomi, yaitu...
 a. Karang taruna
 b. PMR
 c. Koperasi
 d. Pramuka
4. 1) UKS
2) PKK
3) OSIS
4) Koperasi Sekolah
5) Posyandu
Yang merupakan organisasi di lingkungan sekolah adalah...
 a. 1) dan 2)
 b. 1) dan 4)
 c. 3) dan 5)
 d. 2) dan 5)
5. Tujuan didirikannya organisasi harus jelas dan...
 a. Main-main
 b. Mudah
 c. Nyata
 d. Mengambang
6. PMR termasuk organisasi kesehatan di lingkungan...
 a. Sekolah
 b. Masyarakat
 c. Instansi pemerintah
 d. Rumah
7. Dela pingsan pada saat upacara sedang berlangsung. Bu Nita dan Pak Harun segera mengotongnya ke ruang guru. Bu Nita dan Pak Harun hanya bisa menunggu Dela hingga siuman tanpa melakukan apapun karena sekolah mereka tidak memiliki ruangan khusus yang menyediakan peralatan kesehatan bagi siswa yang sakit. Sejak dulu, pihak sekolah seharusnya...
 a. Pergi ke rumah sakit setiap kali ada siswa yang sakit
 b. Mendirikan UKS yang menyediakan peralatan kesehatan untuk siswa
 c. Meminta dokter datang untuk merawat siswa yang sakit
 d. Menyuruh siswa yang sakit beristirahat di dalam kelas
8. Manfaat yang dapat kita petik dalam mengikuti organisasi pramuka adalah...
 a. Menambah keterampilan dan pengalaman hidup
 b. Hidup berkelompok
 c. Disenangi banyak orang

Lampiran V 4. Nilai *Post-test* Tertinggi Kelas Eksperimen

(96)

Nama	: Madidh Zahro
Kelas	: V ^A
No. Abs	: 19

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

- Sekelompok manusia yang diatur untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama disebut...
 - Organisasi
 - Aklamasi
 - Reformasi
 - Deklarasi
- Organisasi timbul karena ada kepentingan...
 - Sosial
 - Masing-masing
 - Bersama
 - Seseorang
- Di bawah ini contoh organisasi di bidang ekonomi, yaitu...
 - Karang taruna
 - PMR
 - Koperasi
 - Pramuka
- 1) UKS
 - 2) PKK
 - 3) OSIS
 - 4) Koperasi Sekolah
 - 5) Posyandu
 Yang merupakan organisasi di lingkungan sekolah adalah...
 - 1) dan 2)
 - 1) dan 4)
 - 3) dan 5)
 - 2) dan 5)
- Tujuan didirikannya organisasi harus jelas dan...
 - Main-main
 - Mudah
 - Nyata
 - Mengambang
- PMR termasuk organisasi kesehatan di lingkungan...
 - Sekolah
 - Masyarakat
 - Instansi pemerintah
 - Rumah
- Dela pingsan pada saat upacara sedang berlangsung. Bu Nita dan Pak Harun segera menggotongnya ke ruang guru. Bu Nita dan Pak Harun hanya bisa menunggu Dela hingga siuman tanpa melakukan apapun karena sekolah mereka tidak memiliki ruangan khusus yang menyediakan peralatan kesehatan bagi siswa yang sakit. Sejak dulu, pihak sekolah seharusnya...
 - Pergi ke rumah sakit setiap kali ada siswa yang sakit
 - Mendirikan UKS yang menyediakan peralatan kesehatan untuk siswa
 - Meminta dokter datang untuk merawat siswa yang sakit
 - Menyuruh siswa yang sakit beristirahat di dalam kelas
- Manfaat yang dapat kita petik dalam mengikuti organisasi pramuka adalah...
 - Menambah keterampilan dan pengalaman hidup
 - Hidup berkelompok
 - Disenangi banyak orang

Lampiran V 5. Nilai *Pre-test* Terendah Kelas Kontrol

(18)

Nama	: HANA
Kelas	:
No. Abs	: 21

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Sekelompok manusia yang diatur untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama disebut...
 - a. Organisasi
 - b. Aklamasi
 - c. Reformasi
 - d. Deklarasi
2. Organisasi timbul karena ada kepentingan...
 - a. Sosial
 - b. Masing-masing
 - c. Bersama
 - d. Seseorang
3. Di bawah ini contoh organisasi di bidang ekonomi, yaitu...
 - a. Karang taruna
 - b. PMR
 - c. Koperasi
 - d. Pramuka
4. 1) UKS
2) PKK
3) OSIS
4) Koperasi Sekolah
5) Posyandu
Yang merupakan organisasi di lingkungan sekolah adalah...
 - a. 1) dan 2)
 - b. 1) dan 4)
 - c. 3) dan 5)
 - d. 2) dan 5)

Lampiran V 6. Nilai *Pre-test* Tertinggi Kelas Kontrol

79

Nama	: M. Lutfi Anika
Kelas	: V ^B
No. Abs	: 28

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Sekelompok manusia yang diatur untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama disebut...
 - a. Organisasi
 - b. Aklamasi
 - c. Reformasi
 - d. Deklarasi
2. Organisasi timbul karena ada kepentingan...
 - a. Sosial
 - b. Masing-masing
 - c. Bersama
 - d. Seseorang
3. Di bawah ini contoh organisasi di bidang ekonomi, yaitu...
 - a. Karang taruna
 - b. PMR
 - c. Koperasi
 - d. Pramuka
4. 1) UKS
2) PKK
3) OSIS
4) Koperasi Sekolah
5) Posyandu
Yang merupakan organisasi di lingkungan sekolah adalah...
 - a. 1) dan 2)
 - b. 1) dan 4)
 - c. 3) dan 5)
 - d. 2) dan 5)

Lampiran V 7. Nilai *Post-test* Terendah Kelas Kontrol

(54)

Nama : HAMd
 Kelas :
 No. Abs : 1

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Sekelompok manusia yang diatur untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama disebut...
 - a. Organisasi
 - b. Aklamasi
 - c. Reformasi
 - d. Deklarasi
2. Organisasi timbul karena ada kepentingan...
 - a. Sosial
 - b. Masing-masing
 - c. Bersama
 - d. Seseorang
3. Di bawah ini contoh organisasi di bidang ekonomi, yaitu...
 - a. Karang taruna
 - b. PMR
 - c. Koperasi
 - d. Pramuka
4. 1) UKS
 2) PKK
 3) OSIS
 4) Koperasi Sekolah
 5) Posyandu
 Yang merupakan organisasi di lingkungan sekolah adalah...
 - a. 1) dan 2)
 - b. 1) dan 4)
 - c. 3) dan 5)
 - d. 2) dan 5)
5. Tujuan didirikannya organisasi harus jelas dan...
 - a. Main-main
 - b. Mudah
 - c. Nyata
 - d. Mengambang
6. PMR termasuk organisasi kesehatan di lingkungan...
 - a. Sekolah
 - b. Masyarakat
 - c. Instansi pemerintah
 - d. Rumah

7. Dela pingsan pada saat upacara sedang berlangsung. Bu Nita dan Pak Harun segera mengotongnya ke ruang guru. Bu Nita dan Pak Harun hanya bisa menunggu Dela hingga siaman tanpa melakukan apapun karena sekolah mereka tidak memiliki ruangan khusus yang menyediakan peralatan kesehatan bagi siswa yang sakit. Sejak dulu, pihak sekolah seharusnya...

- a. Pergi ke rumah sakit setiap kali ada siswa yang sakit
- b. Mendirikan UKS yang menyediakan peralatan kesehatan untuk siswa
- c. Meminta dokter datang untuk merawat siswa yang sakit
- d. Menyuruh siswa yang sakit beristirahat di dalam kelas

8. Manfaat yang dapat kita petik dalam mengikuti organisasi pramuka adalah...

- a. Menambah keterampilan dan pengalaman hidup
- b. Hidup berkelompok
- c. Disenangi banyak orang

Lampiran V 8. Nilai *Post-test* Tertinggi Kelas Kontrol

Nama : M. MISBAH
Kelas : 5^V^B
No. Abs : 5

(Signature)

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Sekelompok manusia yang diatur untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama disebut...
 a. Organisasi
 b. Aklamasi
 c. Reformasi
 d. Deklarasi
2. Organisasi timbul karena ada kepentingan...
 a. Sosial
 b. Masing-masing
 c. Bersama
 d. Seseorang
3. Di bawah ini contoh organisasi di bidang ekonomi, yaitu...
 a. Karang taruna
 b. PMR
 c. Koperasi
 d. Pramuka
4. 1) UKS
2) PKK
3) OSIS
4) Koperasi Sekolah
5) Posyandu
Yang merupakan organisasi di lingkungan sekolah adalah...
 a. 1) dan 2)
 b. 1) dan 4)
 c. 3) dan 5)
 d. 2) dan 5)
5. Tujuan didirikannya organisasi harus jelas dan...
 a. Main-main
 b. Mudah
 c. Nyata
 d. Mengambang
6. PMR termasuk organisasi kesehatan di lingkungan...
 a. Sekolah
 b. Masyarakat
 c. Instansi pemerintah
 d. Rumah
7. Dela pingsan pada saat upacara sedang berlangsung. Bu Nita dan Pak Harun segera menggotongnya ke ruang guru. Bu Nita dan Pak Harun hanya bisa menunggu Dela hingga siuman tanpa melakukan apapun karena sekolah mereka tidak memiliki ruangan khusus yang menyediakan peralatan kesehatan bagi siswa yang sakit. Sejak dulu, pihak sekolah seharusnya...
 a. Pergi ke rumah sakit setiap kali ada siswa yang sakit
 b. Mendirikan UKS yang menyediakan peralatan kesehatan untuk siswa
 c. Meminta dokter datang untuk merawat siswa yang sakit
 d. Menyuruh siswa yang sakit beristirahat di dalam kelas
8. Manfaat yang dapat kita petik dalam mengikuti organisasi pramuka adalah...
 a. Menambah keterampilan dan pengalaman hidup
 b. Hidup berkelompok
 c. Disenangi banyak orang

LAMPIRAN W. FOTO KEGIATAN KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS EKSPERIMEN

Lampiran W 1. Kegiatan di Kelas Eksperimen



Lampiran W 2. Kegiatan di Kelas Kontrol



LAMPIRAN X. SURAT IZIN PENELITIAN**Lampiran X 1. Surat Izin Penelitian**

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 0892 /UN25.1.5/LT.5/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

03 FEB 2017

Yth. Kepala SDN Grujugan Lor 1
Bondowoso

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Erlin Nur Kholifah
NIM : 130210204035
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Organisasi di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat pada Siswa Kelas V di SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso" di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,

Dr. Sukatman, M. Pd.
NIP 19640123 1998812 1 001

Lampiran X 2. Surat Keterangan dari Sekolah Telah Melakukan Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN BONDOWOSO
UPTD PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KECAMATAN JAMBESARI DARUSSHOLAH
SD NEGERI GRUJUGAN LOR 1
Jl. Tamanan No. 129 Desa Grujugan Lor Kec. Jambesari Darus Sholah

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2 / 430.520.1.22 / 17

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JAHURI, S.Pd
NIP : 19620912 198303 1 010
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Erlin Nur Kholifah
NIM : 130210204035
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Jember

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SDN Grujugan Lor 1 Bondowoso dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PKn MATERI ORGANISASI DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT PADA SISWA KELAS V SDN GRUJUGAN LOR 1 BONDOWOSO".

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

Bondowoso, 4 Maret 2017
Kepala SDN Grujugan Lor 1



JAHURI, S.Pd
NIP. 19620912 198303 1 010

LAMPIRAN Y. BIODATA MAHASISWA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Erlin Nur Kholifah
NIM : 130210204035
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat dan Tanggal Lahir : Bondowoso, 31 Oktober 1994
Alamat Asal : Kel. Tamansari RT/RW: 010/004, Kec.
Bondowoso, Kabupaten Bondowoso
Alamat Tinggal : Jl. Jawa 2A No.24, SAKINAH
Riwayat Pendidikan : TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Bondowoso
SDN Tamansari 1 Bondowoso
SMPN 3 Bondowoso
SMAN 1 Tenggarang Bondowoso
Telepon : 082230599526
Agama : Islam
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan