

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn DI MI
HIJRIYAH II PALEMBANG**



SKRIPSI SARJANA S.I
Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh
NOLA SANTI VERONIKA
NIM 14270084

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
2018

Hal : Pengantar Skripsi

Kepada Yth.
Bapak Dekan Fakultas
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
di
Palembang

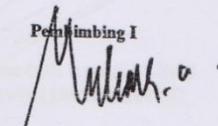
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah diperiksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi yang berjudul *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di MI Hijriyah II Palembang*. Oleh saudari NOLA SANTI VERONIKA, NIM 14270084 telah diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

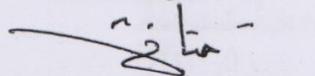
Palembang, November 2018

Pembimbing I



Dr. Yulia Tri Samtha, M.Pd.I
NIP.196807212005012004

Pembimbing II



Miftahul Husni Nasution, M.Pd

Skripsi berjudul :

**PENGARUH PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN Pkn DI MADRASAH
IBTIDAIYAH HIJRIYAH II PALEMBANG**

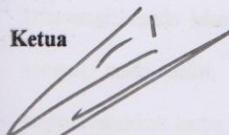
Yang ditulis oleh NOLA SANTI VERONIKA, NIM. 14270084 telah
dimunafasahkan dan dipertahankan didepan Panitia Penguji Skripsi pada
tanggal 29 November 2018

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Palembang, 29 November 2018
Universitas Islam Negri Raden Fatah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

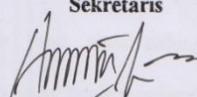
Panitia Penguji Skripsi

Ketua



Dr. Mardiah Astuti, M.Pd.I
NIP. 197611052007102002

Sekretaris



Amir Hamzah, M.Pd
NIP.

Penguji Utama

: Dra. Nurlaeli, M.Pd.I
NIP. 196311021990032001

(.....)

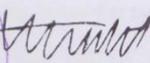
Anggota Penguji

: Drs. Aquami, M.Pd.I
NIP. 197606191995031001

(.....)

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan




Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M.Ag
NIP. 197109111997031004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan,
istiqomah dalam menghadapi cobaan.*

*Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan
kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain,
karena hidup hanyalah sekali.*

*Ingat hanya kepada Allah SWT apapun dan dimana pun kita berada
Dia-lah tempat meminta dan memohon.*

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi kepada Mamakku tercinta Asmidah dan Ayahku tercinta Slamet Riadi sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada mamak dan ayah yang telah memberikan dukungan, do'a dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang tertulis kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat mamak dan Ayah bahagia, karena ku sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk mamak dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik lagi.
2. Untuk Adikku Gladis Yunita Riadi, tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu

menjadi warna yang tak kan bisa tergantikan, terima kasih atas doa dan bantuan kalian selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat saya persembahkan.

3. Ibu Dr. Yulia Tri Samiha, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Miftahul Husni Nasution, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yaitu selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak ibu dan bapak sudah membantu saya selama ini, sudah menasehati saya, dan membimbing saya, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran ibu. Ibu Dr. Yulia Tri Samiha, M.Pd.I dan bapak Miftahul Husni Nasution, M.Pd merupakan dosen favorit saya di kampus tercinta ini.
4. (Calon) teman hidupku Dedi Irawan,S.T yang tiada hentinya memberi semangat dan dukungan baik moril dan materi selama ini.
5. Teman-teman seperjuangan PGMI 03 2014. Serta sahabat seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan bantuan dalam menyusun Skripsi (Ririn Septa Hera Astuti,S.Pd).
6. Teman seperjuangan PPLK II UIN Raden Fatah Palembang di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang
7. Almamaterku (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirobbil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT. Atas rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Mi Hijriyah II Palembang “. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, beserta para keluarga, sahabat dan para pengikut beliau yang istiqomah di jalannya Amin.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.

Dalam menyusun Skripsi ini, penulis menyadari masih sangat banyak mengalami kesulitan, kekurangan dan hambatan. Namun berkat pertolongan Allah SWT, serta bantuan dan bimbingan dari pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Drs. H. M. Sirozi, M.A.Ph.D. selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang yang telah menjadi panutan dan motivasi bagi saya.
2. Bapak Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang yang telah menjadi motivasi bagi saya.
3. Ibu Dr. HJ. Mardiah Astuti , M.Pd.I dan ibu Dr. Tutut Handayani, M.Pd.I Selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Prodi PGMI yang telah membimbing dan memberi semangat kepada saya.
4. Ibu Dr. Yulia Tri Samiha, M.Pd.I Selaku Dosen Pembimbing I skripsi yang sangat banyak memberikan arahan kepada saya.
5. Bapak Miftahul Husni Nasution, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing II skripsi yang sangat banyak memberikan arahan dan nasehat kepada saya.
6. Ibu Siti Tiara Maulia, M.Pd dan bapak Edwin Nurdiyansyah, M.Pd Selaku Dosen Validator skripsi yang memberikan bimbingan dalam menyusun APD penelitian kepada saya.
7. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang yang telah banyak membantu memberikan ilmu selama kuliah di UIN Raden Fatah Palembang.
8. Pemimpin Perpustakaan Pusat dan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan fasilitas untuk mengadakan studi kepustakaan.
9. Bapak K.H.Usman Anwar,S.Pd.I Selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang dan Ibu Emilwati, S,Pd.I Selaku guru mata pelajaran PKN yang

telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian, serta para staf yang telah membantu memberikan data yang dibutuhkan dalam menuliskan Skripsi ini.

10. Ayahku tercinta Slamet Riadi Mamakku Asmidah serta Adikku Gladis yunita riadi atas kasih sayang, semangat, dan doa-doa yang selalu beliau panjatkan untuk kesuksesan ku dunia maupun akhirat sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.
11. Teman seperjuangan PPLK II UIN Raden Fatah Palembang di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang.
12. Teman-teman seperjuangan PGMI 03 2014. Serta sahabat seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan bantuan dalam menyusun Skripsi.
13. Teman seperjuangan KKN 2017 UIN Raden Fatah Palembang di desa Pelempang kecamatan Kelekar

Semoga bantuan dari mereka dapat menjadi amal shaleh dan diterima oleh Allah SWT. Sebagai bekal di akhirat dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Aamiin Ya Rabbal' Alamin. Akhirnya penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat

Konstruktif untuk menyempurnakan skripsi ini dan semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Palembang, Desember 2018

Penulis

Nola Santi Veronika

Nim. 14270084

DAFTAR ISI

HALAMA JUDUL	i
PENGANTAR SKRIPSI	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan.....	8
1. Identifikasi Masalah	8
2. Batasan Masalah.....	8
3. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
D. Tinjauan Pustaka	10
E. Kerangka Teori.....	13
F. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	21
G. Hipotesis.....	22
H. Metodologi Penelitian	22
I. Sistematika Pembahasan	32

BAB II LANDASAN TEORI

A. Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	41
1. Pengertian Penerapan	42
2. Pengertian Metode <i>Role Playin</i>	44
3. Langkah-langkah penerapan metode <i>role playing</i>	44
4. Kelebihan dan kekurangan metode <i>role playing</i>	55
B. Hasil Belajar.....	46
1. Pengertian Hasil Belajar	46
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	46
3. Macam-macam Hasil Belajar	47
4. Domain hasil Belajar	47
C. Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.....	48
D. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan	49
1. Ciri-ciri pendidikan kewarganegaraan	49
2. Tujuan Pendidikan kewarganegaraan.....	50

BAB III GAMBARAN UMUM WILAYAH PENELITIAN

A. Sejarah Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang.....	51
B. Profil Madrasah Ibtidaiyah II Palembang	51
C. Profil kepala madrasah ibtidaiyah II Palembang	52
D. Misi dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang	55
E. Tujuan Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang	55
F. Tata tertib dan disiplin Guru	56
G. Tata tertib dan disiplin Murid	59
H. Keadaan Saran dan Prasarana MI Hijriyah II Palembang.....	61
I. Struktur organisasi madrasah ibtidaiyah II Palembang.....	63
J. Pengurus organisasi UKS madrasah ibtidaiyah Hijriyah II Palembang	63
K. Keadaan Guru Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang.....	66
L. Keadaan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang	69

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	73
1. Penerapan Metode <i>Role Playing</i> pada Mata Pelajaran PKn di MI Hijriyah II Palembang	75
a. Tahap perencanaan.....	80
b. Tahap Pelaksanaan.....	85
c. Tahap Evaluasi.....	88
2. Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di MI Hijriyah II Palembang	97
a. Hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan Metode <i>Role playing</i>	97
b. Hasil Belajar Kelas Kontrol yang tidak menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	99
3. Analisis Data Hasil Belajar	102
a. Analisis <i>Mean</i> Hasil Belajar PKn Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	102
b. Pengujian Prasyarat Penelitian.....	102
a) Uji Normalitas.....	102
b) Uji Homogenitas	105
c) Uji Hipotesis t-test	106
B. Pembahasan	109

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	113
B. Saran.....	113

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel

1.1	Tabel Populasi.....	27
1.2	Tabel Sampel.....	28
3.1	Riwayat Pendidikan Sekolah.....	53
3.2	Pelatihan Fungsional Teknis Dan Kursus Yang Pernah Dikuti	53
3.3	Kepala-Kepala Mi Hijriyah Ii Palembang.....	54
3.4	Sarana Fisik Sekolah	61
3.5	Keadaan Guru Dan Karyawan Mi Hijriyah Ii Palembang	65
3.6	Fasilitas Fisik Sekolah.....	67
3.7	Keadaan Siswa/I Mi Hijriyah Ii Palembang.....	68
3.8	Daftar Jumlah Siswa Kelas Iv Mi Hijriyah Ii Palembang.....	73
3.9	Nama Panelis.....	75
3.10	Komentar Dan Saran Validator	76
4.1	Komentar Dan Saran Validator	78
4.2	Komentar Dan Saran Validator	79
4.3	Jadwal Penelitian Di Mi Hijriyah Ii Palembang.....	80
4.4	Nilai Raport Pkn Kelas Iv.B.....	84
4.5	Nilai Evaluasi Siswa Kelas Eksperimen Iv.B	91
4.6	Nilai Raport Pkn Kelas Iv.D	94
4.7	Nilai Posttest Kelas Eksperimen	97
4.8	Stastik Deskriptif Kelas Eksperimen.....	99
4.9	Dftar Nilai Posttest Kelas Kontrol	100
4.10	Stastik Deskriptif Kelas Kontrol	101
4.11	Hasil Statistik Posttest Kelompok Eksperimen Dan Kontrol	102
4.12	Tabel Deskriptif Kelas Eksperimen	103
4.13	Tabel Uji Liliefors Kelas Eksperimen	104
4.14	Tabel Deskriptif Kelas Kontrol.....	104
4.15	Tabel Uji Liliefors Kelas Kontrol.....	105
4.16	Uji Normalitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	105

DAFTAR GAMBAR

- 4.1 Ketika Guru Mengenalkan Metode *Role Playing*
- 4.2 Ketika Guru Memilih Kelompok Untuk Bermain Peran (*Role Playing*)
- 4.3 Guru Menerapkan Metode *Role Playing*
- 4.4 Ketika Guru Memberikan Soal Posttest
- 4.5 Guru Menjelaskan Di Kelas Kontrol
- 4.6 Guru Memberikan Soal Posttest Di kelas Kontrol

DAFTAR BAGAN

BAGAN

3.1 Struktur Organisasi Mi Hijriyah Ii Palembang	63
3.2 Struktur Organisasi Uks Mi Hijriyah Ii Palembang.....	64
3.3 Struktur Organisasi Pramuka Palembang	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Dokumentasi.....	
2. Pedoman Wawancara Kepada Guru Mapel PKN	
3. Kelas IV MI Hijriyah II Palembang.....	
4. RPP Kelas Eksperimen	
5. RPP Kelas Kontrol	
6. Instrumen Soal Posttest.....	

ABSTRAK

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah dari hasil observasi awal penulis di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang, bahwa siswa masih kurang menguasai materi pelajaran PKn yang di sampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran, banyaknya siswa yang tidak fokus ketika proses pembelajaran berlangsung, karena guru dalam menjelaskan cenderung bersifat berpusat pada guru (*teacher centered*), karena itu, berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKN di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang? (2) Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKN di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang?

Metodologi penelitian pada skripsi ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *True Ekperimental Design (posttest only control design)*. Populasi dalam penelitian adalah siswa-siswi Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang kelas IV yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa yang berjumlah 152 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Jadi, sehingga didapatkan kelas IV.B dan IV.D untuk sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah dengan *Post-Test*. Teknik analisis data menggunakan statistik uji Liliefors

Berdasarkan data hasil penelitian di ketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* Pendidikan kewarganegaraan siswa menggunakan metode *role playing* lebih tinggi daripada rata-rata nilai *post-test* pendidikan kewarganegaraan yang menggunakan metode konvensional yaitu, rata-rata pada kelas eksperimen = 74,32432 dan rata-rata kelas kontrol = 63,15789 Dari pengolahan data dan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t di dapat $t_{hitung} = 4,784427$ dan untuk t_{tabel} dengan $dk = 72$ taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,99$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dari hasil perhitungan uji-t ini H_0 di tolak yang artinya pada tingkat kepercayaan 95% disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN MI Hijriyah II Palembang.

Kata-kata kunci: Role Playing, Hasil Belajar PKN

ABSTRACT

The background of the problem in this study is from the results of the initial observations of the writer at the Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang, that students still lack control of the PKn subject matter conveyed by the teacher during the learning process, the number of students who are out of focus when the learning process takes place, because the teacher explained that it tends to be teacher centered, therefore, based on the formulation of the problems that have been made, the purpose of this research is as follows. (1) To find out the application of the role playing method to learning outcomes in PKn subjects at the Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang? (2) To determine the effect of the application of role playing methods on learning outcomes in PKn subjects at the Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang?

The research methodology in this thesis uses quantitative research methods. This type of research is True Experimental Design (posttest only control design). The population in the study were students of Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang grade IV consisting of 4 classes with a total of 152 students. The sampling technique used in this study is Purposive Sampling is a technique for determining samples with certain considerations. So, so get class IV.B and IV.D for the sample. Data collection techniques used in the study are Post-Test. Data analysis techniques used Liliefors test statistics

Based on research data, it is known that the average post-test score of student citizenship education using role playing method is higher than the average post-test score of citizenship education using conventional methods, namely, the average in the experimental class = 74.32322 and control class average = 63,15789 From data processing and hypothesis testing using t-test can be calculated = 4,784427 and for t table with dk = 72 significant level 5% obtained t table = 1.99. Because $t_{hitung} > t_{table}$ so that from the results of the calculation of the t-test H_0 is rejected which means that at the 95% confidence level it is concluded that there is an influence of role playing method on student learning outcomes in MI Hijriyah II Palembang Civics.

Key words: Role Playing, PKn Learning Outcomes

الملخص

باليمبانج مدرسة في للمؤلفين الأولية الملاحظات نتائج من هي الدراسة هذه في المشكلة خلفية يقدمها التي المدنية التربوية موضوع إتقان إلى يفتقرون الطلاب يزال لا والتي ، 2 للهجرية الابتدائية يميل المعلم لأن ، التعلم عملية تحدث عندما يركزون لا الذين الطلاب وعدد ، التعلم عملية أثناء المعلم تم التي المشكلة صياغة على وبناءً ، (المعلم على يركز) المعلم على مرتكزًا يكون أن إلى التفسير في التعلم لنتائج دور لعب طريقة تطبيق لمعرفة (1) يلي كما الدراسة هذه غرض يكون ، إجراؤها دور لعب طريقة تطبيق أثر لمعرفة (2) 2؟ هجرية ابتدائية باليمبانج مدرسة في المدنية التربوية مواد المدرسة؟ 2 هجرية ابتدائية باليمبانج في المدنية التربوية مواد في التعلم نتائج على

تصميم هو البحث من النوع هذا. الكمي البحث أساليب البحث هذا في البحث منهجية تستخدم الرابع الصف طلبة من الدراسة في الطلاب عدد كان. (فقط الاختبار بعد تحكم تصميم) صحيح تجريبي طالبًا 152 مجموعه ما تضم فصول 4 من تتكون والتي الثانية بالهيمبغة الابتدائية ابتدائية مدرسة في لتحديد تقنية هي الهادف العينات أخذ طريقة هي الدراسة هذه في المستخدمة العينات أخذ طريقة إن جمع تقنية كانت. للعينة IV.D و IV.B الطبقات على نحصل ، لذلك. الاعتبارات بعض مع العينات اختبار إحصاءات البيانات تحليل تقنيات استخدمت. الاختبار بعد ما الدراسة في المستخدمة البيانات

Liliefors

المواطنة لتعليم الاختبار بعد ما درجة متوسط أن المعروف من ، البحث بيانات إلى استنادًا الاختبار بعد المدني التعليم قيمة متوسط من أعلى الأدوار لعب طريقة يستخدمون الذين للطلاب = التحكم درجة متوسط و 7432323 = التجريبي الصف في المتوسط أي ، التقليدية الطريقة باستخدام $t = 4.784427$ على للحصول t اختبار باستخدام الفرضية واختبار البيانات معالجة من 63،15789 لأن $t \text{ table} = 1.99$. 5% بنسبة معنوي مستوى على الحصول يتم $dk = 72$ مع t وللجدول أن يمكن 95% الثقة مستوى عند أنه يعني مما H_0 t-test حساب من رفضه تم $tcount > ttable$ II II المدنية التربوية موضوع في الطالب تعلم نتائج على دور لعب لأسلوب تأثير هناك أن نستنتج Hijriyah Palembang.

PKn التعلم مخرجات ، الأدوار لعب :الرئيسية لكلمات

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah kata yang sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. Di berbagai kesempatan pun sering kali kita mendengar orang-orang menyebutkan kata tersebut. Menurut **John Dewey**, Pendidikan adalah suatu proses pembaharuan makna pengalaman, hal ini mungkin akan terjadi didalam pergaulan biasa, mungkin pula terjadi secara sengaja dan dilembagakan kesinambungan social. Proses ini melibatkan pengawasan dan perkembangan dari orang yang belum dewasa dan kelompok dimana dia hidup.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu memelihara dan member latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹

Pendidikan pada akhirnya adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta secara aktif mengembangkan

¹ Tim Penyusunan Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi Kedua, (Jakarta : Balai Pustaka, 1995), hlm. 232

potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual. Keagamaan, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.²

Pada dasarnya, system pendidikan di Indonesia untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) seutuhnya. Hal ini dilakukan untuk kepentingan pembangunan bangsa Indonesia. Biasanya SDM yang dibutuhkan saat ini tidak hanya unggul dalam bidang kognitif saja, tetapi juga dalam nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan bukanlah hal yang gampang dan memerlukan banyak pihak yang terlibat didalamnya, antara lain guru, siswa, orang tua, masyarakat sekitar, dan pemerintahan memiliki peranan dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang diwujudkan melalui bentuk kerja sama, saling mendukung, dan saling melengkapi satu sama lain. Dalam hal ini, komponen yang dianggap paling mempengaruhi dalam proses pendidikan adalah komponen guru. Mengapa demikian, karena seseorang guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek dalam kegiatan belajar.

Untuk itu, diperlukan suatu pembelajaran yang inovatif dan menarik yang disajikan dalam setiap pembelajaran. Seseorang guru bukanlah satu-satunya penentu keberhasilan suatu pembelajaran karena siswa memiliki

² Dian Oky Susanto & Sarkonah, *Aplikasi Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar*, (Jakarta: Multazam Mulia Utama, 2014), hlm.8

potensi besar dalam mencari pengetahuan dan keterampilan baru yang ada di lingkungan sekitarnya.

Hal yang pertama dilakukan adalah mengubah proses belajar mengajar yang sering dilakukan di sekolah karena kurang diajak untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran masih terpaku pada kemampuan menghafal, mengingat saja.³ Belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan timbul perubahan perilakunya (*change in behavior or performance*). Ini berarti setelah belajar individu mengalami perubahan perilaku, baik bersifat nyata (*overt behavior*). Perubahan perilaku tersebut bisa dilihat dari segi kognitif, efektif maupun psikomotor.⁴ Mengajar dikatakan berhasil apabila anak-anak belajar akibat usaha itu. Dengan belajar dimaksud menguasai bahan pelajaran seperti terkandung dalam definisi bersifat intelektualistis.⁵

Dalam proses atau kegiatan belajar mengajar guru ikut bertanggung jawab dalam masalah penguasaan bahan belajar yang harus dipelajari siswa, karena dapat atau tidaknya suatu pelajaran yang akan diberikan dikuasai atau tidaknya itu sepenuhnya tanggung jawab siswa itu sendiri, namun seorang guru bertanggung jawab dalam mengarahkan, membimbing siswa sesuai

³ *Ibid.*, hlm. 5

⁴ Seto Mulyadi, Dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hlm. 36

⁵ S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 5

dengan minat dan kemampuan dalam belajar, jadi seorang guru harus memahami perbedaan atau karakteristik peserta didiknya.⁶

Dalam kegiatan belajar terdapat kata mengajar, mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan/bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar.⁷ Mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada anak. Mengajar adalah menyampaikan budaya kepada anak. Yang belajar adalah anak itu sendiri berkat kegiatannya sendiri. Guru hanya dapat membimbing anak.⁸

Dalam dunia pendidikan, guru merupakan factor penting dan utama, karena guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik, terutama disekolah, untuk mencapai kedewasaan peserta didik sehingga ia menjadi manusia yang paripurna yang mengetahui tugas-tugasnya sebagai manusia.⁹ Guru yang baik menyesuaikan metode mengajar dengan bahan pelajaran. Biasanya segala macam pelajaran diberikan dengan metode ceramah atau metode kuliah, artinya guru berbicara dan murid mendengarkan. Kemudian guru memberikan ulangan atau tes untuk melihat sampai mana anak memahami

⁶Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 71

⁷Saiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 39

⁸S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 4

⁹Herman Zaini Muhtarom, *Kompetensi Guru Pai*, (Palembang: Noer Fikri Offset, 2015), hlm. 55

tentang pembelajaran yang dijelaskan guru.¹⁰ Keberhasilan atau kegagalan guru dalam menjalankan proses belajar mengajar banyak ditentukan oleh kecakapan dalam memilih dan menggunakan metode mengajar. Sering kali dijumpai seorang guru memiliki pengetahuan luas terhadap materi yang akan diajarkan, namun tidak berhasil dalam mengajar. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan.¹¹

Disinilah, terlihat betapa pentingnya metode mengajar bagi guru. Oleh karenanya, penguasaan terhadap metode pengajaran menjadi salah satu persyaratan dalam menentukan keberhasilan seorang guru.¹² Untuk mendesain kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang hasil belajar yang efektif dan efisien dalam setiap materi pelajaran memerlukan metode penyampaian yang tepat dan pengorganisasian materi yang tepat. Metode pengajaran adalah suatu cara untuk menyajikan pesan pembelajaran sehingga pembelajaran tidak akan berproses secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar kearah yang di capai. Seorang guru juga dituntut mampu memilih dan menggunakan metode yang dapat dan efektif guna tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal.

Selain itu, metode mengajar adalah cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peranan penting

¹⁰ *Ibid*, hlm. 9

¹¹ Zainal Aqib, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Jakarta : Yrama Widya, 2013), hlm. 102

¹² Ahmad Munjin Nasih & Liik Nur Kholid, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2013), hlm. 31

dalam pengajaran adalah keterampilan dalam memilih metode.¹³ Pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya metode dan strategi belajar tersebut, diharapkan seorang pendidik akan lebih mudah menyampaikan bahan ajar dan mencapai tujuan dari bahan ajar dan mencapai tujuan dari bahan ajar yang dianjurkan tersebut. Bagi peserta didik sendiri, metode belajar dan strategi tertentu dapat membantu memudahkan pemahaman dan pencapaian dari materi yang disampaikan pendidik. Selain itu, metode belajar dan strategi yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang hidup dan menyenangkan sehingga pada akhirnya proses pembelajaran dengan baik dengan menggunakan suatu metode tertentu.

Kenyataan di lapangan melalui observasi terhadap guru mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sekaligus dengan siswa kelas IV khususnya pada kelas IV.C di MI Hijriyah II Palembang. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan terhadap guru mata pelajaran Pkn ini guru hanya menggunakan Metode Ceramah, Tanya Jawab dan Penugasan. Timbal balik yang diberikan oleh siswa kelas IV.C itu sendiri sebenarnya sangat baik mereka terlihat memperhatikan guru menjelaskan meski tidak sedikit juga yang hanya bermain-main dan mengobrol dengan teman sebangku.

Setelah saya melakukan Observasi, saya juga melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan serta siswa kelas IV.C tersebut guna mengetahui alasan guru tersebut menggunakan metode

¹³ Pupu Faturrohman, *Strategi Belajar Mengajar, Cet. Ke-4*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), Hlm. 55

yang terbilang sudah terlalu sering digunakan dan saya juga ingin mengetahui tanggapan dari siswa tersebut tentang metode yang guru tersebut gunakan. Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan dengan guru tersebut menggunakan metode ini karena sudah terbiasa dari waktu ke waktu ketika ibu mengajar disekolah ini khususnya pelajaran PKn ini dan sebenarnya guru tersebut juga ada keinginan untuk menggunakan metode yang lain akan tetapi dikarenakan keterbatasan waktu yang membuat semuanya terhambat sehingga guru hanya menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan setelah itu ibu memberikan mereka tugas individu ataupun kelompok.

Setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran, penulis juga mencoba melakukan wawancara dengan murid kelas IV.C tersebut untuk melihat apa pendapat mereka tentang pembelajaran didalam kelas yang monoton menggunakan metode yang sama setiap harinya, ternyata banyak dari mereka memberikan jawaban bosan dikarenakan mereka hanya mendengarkan saja kemudian mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tersebut.

Setelah melakukan observasi dan wawancara penulis meminta data nilai siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaran dengan guru mata pelajaran untuk melihat nilai yang mereka dapatkan ketika hanya menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan penugasan tersebut. Dilihat dari hasil ulangan siswa masih terbilang rendah. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran Pkn yang ditetapkan MI Hijriyah II Palembang adalah sebesar 75.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahannya antara lain kurang optimalnya seorang guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang menunjang keterampilan dalam proses belajar mengajar.

Dengan ini peneliti tertarik mengambil judul dengan mengangkat Salah satu metode yang sesuai dan dapat menunjang keterampilan proses belajar mengajar. yaitu metode *Role Playing*. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing* memungkinkan siswa dapat lebih berkonsentrasi dan berinteraksi kepada teman lain dan guru selama proses belajar mengajar berlangsung sehingga motivasi dan konsentrasi belajarnya lebih terfokus dan terarah. Dalam penggunaan, metode *Role Playing* dapat memacu rasa keingintahuan siswa untuk mencari jawaban dan merangsang motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hal diatas maka penelitian tertarik untuk meneliti pembelajaran Pkn dengan judul “ Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas IV Mi Hijriyah I Palembang”

B. Identifikasi Masalah

1. Terdapat Rendahnya Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas IV Mi Hijriyah II Palembang.
2. Terdapat kurangnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di MI Hijriyah II Palembang.

C. Batasan Masalah

Untuk mengarah kepada masalah pokoknya, agar penelitian ini dapat mengenai sasaran yang dimaksud, maka masalah- masalah yang di teliti perlu di batasi ruang lingkupnya di bawah ini:

1. Hasil belajar dalam penelitian ini terfokus pada hasil belajar kognitif.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Penerapan metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pkn di MI Hijriyah II Palembang?
2. Bagaimana Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn di MI Hijriyah II Palembang?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk Mendeskripsikan Penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pkn MI Hijriyah II Palembang
- b. Untuk Mendeskripsikan pengaruh metode *Role Play* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pkn di MI Hijriyah II Palembang

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan baik dari segi teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut :

- a. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan langsung

dengan pelajaran Pkn di Madrasah Ibtidaiyah II Palembang dengan Menggunakan metode Role Playing.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Sekolah

Di harapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan metode Role Playing sebagai metode pembelajaran alternative pada mata pelajaran Pkn,khususnya di MI Hijriyah II Palembang.

2) Kegunaan bagi guru

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan acuan dalam menerapkan atau menggunakan model mengajar dalam kegiatan pembelajaran,sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

3) Kegunaan bagi peneliti

Dengan melakukan penelitian ini,diharapkan peneliti dapat lebih memahami dan menguasai tentang metode - metode mengajar,terutama metode Role Playing, dapat menerapkannya dalam dunia pendidikan.

F. Tinjauan Kepustakaan

Kajian pustaka yang dimaksud disini adalah uraian tentang prestasi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan yaitu apakah permasalahan yang akan diteliti sudah ada mahasiswa yang

membahasnya dan meneliti. Namun sudah ada pembahasan terhadap tema permasalahan ini sebagai berikut :

Pertama, Lesi Puspita Sari tahun 2013 tentang “ Penerapan Model CrOssword Puzzel (TTS) untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Peran Indonesia dalam Lingkungan Negara-Negara di Asia Tenggara Mata Pelajaran PKn Kelas IV.b MIN I Teladan Palembang”. Dengan rumusan masalah” *Bagaiman Penerapan Model Crossword Puzzel (TTS) untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Peran Indonesia dalam Lingkungan Negara-Negara di Asia Tenggara Mata Pelajaran PKn Kelas IV.b MIN I Teladan Palembang?”*. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *TTS* dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa karena berdasarkan perbandingan nilai “t” yang terdapat pada t₀ lebih besar dari pada “t” table baik pada taraf signifikan 5% maupun pada taraf signifikan 1% ($2,64 < 5,3033 > 1,99$).

Kesamaan penelitian yang dilakukan lesti puspita sari dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama meneliti mata pelajaran Pkn, sedangkan perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang diteliti yaitu metode *role playing*.

Kedua, Wahyu Yuha tahun 2013 tentang “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I.b Min II Palembang”. Dengan rumusan masalah” *Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Dapat Meningkatkan Hasil Belajar*

Siswa Kelas I.b MinII Palembang?”. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa penerapan model make a match dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I.B MIN 2 Palembang yakni pada siklus I 12,7 dengan kriteria baik, siklus II 2,8 dengan kriteria baik, dan siklus III 3,2 dengan kriteria sangat baik. Kesamaan penelitian yang dilakukan Wahyu Yuha dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti mata pelajaran Pkn, sedangkan perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang diteliti dan subjek penelitian.

*Ketiga, Desi Mahdiyati, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Dalam skripsi yang berjudul “ Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMP Nahdatul Ulama Palembang”. Dengan rumusan masalah “Bagaimana Penerapan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMP Nahdatul Ulama Palembang”. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dengan metode *role playing* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang tidak menerapkan metode *role playing*. Kesimpulan dari penelitian yang penulis lakukan menunjukkan bahwa pengaruh penerapan *role playing* mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar pendidikan agama islam (PAI) di SMP Nahdatul Ulama Palembang. Kesamaan dengan penelitian yang akan penulis rencanakan yaitu dari segi metode yang*

digunakan. Namun terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan penulis rencanakan yakni terdapat pada mata pelajaran dan tempat penelitiannya.

Keempat, Yurizal Fanhari 2015 tentang “ Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Shalat Jum’at Kelas VII Di Mts Negri I Palembang”. dengan rumusan masalah “ *Bagaimana Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Shalat Jum’at Kelas VII Di Mts Negri I Palembang*”. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Berdasarkan peneliti yang dilakukan peneliti terdapat pengaruh yang signifikan antara perbedaan metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di Mts Negri I Palembang menunjukkan bahwa t_0 lebih besar dari T_t dengan hasil baik pada taraf 5% maupun pada taraf signifikan 1% dengan perincian $2,00 < 6,36 > 2,65$. Kesamaan dengan penelitian yang akan penulis rencanakan yaitu dari segi metode yang digunakan. Namun terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan penulis rencanakan yakni terdapat pada mata pelajaran dan tempat penelitiannya.

Kelima, Andre Eko Taufik 2014 tentang “ pengaruh penerapan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran biologi di Mts aulia cendikia Palembang”. Dengan rumusan masalah “*Bagaimana penerapan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran biologi di Mts aulia cendikia Palembang*”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan analisis uji coba

instrument, uji hipotesis, uji normalitas, uji homogenitas, hasil penelitian menunjukkan analisis hasil uji coba validitas statusnya ada yang valid dan tidak valid. Uji t yang mana nilai yang didapat untuk t hitung = 3,69 dan t table dengan signifikan 5%, t table = 2,00 artinya H_0 di tolak dan H_a diterima. Kesamaan dengan penelitian yang akan penulis rencanakan yaitu dari segi metode yang digunakan, namun terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti rencanakan yakni dari mata pelajaran yang diambil.

G. Kerangka Teori

Kerangka teori dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Metode Role Playing*

a. Pengertian Metode

Secara etimologi, metode berasal dari kata *method* yang berarti suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan.¹⁴ Dalam bahasa arab metode disebut *thariqah*. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, metode adalah cara yang teratur dan berfikir baik – baik untuk mencapai maksud.¹⁵ Metode merupakan prosedur pembelajaran yang difokuskan pada pencapaian tujuan. Dari metode, teknik pembelajaran diturunkan secara aplikatif, nyata, dan praktis dikelas saat pembelajaran berlangsung.¹⁶

¹⁴ Ahmad Munjin Nasih & Lilik Nur Kholid, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung : Refika Aditama, 2013), Hlm. 29

¹⁵ Rusmaini, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta : Pustaka Felicia, 2013), Hlm. 140

¹⁶ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka, 2009), Hlm. 26

b. Pengertian *Role Playing*

Role playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang dipernakan. Kelebihan metode ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama.¹⁷

Didalam bermain, peran guru menerima peran non interpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, prasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus. Ada beberapa keuntungan penggunaan pendekatan intruksional ini dalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa khawatir mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi tersebut dengan cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagai siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman control untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok atau individu-individu.¹⁸

¹⁷ Hamdani, *strategi belajar mengajar*, (bandung: CV Pustaka setia, 2011), hlm. 87

¹⁸ Oemar hamalik, *Proses Belajar Megajar*, (Jakarta: bumi aksara, 2010), hlm. 214

Dalam melaksanakan teknik ini agar lebih berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkahnya ialah :

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan social yang actual di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecah masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- 2) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat siswa, ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama. Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.
- 4) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun berdialog.

- 5) Siswa yang tidak tahu turut harus menjadi penonton yang aktif, di samping mendengar dan melihat, mereka harus member saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah sosiodrama selesai.
- 6) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- 7) Setelah sosiodrama itu dalam situasi klimaks, maka harus di hentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat dikuasai secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Sosiodrama dapat dihentikan pula bila sedang menemui jalan buntu.
- 8) Sebagai tidak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka Tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.¹⁹

2. Hasil Belajar

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena

¹⁹Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet Ke-8, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), Hlm.91

kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.²⁰

Menurut, Dymiati dan Mudjiono hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Nasution, menyatakan hasil belajar siswa dirumuskan sebagai tujuan instruksional umum (TIU) yang dinyatakan dalam bentuk yang lebih spesifik dan merupakan komponen dari tujuan umum mata kuliah atau bidang studi.²¹

Sedangkan menurut Gagne Jenis-jenis hasil belajar yaitu: a) informasi verbal, adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus. Dalam kemampuan ini tidak ada tuntutan untuk menggunakan simbol, memecahkan masalah atau menerapkan aturan. Untuk menguasai kemampuan ini siswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya. b) keterampilan intelektual menurut Dick dan Carey keterampilan intelektual adalah kemampuan yang

²⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014) hal. 38

²¹ Fajri Ismail, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Palembang : Karya Sukses Mandiri (KSM), 2016) hal. 34-35

menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik. Unik disini siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan merapkan informasi yang belupernah dipelajari. Contoh: menerapkan rumus dalam menghitung luas segituga, mengelompokkan binatang kedalam kelompok amfibi dan reptil, menggunakan jenis-jenis kalimat dalam menulis karangan, dan menggunakan tanda baca dalam sebuah kalimat. c) strategi kognitif mengacu kepada kemampuan mengontrol proses unternal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat, dan berfikir. Contohnya, untuk mengingat warna pada pelangi digunakan kata MEJIKUHIBINIU (Merah, Jingga, Kuning, Hijau, Biru, Nila, Ungu). d) Sikap, mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu. e) Keterampilan motorik, mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan dan kehalusan.²²

Eko Putro Wiyoko mengatakan bahwa perubahan sebagai hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu output dan input. Output merupakan kecakapan yang dikuasi siswa yang segera dapat diketahui setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran atau bisa jadi disebut sebagai hasil belajar jangka pendek.²³

²² Asep Herry Hernawan, dkk, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011),Hlm. 21-22

²³Fajri Ismail, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Palembang, : Karya Sukses Mandiri (KSM), 2016) Hlm. 36

Di dalam teknik penyusunan pelaksanaan tes hasil belajar setidaknya ada empat ciri atau karakteristik yang harus dimiliki oleh tes hasil belajar, sehingga tes tersebut dapat dinyatakan sebagai tes yang baik, yaitu valid, reliabel, objektif, dan praktis.

Ciri pertama dari tes hasil belajar yang baik adalah bahwa test belajar tersebut bersifat valid atau memiliki validitas. Kata "valid" sering diartikan dengan: tepat, benar, shahih, dan absah jadi bisa diartikan sebagai ketepatan, kebenaran, keshahihan, dan keabsahan. Dengan kata lain, sebuah test dikatakan telah memiliki validitas apabila test tersebut dengan cara yang tepat, benar, dan shahih atau absah telah dapat mengungkap atau mengukur apa yang seharusnya diukur lewat test tersebut.

Ciri kedua dari hasil test belajar yang baik adalah bahwa test hasil belajar tersebut telah memiliki reliabilitas atau bersifat reliabel. Kata reliabilitas sering diterjemahkan dengan keajegan atau kemantapan. Suatu ujian dikatakan telah memiliki reliabilitas (daya keajegan mengukur) apabila skor-skor atau nilai-nilai yang diperoleh peserta ujian untuk pekerjaan ujiannya, adalah stabil, kapan saja, dimana saja dan oleh siapa saja ujian itu dilaksanakan, diperiksa dan dinilai.

Ciri ketiga dari hasil tes yang baik adalah bersifat objektif, dikatakan objektif apabila tes tersebut disusun dan dilaksanakan "menurut apa adanya" itu mengandung bahwa materi tes tersebut adalah diambilkan atau bersumber dari materi atau bahan ajar yang telah diberikan sesuai atau sejalan dengan tujuan intruksional khusus yang telah ditentukan. Bahan pelajaran yang telah diberikan

atau diperintahkan untuk dipelajari oleh peserta didik itulah yang dijadikan acuan dalam pembuatan atau penyusunan tes hasil belajar tersebut.

Ciri keempat, bersifat praktis bahwa tes belajar tersebut dapat dilaksanakan dengan mudah, karena test itu:a) bersifat sederhana, dalam arti tidak memerlukan peralatan yang banyak atau peralatan yang sulit pengadaannya, b) lengkap, dalam arti bahwa test tersebut telah dilengkapi dengan petunjuk mengenai cara mengerjakannya, kunci jawabannya dan pedoman scoring seraf penentu nilainya. Bersifat ekonomis mengandung pengertian bahwa tes hasil belajar tersebut tidak memakan waktu yang panjang dan tidak memerlukan tenaga serta biaya yang banyak.²⁴

3. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaranyang di gunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa indomesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk prilaku kehidupan sehari-hari,baik sebagai individu maupun anggota masyarakat,dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa,yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan Negara serta pendidikan bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara. Dengan pendidikan kewarganegaraan ini diharapkan

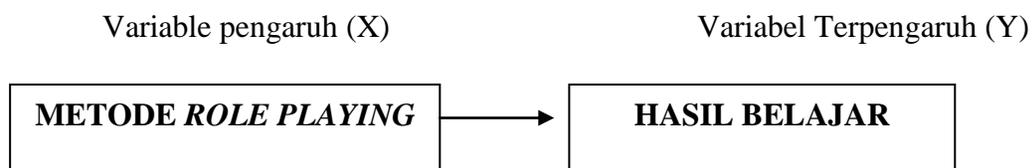
²⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,(Jakarta: Rajawali Pers, 2015) hal. 93-97

mampu membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga Negara yang baik.²⁵

H. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.²⁶ Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu: metode role playing sebagai variabel independen (bebas), hasil belajar adalah variabel dependen (terikat). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada sketsa berikut:



2. Definisi Oprasional

Untuk memperjelas pokok-pokok masalah dalam penelitian ini, maka variable-variabel dalam ini dioprasionalkan sebagai berikut :

1. Metode *Role Playing*

Metode role playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada

²⁵ Ahmad Susanto, Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), Hlm. 225

²⁶ Sugiyono, *Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*, (Bandung : ALFABETA, 2014) hal. 38

umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

2. Hasil Belajar

adalah tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa ditandai dengan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri siswa.

I. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian kuantitatif.²⁷ Hipotesis sebagai arahan penelitian yang dirumuskan sebagai berikut :

Ha : Ada Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa MI Hijriyah II Palembang.

Ho : Tidak Ada Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa MI Hijriyah II Palembang.

J. Metodologi Penelitian

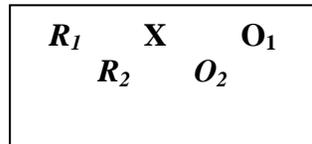
1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian yang berbentuk eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar Pkn siswa. Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana penelitian ini adalah bentuk *True*

²⁷ Trianto, *Pengantar Penelitian Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), Hlm. 310

Experimental Design yaitu *Posttes-only Control Design*.²⁸ dan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di MI Hijriyah II Palembang yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKn kelas IV MI Hijriyah II Palembang. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan metode *role playing*.

dapun rancangan penelitian dapat digambarkan seperti dibawah ini:



Keterangan :

R_1 = Kelompok eksperimen

R_2 = kelompok kontrol

O_1 = hasil kelompok yang diberikan perlakuan

O_2 = hasil kelompok yang tidak diberikan perlakuan.²⁹

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif

1) Data Kualitatif

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 112

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 112

Penelitian ini menggunakan data kualitatif juga berupa hasil wawancara, tes dan observasi yang berkaitan dengan metode *Role Playing*.

2) Data Kuantitatif

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif berupa data yang menunjukkan angka seperti hasil belajar (*pretest dan post-test*), jumlah siswa dan jumlah ruan belajar.

b. Sumber Data

Sumber data penelitian ini bersumber dari data primer dan sekunder.

- a) Sumber Data Primer adalah siswa kelas IV yang menjadi subjek penelitian
- b) Sumber Data Sekunder adalah kepala sekolah, guru, tenaga administrasi, buku-buku atau literature dan dokumentasi sekolah yang berhubungan dengan penelitian ini.

3. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya³⁰. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswa kelas IV MI Hijriyah II Palembang yang berjumlah 152 dari kelas IV.A s.d IV.D mengingat besarnya populasi, jadi

³⁰ *Ibid*, hlm. 117

sampel yang diambil adalah kelas IV.A dan IV.D diperoleh kelas IV.A sebagai kelas kontrol dan IV.D sebagai kelas eksperimen.

Tabel I.I

Populasi siswa kelas IV MI Hijriyah 2 Palembang

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV.A	20	19	39
2	IV.B	19	18	37
3	IV.C	16	22	38
4	IV.D	21	17	38
JUMLAH				152

4. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Sampling Purposive*, *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.³¹ Alasan pengambilan sampel dengan teknik ini dikarenakan kelas IV di MI Hijriyah II Palembang terdapat hasil belajar yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil observasi peneliti memperoleh nilai dari keseluruhan populasi kemudian didapati kelas yang pantas dijadikan sampel, yaitu kelas IV.D memiliki nilai rata-rata tertinggi dan akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV.B memiliki nilai rata-rata terkecil sehingga akan dijadikan sebagai kelas kontrol.

³¹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Research and Development, (Bandung : Alfabeta,2013), Hlm. 42

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2

Sampel siswa kelas IV MI Hijriyah 2 Palembang

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	IV.D (Kelas Kontrol)	21	17	38
2.	IV.B (Kelas Eksperimen)	19	18	37

5. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/ kecil. Wawancara ini diajukan kepada guru dan siswa tujuannya untuk mengetahui bagaimana metode belajar yang diajarkan pada saat pembelajaran dikelas khususnya dalam mata pelajaran PKN di MI Hijriyah II Palembang.

2. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara atau kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan

orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Misalnya, perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam. Tujuannya untuk melihat sejauh mana pengajaran yang telah diberikan oleh guru kepada siswa, melihat metode yang digunakan dalam mengajar kepada siswa yang menyebabkan siswa di kelas kurang aktif dalam belajar³²

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengambilan data yang dilakukan dengan cara melihat arsip atau dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian khususnya manajemen pembelajaran serta kegiatan yang ada di MI Hijriyah II Palembang.

4. Tes

Tes yang dilakukan adalah tes uraian sebanyak 5 soal. Data yang didapat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang bertujuan untuk melihat sejauh mana pemahaman dan penugasan pada materi yang diberikan.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian yaitu terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata

³²*Ibid*, hlm.137-145

pelajaran PKn di MI Hijriyah II Palembang. Sebelum dilakukan analisis dan pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu terhadap data mengenai hasil belajar PKn siswa yang telah diperoleh.

a. Uji Normalitas

Setelah mendapatkan nilai *posttest* kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol maka data tersebut diuji kenormalannya apakah data kedua kelompok berdistribusi normal atau tidak. Uji statistik yang digunakan adalah uji Liliefors. Langkah-langkah uji Liliefors sebagai berikut:

Pertama, menentukan taraf signifikan (α), yaitu misalkan pada $\alpha = 5\%$ (0.05) dengan hipotesis yang akan diuji:

H_0 : data berdistribusi normal, melawan

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian:

Jika $L_0 = L_{hitung} < L_{tabel}$ terima H_0 , dan

Jika $L_0 = L_{hitung} > L_{tabel}$ terima H_0

Untuk menerima atau menolak hipotesis nol (H_0), dilakukan dengan membandingkan L_0 ini dengan nilai kritis L_{kritis} atau L_{tabel} yang didapat dari tabel Lilliefors untuk taraf nyata (signifikansi) yang dipilih, misal $\alpha = 0.05$.
untuk mempermudah perhitungan dibuat dalam bentuk tabel.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan untuk mengetahui kesetaraan data atau kehomogenan data, selanjutnya untuk menentukan statistik uji t yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis. Uji homogenitas dilakukan dengan penyelidikan apakah sampel mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji statistik yang digunakan adalah uji F.

Langkah-langkah melakukan pengujian homogenitas dengan uji F sebagai berikut:

- 1) Tentukan taraf signifikansi (α) untuk menguji hipotesis:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (varian 1 sama dengan varian 2 atau homogen)}$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (varian 1 tidak sama dengan varian 2 atau tidak homogen)}$$

Dengan kriteria pengujian:

- Terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{Tabel}$; dan
- Tolak H_0 jika $F_{hitung} > F_{Tabel}$

- 2) Menghitung varian tiap kelompok data

- 3) Tentukan nilai F_{hitung} , yaitu³³: $F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$

- 4) Tentukan nilai F_{tabel} untuk taraf signifikansi α , $dk_1 = dk_{pembilang} = n_a - 1$, dan $dk_2 = dk_{penyebut} = n_b - 1$. Dalam hal ini, n_a =banyaknya data kelompok varian terbesar (pembilang) dan n_b = banyaknya data kelompok varian terkecil (penyebut).

- 5) Lakukan pengujian dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dan F_{tabel} .

³³Supardi, *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. (Jakarta: Prima Ufuk Semesta, 2013), hlm. 143

Jika sudah didapatkan bahwa kedua data berdistribusi normal dan homogen maka dapat dilanjutkan ke tahap uji-t.

b. Uji Hipotesis

Guna membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan dan untuk mendapatkan suatu kesimpulan maka hasil dari tes akan dianalisis dengan menggunakan uji t. Uji t digunakan untuk menguji hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini.

1) Hipotesis

$$H_0 : \mu_A = \mu_B$$

$$H_1 : \mu_A \neq \mu_B$$

Keterangan:

μ_A = rerata data kelas eksperimen

μ_B = rerata data kelompok kontrol

2) Statistik Uji Hipotesis

(a) Jika data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan varians dalam populasi bersifat homogen, maka untuk uji dilakukan dengan uji statistik t:³⁴

$$t' = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{Sgab \sqrt{\frac{1}{n_A} + \frac{1}{n_B}}}$$

Dimana

³⁴*Ibid.*, hlm. 329

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_A - 1)S_A^2 + (n_B - 2)S_B^2}{n_A + n_B - 2}}$$

Keterangan:

t = harga uji statistik

\bar{X}_A = rerata skor kelompok eksperimen

\bar{X}_B = rerata skor kelompok kontrol

S_A^2 = varians kelompok eksperimen

S_B^2 = varians kelompok kontrol

n_A = banyaknya sampel kelompok eksperimen

n_B = banyaknya sampel kelompok kontrol

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai tabel distribusi t (t_{tabel}). Cara penentuan nilai t_{tabel} didasarkan pada taraf signifikansi tertentu (misal $\alpha = 0.05$) dan dk = $n_A + n_B - 2$

Kriteria pengujian hipotesis

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan

Terima H_1 , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

(b) Jika data berasal dari populasi yang berdistribusi normal tetapi varians dalam populasi tidak bersifat homogen, maka pengujian menggunakan statistik t' dengan rumus:³⁵

³⁵Sudjana. 2005. *Metode Statistika Edisi ke-6*. Bandung: Tarsito

$$t' = \frac{\bar{X}_1 + \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{s_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{s_2^2}{n_2}\right)}}$$

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t' hitung : distribusi siswa

\bar{X}_1 = rata-rata data tes akhir pada kelas eksperimen

\bar{X}_2 = rata-rata tes akhir pada kelas kontrol

n_1 = jumlah sampel pada kelas eksperimen

n_2 = jumlah sampel pada kelas kontrol

s_1^2 = varians data kelas eksperimen

s_2^2 = varians data kelas kontrol

S = deviasi standar gabungan

Kriteria pengujian adalah H_0 jika $t' < t_{\text{tabel}}$ dengan menentukan $dk = n_1 + n_2 - 2$ taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan peluang $(1 - \alpha)$.

K. Sistematika Pembahasan

Untuk mengetahui secara keseluruhan isi dari proposal ini maka disusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan,

berisikan latar belakang masalah, permasalahan (yang terdiri dari: identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah), tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan kepustakaan, kerangka teori, variabel definisi operasional, hipotesis, metodologi penelitian (yang terdiri dari: jenis

penelitian, jenis dan sumber data, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data), dan sistematika pembahasan.

BAB II landasan teori,

yaitu tentang metode yang dipilih mata pelajaran PKN kelas IV di MI Hijriyah II Palembang.

BAB III Kondisi Objektif Lapangan,

yang menjabarkan tentang sejarah singkat MI MI Hijriyah II Palembang, letak geografis, keadaan guru dan pegawai, keadaan siswa, keadaan sarana prasarana, jumlah mata pelajaran, kegiatan ekstrakurikuler, dan struktur organisasi Di MI Hijriyah II Palembang.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan,

merupakan analisis tentang hasil penelitian dan pembahasan dan tentang pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran PKN

BAB V Penutup,

merupakan bab terakhir dan kesimpulan hasil penelitian dengan melihat permasalahan serta saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penerapan Metode *Role Playing*

1. Pengertian Penerapan

J. S Badudu dan Sutan Mohammad Zaid, penerapan adalah hal, cara atau hasil.³⁶ Adapun Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang.³⁷ Sedangkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, penerapan adalah perbuatan.³⁸ adalah sebuah tindakan atau perbuatan yang dilakukan baik secara individu

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

2. Pengertian Metode *Role Playing*

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud atau cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode berasal dari bahasa Yunani, “*methodos*” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh, sehubungan dengan upaya ilmiah, metode menyangkut masalah kerja

³⁶J. S Badudu dan Sutan Mohammad Zaid, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Pustaka Sinar Harapan, 1996), hlm. 187

³⁷Lukman Ali, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi kedua*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1995), hlm. 1004

³⁸ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1994), hlm. 1056

untuk dapat memahami objek yang menjadi ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan.³⁹

Metode dalam bahasa arab dikenal dengan istilah *thariqah* yang berarti langkah-langkah startegis yang dipersiapkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Jika dihubungkan dengan proses pendidikan, maka metode mengajar adalah langkah-langkah atau cara yang dipergunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pendidikan tercapai.⁴⁰ Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila tidak menguasai satupun metode mengajar yang dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan pendidikan.⁴¹

Sosia drama dari kata “ *sosio* “ yang artinya masyarakat, dan drama yang artinya keadaan orang atau peristiwa yang dialami orang. Sifat dan tingkahlakunya, hubungan seseorang, dan sebagainya. Bermain peran artinya memegang fungsi. Sosio drama dan bermain peran (*role playing*) dapat dipakaikan sebagai suatu metode dalam mengajar. Maka, kedua metode ini sejalan penyajian bahan pelajaran dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian

³⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Cet. Ke-4, (Jakarta : Bumi Aksara, 2002), hlm. 12

⁴⁰Fitri Oviyanti, *Proses Belajar Mengajar*, Cet. Ke- 4, (Palembang : Rafah Press,2009), hlm. 55

⁴¹ Syaiful Bhari Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. Ke- 3, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hlm. 42

maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankanya.⁴²

Metode sosiodrama dan bermain peran (*role playing*) dapat dikatakan sama artinya, dan dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak didik dengan memerankan tokoh hidup dan mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya.⁴³

Metode bermain peran wajar digunakan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut : (a) memahami perasaan orang lain; (b) membagi pertanggung jawaban dan memikulnya; (c) menghargai pendapat orang lain; (d) menngambil keputusan dalam kelompok; (e) membantu penyesuaian diri dalam kelompok; dan (f) memperbaiki hubungan sosial.⁴⁴

3. Langkah- langkah Penerapan Metode *Role Playing*

a. Persiapan dan Intruksi

Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk keompokan kelompok dan interaksi, misalnya latihan pantomim. Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta didik bermain peran setelah memberikan penjelasan tersebut meliputi latar

⁴² Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Islam*, Cet. Ke- 4, (Jakarta : Kalam Mulia, 2008), hlm. 309

⁴³ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Cet ke-4, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hlm. 237

⁴⁴ Ramayulis, *Metodologi..*, hlm. 310

belakang lisan. Para peserta pemeran dipilih secara sukarela. siswa diberikebebasan untuk menggariskan suatu peran.

b. Tindakan dramatik dan diskusi

Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok *audience* di beri kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran tersebut juga dilibatkan dalam diskusi tersebut.

c. Evaluasi bermain peran

Siswa memberikan keterangan baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari siswa, catatan-cacatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran.⁴⁵

Role playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang dipernakan. kelebihan metode ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama.⁴⁶

Didalam bermain, peran guru menerima peran non interpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, prasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus. Ada beberapa keuntungan penggunaan pendekatan intruksional ini dalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain

⁴⁵ Ramayulis, *Metodologi...*, hlm, 313-314

⁴⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 87

peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa khawatir mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi tersebut dengan cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagai siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman control untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok atau individu-individu.⁴⁷

Dalam melaksanakan teknik ini agar lebih berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkahnya ialah :

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan social yang actual di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecah masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- 2) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat siswa, ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.

⁴⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 214

- 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama. Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.
- 4) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun berdialog.
- 5) Siswa yang tidak tahu turut harus menjadi penonton yang aktif, di samping mendengar dan melihat, mereka harus member saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah sosiodrama selesai.
- 6) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- 7) Setelah sosiodrama itu dalam situasi klimaks, maka harus di hentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat dikuasai secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Sosiodrama dapat dihentikan pula bila sedang menemui jalan buntu.

- 8) Sebagai tidak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka Tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.⁴⁸

4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Role Playing

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kekurangan kelebihan masing-masing. Begitu juga dengan metode *role playing* mempunyai kekurangan dan kelebihan.

a. Kelebihan metode role playing adalah, sebagai berikut :

- 1) Menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi.
- 2) Memupuk perkembangan intelektual, kreativitas dan keterampilan sosial.
- 3) Mendidik siswa mampu menjelaskan sendiri masalah yang dihadapi
- 4) Memperkaya pengetahuan dan pengalaman siswa.
- 5) Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari.
- 6) Membutuhkan sikap saling pengertian, tentag rasa, toleransi, dan cinta kasih terhadap sesama makhluk.
- 7) Menimbulkan diskusi yang hidup.⁴⁹

b. Kekurangan metode *role playing*

- 1) Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif

⁴⁸Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Cet Ke-8, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), Hlm.91

⁴⁹ Sudjana N, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo ,2011), hlm. 32

- 2) Banyak memakan waktu
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas
- 4) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para emain dan tepuk tangan penonton/pengamat
- 5) Perbedaan adat istiadat kebiasaan dan kehidupan- kehidupan dalam suatu masyarakat akan mempersulit pelaksanaannya.⁵⁰

B. Hasil Belajar Siswa

Dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia, hasil adalah sesuatu yang menjadi akibat dari usaha, pendapatan, panen, dan sebagainya. Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia hasil diartikan sebagai sesuatu yang ada (terjadi) oleh suatu kerja, berhasil sukses.⁵¹ Hasil bermakna pada keberhasilan seseorang dalam belajar atau dalam bekerja atau aktivitas lainnya. Hasil adalah prestasi yang telah dicapai dari yang telah dilakukan atau dikerjakan.⁵²

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.⁵³

⁵⁰ Ramayulis, *Metodologi...*, hlm. 332

⁵¹Hartono, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*,(Jakarta : Rineka Cipta, 1996), hlm. 53

⁵²Roestiyah dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1998), hlm. 5

⁵³Syaiful Bahri Djamarah,*Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), hlm. 13

Tercapai atau tidaknya tujuan belajar dapat ditentukan melalui suatu usaha atau tindakan penilaian atau evaluasi. Penilaian atau evaluasi berguna untuk memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Hasil dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Penilaian terhadap hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan.

Hasil belajar adalah suatu perubahan dalam individu yang belajar, perubahan tidak hanya mengenai pengetahuan tapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam individu belajar.⁵⁴ Menurut Winkel hasil belajar adalah suatu aktifitas mental dan psikis, yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.⁵⁵

Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.⁵⁶ Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dalam usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dalam pembelajaran. Setelah melakukan usaha atau setelah mengikuti pembelajaran, maka akan didapati penilaian atau hasil dari proses pendidikan.

⁵⁴Nasution, *Didaktis Asan-Asas Mengajar*, (Jakarta : Bina Aksara, 2002), hlm. 76

⁵⁵Winkel, W.S, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta : PT. Gramedia, 1991), hlm. 55

⁵⁶ Tulus Tu'u, *Peran Disiplin Pada Prilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta : Grasindo, 2004), hlm, 75

⁵⁷ Hasil adalah keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu.⁵⁸ Hasil merupakan kemampuan seseorang atau kelompok yang secara langsung dapat diukur. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh tenaga atau daya kerja seseorang dalam waktu tertentu.⁵⁹

dalam uraian diatas, dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dalam usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dalam pembelajaran. Setelah melakukan usaha atau setelah mengikuti pembelajaran, maka akan didapat penilaian atau hasil dari proses pendidikan. Hasil belajar dalam penelitian adalah dilihat dari hasil pertemuan, pada waktu guru dan siswa melaksanakan proses belajar mengajar dikelas. Hasil belajar dapat diartikan sejauhmana kemampuan yang dimiliki siswa dalam menjawab soal yang diberikan guru setelah mempelajari tiap-tiap materi.

1. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok. Menurut Wasliman dalam buku Ahmad Susanto faktor tersebut adalah :

a. Faktor internal

⁵⁷M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2005), hlm. 55

⁵⁸*Ibid.*, 57

⁵⁹ Sadly, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1977), hlm. 94

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Misalnya faktor jasmani (kesehatan, dan cacat tubuh) sedangkan faktor psikologis (intelegensi, sikap, minat, dan kesiapan.)

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik, misalnya faktor keuangan, sekolah dan faktor masyarakat atau lingkungan.

Dari penjelasan di atas bahwa hasil belajar siswa di pengaruhi oleh kedua faktor tersebut yaitu faktor internal dan eksternal, karena pentingnya bagi guru dalam memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa supaya dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan hasil yang optimal.

2. Macam – macam Hasil Belajar

Munurut Benyamin Bloom dalam buku Nana Sudjana, menyebutkan ada tiga macam hasil belajar, yaitu :⁶⁰

a. Hasil belajar kognitif

Berkeaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sinetsis, dan evaluasi.

b. Hasil belajar afektif

⁶⁰Nana sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 22-23

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Hasil belajar psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Jadi dapat disimpulkan bahwa macam-macam hasil belajar ada tiga yaitu Ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Yang diterapkan di penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar kognitif.

3. Domain Hasil Belajar

Domain hasil belajar adalah perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Menurut S.Bloom dan kawan-kawan berpendapat bahwa taksonomi (pengelompokkan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu pada tiga jenis domain (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri siswa, yang ranah proses berpikir (*cognitive domain*), ranah nilai atau sikap (*affective domain*), dan ranah keterampilan (*psychomotor domain*).⁶¹

a. Ranah Kognitif

Kognitif berasal dari kata cognition yang berarti mengetahui, pengetahuan ialah perolehan, penataan dan pengetahuan segala sesuatu yang diketahui yang ada dalam diri seseorang. Menurut Bloom, segala yang bersangkutan dengan otak adalah termasuk dalam aspek kognitif.

⁶¹Fajri Ismail, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Palembang : Karya sukses mandiri , 2016), hlm. 39- 43

Menurut Bloom dalam buku Fajri Ismail, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif adalah :

- 1) Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide,gejala, rumus- rumus, dan lain-lain tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
- 2) Pemahama adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.
- 3) Penerapan atau aplikasi adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode- metode, prinsip-prinsip, rumus, teori dan lain-lain dalam situasi yang baru dan konkrit.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif ini oleh Kartwohl dan kawan-kawan dalam buku Fajri Ismail dirinci dalam beberapa jenjang atau taraf afektif, yaitu penerimaan, peganggapan, menilai.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

C. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan merupakan terjemahan dari dua istilah teknis dalam kepustakaan asing, yakni *civic education* dan *citizenship education*.⁶² Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang materi pokoknya adalah demokrasi politik yang ditunjukkan kepada peserta didik atau warga negara yang bersangkutan. Pendidikan kewarganegaraan dinyatakan sebagai upaya menerapkan ilmu kewarganegaraan dalam proses pendidikan.

Secara terminologi pendidikan kewarganegaraan (PKn) di indonesia di artikan sebagai pendidikan politik yang fokus materinya adalah peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu di proses dalam rangka untuk melalui pengalaman dan latihan.⁶³ Secara terminologi pendidikan kewarganegaraan di indonesia di artikan sebagai pendidikan politik yang fokus materinya adalah peranan warga negara dalam kehidupan bernegara yang kesemuanya itu di proses dalam rangka untuk membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan pancasila UUD 1945 agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan Negara.

Menurut Azyumardi Azra Pendidikan Kewarganegaraan adalah” pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban

⁶² Winarno, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2013), hlm. 4

⁶³ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hlm. 36

warganegara serta proses demokrasi.” Menurut Zamroni “ Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis.” Adapun menurut Tim ICCE UIN Jakarta” Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan di mana seseorang mempelajari orientasi, sikap dan prilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki *political participation* serta kemampuan mengambil keputusan politik secara rasional.⁶⁴

Dari beberapa definisi dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintahan, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga Negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis.

D. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

1. Ciri-ciri pendidikan kewarganegaraan

- a. Materinya berupa pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara dan materi pendidikan pendahuluan bela Negara (PPBN).

⁶⁴ Ahmad susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2016), hlm. 225

- b. Bersifat interdisipliner bertujuan membentuk warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.
- c. Hak asasi manusia meliputi : hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional Ham, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi : hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi negara meliputi : proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah di gunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan politik,meliputi : pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat,demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahn,pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi : kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, pengalaman nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.

- h. Globalisasi meliputi : globalisasi dilingkungan, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi,dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.⁶⁵

E. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan disekolah dasar adalah untuk membentuk waktu atau karateristik warga yang baik. Menurut Mulyasa dalam buku Ahmad susanto tujuan pembelajaran PKn adalah :

1. Mampu berpikir secara kritis,rasional,dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan.
2. Mampu berpartisipasi dalam segala hal bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
3. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga maupun hidup bersama dengan banga lain didunia dan mampu berinteraksi, secara mampu memanfaatkan teknologi dan komunikasi dengan baik.

Jadi disimpulkan Pendidikan Kewarganegaraan disekolah dasar adalah untuk menjadi warga negara yang baik yaitu warga yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Pendidikan kewarganegaraan disekolah dasar karena usia mereka haus akan pengetahuan, sangat penting dan tepat untuk memberikan konsep dasar tentang wawasan nusantara dan prilaku yang

⁶⁵ Prayoga Bestari, *Pendidikan Kewarganegaraan*, (Jakarta : Pusat Perbukuan, 2008), hlm. 37

demokratis secara benar dan terarah, jika salah makan akan berdampak terhadap pola pikir dan perilaku pribadi yang mempengaruhi pada jenjang selanjutnya juga pada kehidupan dimasyarakat. Jika diibaratkan mereka adalah bibit biasa yang kita pupuk menjadi bibit unggul, yang diharapkan menjadi pribadi yang bermutu, bermutu akhlaknya, bermutu ilmunya.⁶⁶

⁶⁶ Winarno, *Pembelajaran...*, hlm. 9

BAB III

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang

Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II ini dibangun oleh K.H.M. Amin Majid yang lahir pada tanggal 3 April 1918. K.H.M. Amin Majid sebelumnya adalah seorang guru di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah I yang berlokasi di 10 Ilir Palembang. Kemudian pada tanggal 1 Januari 1963 beliau membangun sebuah ruang dibagian bawah mushollah Hijriyah yang dijadikan sebagai tempat belajar Madrasah Ibtidaiyah yang berakhir dinamakan Hijriyah yang artinya “pindah”.

Beliau mamimpin Madrasah ini selama 12 tahun dan kemudian diganti oleh Drs. Salim, kemudian pada tahun 1990 diteruskan oleh Bapak Usman Anwar, A.Md hingga saat ini (tahun 2008). Pada tahun 1994 didirikan pula taman kanak-kanak Hijriyah II yang tempatnya disamping kiri MIS Hijriyah II dan dikepalai oleh Hj. Zaleha yang merupakan istri dari K.H.M. Amin Majid. Pada tanggal 04 Mei 2006 MI.Hijriyah II mendapat musibah kebakaran yang menghabiskan seluruh bangunan dan isinya, tidak ada satu lembar berkasapun yang tinggal. Demikian riwayat singkat Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II.

B. Profil Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang

1. Nama Madrasah : Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II
2. No. Statistik Madrasah : 11121671004
3. Akreditasi Madrasah : B

4. Alamat lengkap Madrasah : Jln.HM Ryacudu Lrg.Pasiran RT.45 No 27
Desa/Kecamatan : Seberang Ulu 1
Kabupaten/Kota : Palembang
Provinsi : Sumatera Selatan
5. NPWP Madrasah : 49.081.303.7.306.000
6. Nama Kepala Madrasah : H. Usman Anwar, S.Pd.I
7. No. Telp/ HP : 519650/ 082176444989
8. Nama Yayasan : Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II
9. No. Telp Yayasan : 519650
11. No. Akte Madrasah : 310-23-2-1988
12. Status Tanah : Wakaf
13. Luas Tana : 567m²
14. Bangunan : Milik Yayasan
15. Luas Bangunan : 23 x 15m²

C. Profil Kepala Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang

1. Profil Madrasah

- Nama Madrasah : Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II
- Nomor Statistik Madrasah : 111216710049
- Alamat Madrasah : 7 Ulu Lrg.Pasiran Rt.45 No.27
Kecamatan : Seberang Ulu I
Kabupaten/Kota : Palembang
Provinsi : Sumatera Selatan

Nama Pemegang Rekening : Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II

2. Profil Kepala Madrasah

Nama/NIP : Usman Anwar/194910141982031002

Tempat/tgl lahir : Palembang, 14 Oktober 1949

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Status perkawinan : Kawin

Alamat/tempat tinggal : Jln.Silaberanti Rt.28 No.52 Palembang

Instansi Tempat Bekerja : Kantor Departemen Agama Kota Plg

Nama Unit Kerja : MAPENDA Kota Palembang

Lokasi tempat bekerja : Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II

Status Kepegawaian : PNS

Tingkat pendidikan : PGA 6 tahun

Pangkat Gol Ruang Terakhir : Guru Pembina IV.A / 1 April 2006

Masa kerja Golongnan : 19 tahun 7 bulan

Pendidikan terakhir dimiliki : D.III PAI

Jabatan Struktural : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah

3. Riwayat Jabatan pernah diduduki

Tabel 3.1**Riwayat Pendidikan Sekolah**

No	Jenis Pendidikan	Tahun
1	Madrasah Ibtidaiyah	1964
2.	PGA 4 Tahun	1966
3.	PGA 6 Tahun	1979
4.	D.II PAI	1995
5.	D.III PAI	2000
6	S.1. PAI	2011

Tabel 3.2**Pelatihan Fungsional Tekhnis dan Kursus yang pernah diikuti**

No	Jenis Pelatihan
1	Penataran Guru Kelas
2	Pelatihan Manajemen Kepala Madrasah Ibtidaiyah
3	Pelatihan PHKPA LPI
4	Pelatihan Guru Bahasa Arab
5	Penataran Kepala Madrasah Ibtidaiyah

Sumber Data : Dokumen MI Hijriyah II Palembang Tahun Ajaran 2017/2018

Tabel 3.3**Kepala-Kepala Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang**

N	Nama	Masa	Wakil	K k etera ngan
1	K.H.M. Amin Majid	1963 – 1974	Usman Anwar	Pendiri
2	Drs. S. Salim	1974 – 1990	Usman Anwar	Pendiri

3	K.H.Usman Anwar, S.Pd.I	1	1990- Sekar ang	Maisaroh	Pendiri
---	----------------------------	---	-----------------------	----------	---------

Sumber Data : Dokumen MI Hijriyah II Palembang Tahun Ajaran 2017/2018

D. Visi, Misi, dan Tujuan Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang

1. Visi

Terciptanya lembaga pendidikan dasar yang bermutu dalam mempersiapkan lulusan berkualitas, memiliki pengetahuan dan terampil berkepribadian, beriman dan taqwa.

2. Misi

Menciptakan proses pembelajaran yang bermakna khusus sehingga menghasilkan generasi yang akan menjadi pemuka Agama, menjadi panutan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tujuan Madrasah

Menyiapkan lulusan yang bermoral dengan Akhlakul Karimah dan berpotensi, dapat berkompetensi dan berpartisipasi dalam masyarakat.⁶⁷

Dari uraian diatas dapat disimpulkan visi dan misi Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang yaitu menciptakan manusia yang beriman. Selain itu juga menyelenggarakan pembelajaran agama melalui pendekatan keilmuan agar tercapainya pendidikan yang islami.

E. Tata Tertib dan Disiplin Guru

⁶⁷Usman Anwar, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang, Palembang, *Wawancara*, Palembang, Senin, 02 Oktober 2017

Kedisiplinan guru merupakan salah satu komponen yang mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan dan kemajuan lembaga secara umum dan siswa/i secara khusus. Guru merupakan salah satu sosok yang dilihat, ditiru dan digugu oleh para siswa/i. Oleh karena itu tata tertib guru sangat diperlukan guna meningkatkan kedisiplinan dan ketertiban guru dalam menjalankan tugas. Di antara tugas dan kewajiban guru, yaitu:

1. Dalam memelihara wibawa, guru wajib:
 - a. Bertakwa kepada Allah Subhanahu wa ta'ala
 - b. Menempatkan diri kepada suri tauladan bagi ,murid/masyarakat
 - c. Cinta dan bangga terhadap sekolah
 - d. Bangga atas profesi sebagai guru
 - e. Selalu kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas
 - f. Selalu berpenampilan sopan, rapi dan bersih
 - g. Meningkatkan kecakapan dan kemampuan profesional guru
 - h. Selalu menjaga nama baik sekolah dan memegang rahasia jabatan
2. Dalam sikap dan disiplin kerja, guru wajib:
 - a. Hadir disekolah 15 menit sebelum pelajaran dimulai dan pulang setelah pelajaran selesai
 - b. Menanda tangani daftar hadir setiap hari
 - c. Memberitahukan kepada kepala sekolah sebelumnya, apabila berhalangan hadir

- d. Menyerahkan persiapan harian mengajar sebelumnya, apabila berhalangan hadir
 - e. Tidak meninggalkan sekolah tanpa izin kepala sekolah
 - f. Tidak meninggalkan sekolah sebelum libur dan kembali sebelum hari sekolah dimulai
 - g. Tidak mengajar disekolah lain tanpa izin resmi dari pejabat yang berwenang
 - h. Tidak merokok atau makan dalam kelas
 - i. Bertanggung jawab atas ketertiban disekolah didalam maupun diluar jam pelajaran
 - j. Ikut mengawasi dan memelihara infentaris sekolah berpartisipasi aktif dalam melaksanakan program sekolah
 - k. Membuat pertanggung jawaban kepada sekolah pada setiap berakhir evaluasi belajar
 - l. Mengetahui, mematuhi dan melaksanakan tata tertib peraturan sekolah
 - m. Mematuhi semua peraturan yang berlaku bagi pegawai negeri
 - n. Loyal terhadap atasan
3. Dalam tertib pelaksanaan tugas, guru wajib:
- a. Memiliki rasa kasih sayang terhadap semua murid
 - b. Membuat program semester/tahunan
 - a. Membuat Satpel, menguasai materi dan metode/media yang digunakan dalam kegiatan (KBM)

- b. Memeriksa dan menilai setiap tugas, pekerjaan, latihan yang diberikan kepada murid
 - c. Mengatur, melaksanakan program pemberian bantuan khusus bagi murid yang lambat belajar dan memberikan pengayoman bagi murid yang cerdas
 - d. Ikut serta dan berperan aktif dalam semua program kegiatan kelompok kerja guru dalam gugus sekolah
 - e. Ikut serta dalam upacara berdera, hari senen, hari besar dan lain yang dibebankan sekolah
 - f. Mengawasi murid dalam melaksanakan tugas kebersihan
 - g. Membiasakan murid berbaris sebelum masuk kelas dan memeriksa kebersihan rambut, badan, gigi, kuku, pakaian, sepatu dan lain-lain
 - h. Mengerjakan administrasi kelas secara baik
 - i. Membuat dan mengisi catatan pribadi murid
4. Dalam bidang kemasyarakatan, guru wajib:
- a. Membina dan memelihara hubungan baik antara sekolah dan masyarakat
 - b. Mengadakan hubungan baik dengan tokoh masyarakat, pemuda dan instansi setempat
 - c. Berpartisipasi bersama pemerintah dan tokoh masyarakat membangun masyarakat

F. Tata Tertib dan Disiplin Murid

Disiplin sangat penting dan dibutuhkan oleh setiap siswa. Disiplin menjadi prasyarat bagi pembentukan sikap, perilaku dan taat tertib kehidupan disiplin yang akan mengantar seorang siswa sukses dalam belajar.

Di antara tugas dan kewajiban murid, yaitu:

1. Dalam menegakkan disiplin dan tata tertib, murid wajib:
 - a. Bertaqwa kepada Allah Subhanahu wa ta'ala
 - b. Menjaga nama baik diri sendiri, orang tua, keluarga dan sekolah
 - c. Menghormati kepala sekolah, guru, orang tua dan sesama teman
 - d. Sopan santun kepada kepala sekolah, guru, orang tua dan sesama teman
 - e. Memelihara kekeluargaan sesama teman
 - f. Menyampaikan alasan yang diterima apabila tiga hari berturut-turut tidak masuk sekolah
 - g. Memintak izin kepada guru apabila akan meninggalkan kelas
 - h. Hadir disekolah 15 menit sebelum pelajaran dimulai, khusus petugas piket 30 menit sebelumnya
 - i. Berpakaian seragam sekolah yang telah ditentukan, bersih dan rapi dan memakai sepatu
 - j. Berbaris dengan tertib sebelum masuk kelas
 - k. Berdo'a sebelum pelajaran pertama dimulai dan sesudah pelajaran terakhir selesai

- l. Mengikuti upacara bendera, hari senen, hari besar dan lain-lain yang ditetapkan sekolah
 - m. Tidak boleh merokok, meminum minuman keras, menggunakan narkoba/yang sejenis, membawa senjata tajam, mencoret meja/kursi/tembok/dinding luar dan dalam, membaca buku yang terlarang, berkelahi didalam maupun diluar sekolah
 - n. Memberitahukan orang tua pada waktu pergi dan pulang sekolah
 - o. Menyampaikan uang SPP yang diberikan orang tua kepada petugas SPP di sekolah
2. Dalam melaksanakan kegiatan belajar, murid wajib:
- a. Berusaha belajar rajin, sungguh-sungguh dan beraturan
 - b. Melaksanakan semua pekerjaan yang ditugaskan berupa pekerjaan rumah, tugas kelompok belajar dan tugas ekstra kurikulum dan tugas lainnya yang berhubungan dengan kegiat pembelajaran
 - c. Menyerahkan tugas pekerjaan tersebut diatas kepada guru
 - d. Menyediakan semua peralatan belajar yang diperlukan
 - e. Mengikuti semua tes, ujian atau penilaian hasil belajar
 - f. Memintak bantuan guru atau teman yang lebih pandai untuk mengetahui suatu pelajaran yang tertinggal atau belum dimengerti
 - g. Mengikuti kegiatan olahraga yang dilaksanakan sekolah
3. Dalam melaksanakan tugas, murid wajib:

- a. Memelihara kebersihan, keindahan, keamanan, ketertiban, kerindangan kekeluargaan di sekolah, di lingkungan dan masyarakat.
- b. Membantu guru untuk menyiapkan perlengkapan untuk kelangsungan dalam proses (KBM)
- c. Membuang sampah pada tempat yang disediakan
- d. Memelihara tanaman di pekarangan ataupun kebun sekolah
- e. Melaksanakan tugas kebersihan kelas dan lingkungan sekolah
- f. Turut memelihara semua peralatan sekolah secara bersama-sama

G. Sarana dan Prasarana di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang

Untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang baik seharusnya disediakan sarana dan prasarana yang baik dan memadai. Kelengkapan fasilitas pada setiap lembaga pendidikan sangat mempengaruhi tingkat kualitas pendidikan karena sarana dan prasarana yang lengkap akan mempermudah proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun sarana dan prasarana di MI Hijriyah II Palembang yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.4
Fasilitas Fisik Sekolah

No.	Uraian	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1 Lokal	Baik
2	Ruang Guru	1 Lokal	Baik
3	Ruang Belajar	13 Lokal	Baik
4	Ruang UKS	1 Lokal	Baik
5	Ruang Pramuka	1 Lokal	Baik
6	Ruang Tata Usaha	1 Lokal	Baik
7	Ruang Perpustakaan	1 Lokal	Baik

8	Musholla	1 Lokal	Baik
9	Toilet Siswa	1 Lokal	Baik
10	Toilet Guru	1 Lokal	Baik
11	Kantin	1 Lokal	Baik

Dokumen Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang 2017/2018.⁶⁸

Tabel 3.5
Sarana Fisik Sekolah

No.	Uraian	Jumlah	Kondisi
1	Meja Siswa	170	Baik
2	Kursi Siswa	550	Baik
3	Kursi Guru di Ruang Kelas	13	Baik
4	Meja Guru di Ruang Kelas	13	Baik
5	Papan Tulis	13	Baik
6	Lemari di Ruang Kelas	5	Baik
7	Alat Peraga PAI	5	Baik
8	Alat Peraga IPA (Sains)	4	Baik
9	Pengeras Suara	1	Baik
10	Lemari Arsip	5	Baik
11	Kotak Obat (P3K)	1	Baik
12	Meja Guru dan Tenaga Kependidikan	8	Baik
13	Kursi Guru dan Tenaga Kependidikan	25	Baik
15	Televisi	1	Baik
16	Printer	2	Baik
17	Personal Komputer	2	Baik

Dokumen Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang 2017/2018.⁶⁹

⁶⁸Dokumentasi, *Keadaan Sarana dan Prasarana*: MI Hijriyah II, Palembang 03 Oktober 2017

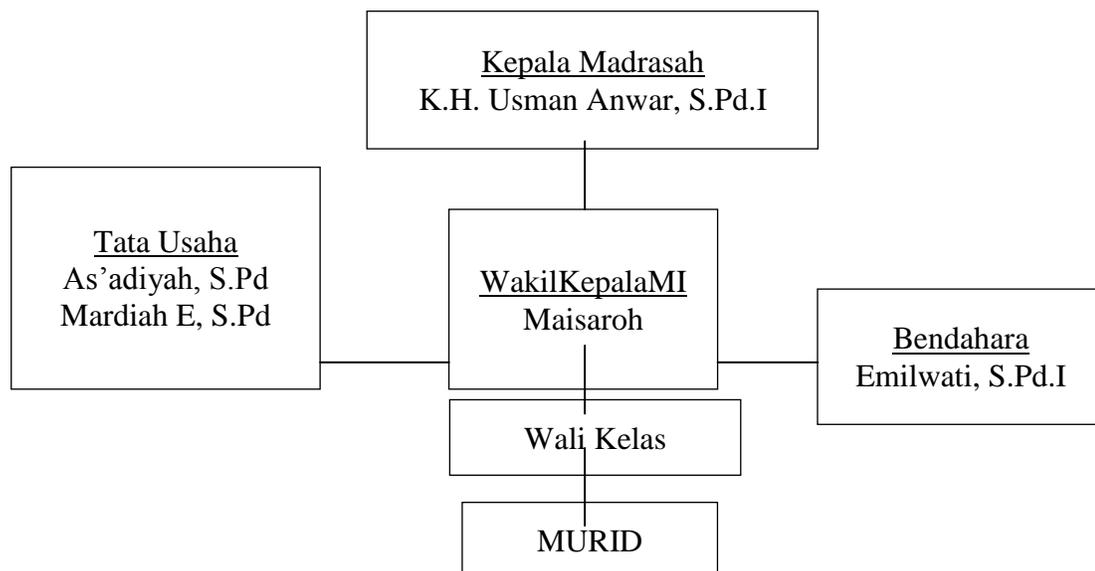
⁶⁹Dokumentasi, *Keadaan Sarana dan Prasarana*: MI Hijriyah II, Palembang 26 Agustus 2017

Dari tabel diatas dapat dipahami bahwa keadaan sarana dan prasarana yang dimiliki MI Hijriyah II Palembang telah memenuhi syarat untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran yang diharapkan dapat berfungsi dengan baik. Akan tetapi, sarana dan prasarana tersebut masih perlu ditingkatkan lagi, baik secara kualitas maupun kuantitasnya.

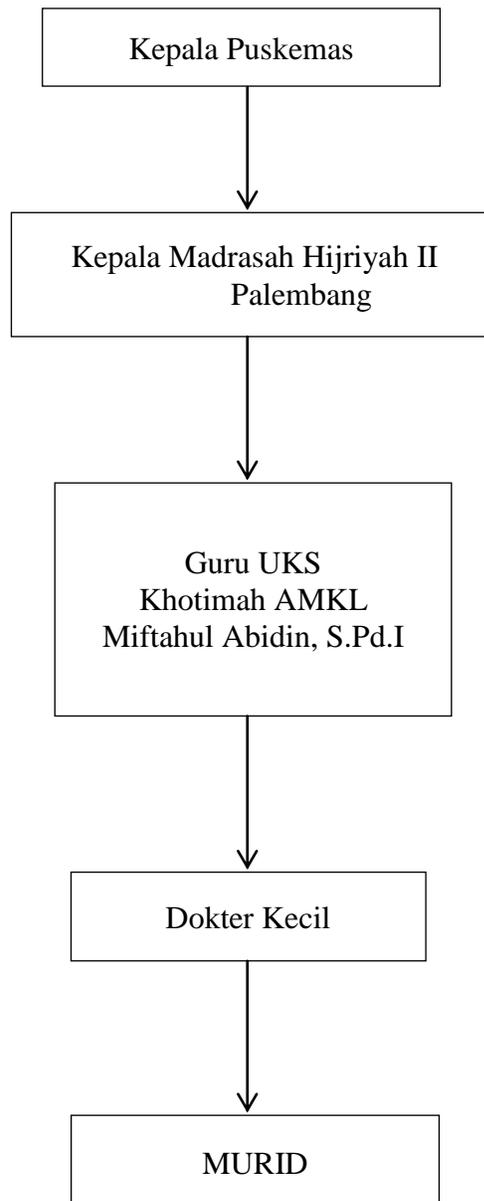
H. Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang.

Organisasi yang merupakan suatu kelompok orang yang mempunyai visi dan misi dalam tujuan yang sama, yaitu untuk melakukan aktivitas sesuai dengan kegiatan dan aturan dari organisasi tersebut. Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang memiliki struktur organisasi sebagai berikut.

Bagan 3.1
Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang

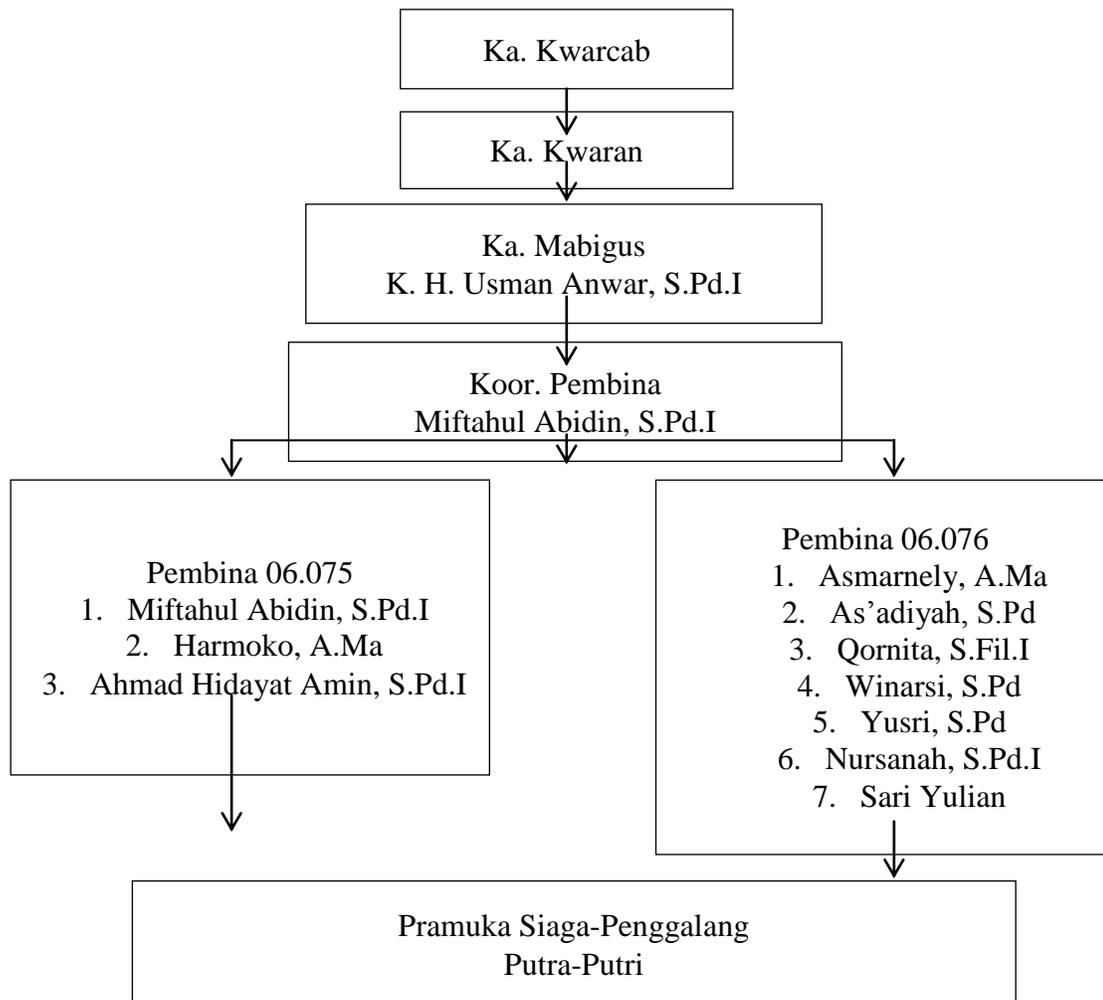


Bagan 3.2
Struktur Organisasi UKS Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang



Bagan 3.3

Struktur Organisasi Pramuka Palembang 06.075/06.076



I. Keadaan Guru dan Pegawai

Berdasarkan dokumentasi tahun 2017/2018 jumlah guru dan pegawai yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.6
Keadaan Guru dan Karyawan Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang

No	Nama Guru	Pendidikan	Status Kerja
1	K.H. Usman Anwar, S.Pd.I	S.1 PAI	PNS
2	Hj. Badimah, A.Ma. Pd	D.II PGSD	PNS
3	Murni, A, Ma. Pd	D.II PGSD	PNS
4	Syarifah, S.Pd.I	S.1 PAI	PNS
5	Noncik, S.Pd.I	S.1 PAI	PNS
6	Sakdiah, A.Ma	D.II PAI	GT
7	YayaSuryani, S.Pd	S.1	GT
8	Sopiah, S.Pd	S.1	GT
9	Maisaroh, S.Pd	S.1	GT
10	RimahApriani, S.Pd	S.1 Biologi	GT
11	Emilwati, S.Pd	S.1	GT
12	Dra. Nuraini	S.1 Syariah	GT
13	Yusrianti, S.H.I	S.1 PAI	GT
14	PujiRohyati, A.Ma.Pd	D.II PGSD	GT
15	Mardhiyah, A.Ma	S.1 PAI	GT
16	NyayuYulia, S.Pd.I	S.1 PAI	GT
17	EkaKarmila, S.Pd	S.1 B. Indo	GT
18	Khotimah, S.Pd	S.1	GT
19	Elya Sari, S.Pd	S.1 B.Ingggris	GT
20	Mini Trianah, S.Pd.I	S.1 GKMI	GT
21	Asmarnely, A.Ma	D.II PAI	GT
22	Miftahul Huda, S.Pd.I	S.1 GKMI	GT
23	Susilawati, S.H.I	S.1 Akta 4 PAI	GT
24	As'adiyah, S.Pd	S.1	GT
25	Ahmad Hidayat Amin, S.Pd	S.1	GT
26	Qornita, S.Fil.I	S.1 Filsafat Islam	GT
27	Emi Susilah, S.Pd	S.1	GT
28	Devi Rumianah, S.Pd.I	S.1	GT
29	MardiaEfrodika	S.1	GT
30	Yusri, S.Pd	S.1	GT
31	Winarsi, S.Pd.I	S.1	GT
32	Nursana, S.Pd	S.1	GT
33	Sari Yulian	S.1	GT

J. Keadaan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang

Siswa merupakan salah satu komponen pengajaran, yang dalam realitas edukatif bervariasi baik dilihat dari jenis kelamin, sosial ekonomi, intelegensi, minat, semangat dan motivasi dalam belajar. Keadaan siswa yang demikian

harus mendapatkan perhatian oleh guru dalam menyusun dan melaksanakan pengajaran, sehingga metode, media dan fasilitas yang dipergunakan sejalan dengan keadaan siswa. Untuk mengetahui keadaan siswa di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

1. Jumlah Siswa Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang

Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang adalah anak-anak yang tinggal di sekitar lokasi Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah itu sendiri yaitu sekitar lokasi Kecamatan Seberang Ulu 7 Palembang. Pada tahun ini yaitu Tahun Ajaran 2017/2018, sesuai dengan data yang telah penulis peroleh, siswa-siswai kelas I (satu) sampai IV (enam) di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang berjumlah 1.014 siswa/i yang terdiri dari 529 siswa laki-laki dan 485 siswi perempuan. Untuk mengetahui jumlah secara rinci, maka akan dibahas secara perkelas pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.7

Keadaan Siswa/i Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	1.A	23	18	41
2	1.B	18	17	35
3	1.C	18	19	37
4	1.D	21	13	34
5	1.E	15	16	31
6	1.F	20	15	35
7	1.G	14	10	24
8	II.A	16	15	31
9	II.B	22	17	39

10	II.C	20	16	36
11	II.D	17	17	34
12	III.A	18	21	39
13	III.B	17	23	40
14	III.C	22	16	38
15	III.D	15	24	39
16	III.E	21	17	38
17	IV.A	20	19	39
18	IV.B	19	18	37
19	IV.C	16	22	38
20	IV.D	21	17	38
21	V.A	22	17	39
22	V.B	23	17	40
23	V.C	23	17	40
24	V.D	20	16	36
25	VI.A	18	17	35
26	VI.B	17	17	34
27	VI.C	16	17	33
28	VI.D	17	17	34
Jumlah		529	485	1.014

Sumber Data: Dokumen Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang 2017/2018

2. Kegiatan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang

Sekolah mewajibkan siswa/i nya untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler diluar jam sekolah. Kegiatan siswa yang bersifat ekstrakurikuler di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang antara lain sebagai berikut.

- a. Cabang olahraga atletik
- b. Kegiatan olahraga
- c. Kegiatan pramuka
- d. Pionika

K. Proses Belajar Mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang

1. Kegiatan Belajar Mengajar

Kegiatan belajar mengajar adalah seluruh aktivitas siswa yang meliputi kegiatan intern kurikuler dan ekstra kulikuler. Kegiatan siswa/i Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang di koordinir oleh wakil kepala madrasah pada bidang kesiswaan. Kegiatan intern wajib diikuti oleh seluruh siswa, baik dari kelas I sampai dengan kelas VI, sedangkan kegiatan ekstra kulikuler hanya diikuti oleh sebagian siswa saja yang di koordinir oleh pihak yang berkompeten dan guru yang telah ditunjuk oleh kepala madrasah. Maka dari itu pendekatan yang digunakan untuk mewujudkan hal tersebut ialah pendekatan intelektual, pendekatan kegiatan, dan pendekatan keteladanan.

Adapun waktu belajar di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang yaitu pada hari senin sampai kamis masuk pukul 07.30 dan pulang pukul 12.10. sementara hari jumat masuk pukul 07.30 pulang pukul 11.10. Kegiatan belajar mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang diselenggarakan selama 35 menit dalam satu jam pelajaran. Mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang terdapat 13 mata pelajaran yaitu Fiqh, SKI, Akidah-akhlak, Al-quran Hadist, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Arab, Matematika, IPA, IPS, PKn, Seni Budaya dan Penjas.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwasanya Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang mempunyai jadwal dalam proses belajar mengajar yang

telah dijadwalkan dan terdapat berbagai macam mata pelajaran yang di ajarkan. Serta terdapat juga kegiatan intern dan ekstra kulikuler.

2. Pengelolaan Kelas

Kelas merupakan sarana yang paling utama dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran, karena kelas merupakan komponen yang penting dalam mencapai keberhasilan suatu proses pembelajaran, pengelolaan kelas yang kurang baik akan sangat berpengaruh terhadap situasi dan kondisi pembelajaran setiap siswa dalam menyerap ilmu pengetahuan dan pendidikan yang disampaikan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang sangat memperhatikan keadaan masing-masing kelas. Pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan benar dengan senantiasa memperhatikan kebersihan, keindahan, kerapian, kenyamanan, serta keteraturan kelas supaya siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan benar sehingga apa yang terserap kedalam pikiran dan jiwa siswa/i.

3. Situasi dan Kondisi Kelas Penelitian

a. Situasi dan Kondisi Kelas IV B

Kelas IV A di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang merupakan salah satu kelas yang dijadikan untuk penelitian. Kelas IV B peneliti jadikan sebagai kelas Ekperimen. Dimana pada kelas ini peneliti menerapkan strategi yang di gunakannya. Adapun jumlah siswa/i yang ada di kelas IV A adalah 37 orang siswa/i yang terdiri dari 18 orang

siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Kelas IV A berada di lantai dua setelah anak tangga. Kondisi ruang belajar di kelas IV Acukup kondusif untuk proses pembelajaran. Penempatan meja, kursi, papan tulis, meja guru serta ventilasi kelas sudah cukup baik.

b. Situasi dan Kondisi Kelas IV D

Kelas IV D di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang juga merupakan salah satu kelas yang dijadikan sebagai penelitian. Kelas IV D ini peneliti jadikan sebagai kelas Kontrol, dimana saat peneliti melakukan penelitian tidak menerapkan strategi yang digunakannya. Adapun jumlah siswa/i yang ada di kelas IV D adalah 38 orang siswa/i yang terdiri dari 21 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab IV ini adalah analisis data tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran *role playing*. Penerapan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dikelas IV pada mata pelajaran PKn di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang. Pelaksanaannya dilakukan selama 8 kali, yakni pada tanggal 27 September sampai 4 Oktober 2018.

1. Penerapan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran

PKn di MI Hijriyah II Palembang

Pada bab ini adalah analisis data tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika setelah digunakannya metode pembelajaran *role playing*. Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dilakukan di kelas IV di MI Hijriyah II Palembang. Pelaksanaannya selama delapan kali pertemuan, yakni pada tanggal 27 September 2018 – 04 Oktober 2018 sesuai dengan jadwal di sekolah. Hal ini dilakukan agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta tidak mengganggu jam pelajaran lain. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian dilakukan pada tahun pelajaran 2018/2019. Rincian jumlah masing-masing kelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8
Daftar Jumlah Siswa Kelas 1V MI Hijriyah II Palembang

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV.A	20	19	39
2	IV.B	19	18	37
3	IV.C	16	22	38
4	IV.D	21	17	38
JUMLAH				152

Pada pembelajaran PKn materi memahami sistem pemerintahan desa dan kecamatan, kelompok eksperimen menggunakan metode *role playing*, sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan metode *role playing*.

Dalam penelitian ini, dua kelas yang digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Setelah dilakukan *treatment* atau pemberian materi pembelajaran oleh peneliti diberikan *post-tet*. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir masing-masing kelompok setelah diberikan *treatment* atau perlakuan.

Berikut ini rangkaian proses dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian.

a. Tahap Perencanaan

Penelitian ini dilakukan setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah MI Hijriyah II Palembang. Setelah mendapatkan izin atau surat balasan dari

pihak sekolah selanjutnya peneliti menemui guru mata pelajaran PKn kelas IV. Beliau bernama Ibu Emilwati, S.Pd.I Peneliti melakukan konsultasi untuk menentukan jadwal penelitian.

Selanjutnya, setelah melakukan konsultasi peneliti mempersiapkan alat, bahan, dan segala sesuatu yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian. Alat dan bahan penelitian itu disebut instrumen penelitian. Kemudian instrumen tersebut akan di validasikan kepada validator untuk mendapatkan saran dan komentar agar menjadi instrumen yang baik dan untuk memaksimalkan proses penelitian, sehingga instrumen penelitian dapat mengukur apa yang akan di ukur sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berikut identitas validator dalam penelitian ini:

Tabel 4.9
Nama Panelis

	Nama	Keterangan
	Nurdiyansyah,M.Pd	UIN Raden Fatah Palembang
	Siti Tiara Maulia,M.Pd	UIN Raden Fatah Palembang
3.	Emilwati,S.Pd.I	PKn MI Hijriyah II Palembang

Adapun proses validasi dilakukan pada tanggal 13 Juli 2018 – 17 Juli 2018 oleh Edwin Nurdiyansyah,M.Pd pada tanggal 16 Juli 2018 – 19 Juli 2018 oleh Siti Tiara Maulia,M.Pd pada tanggal 27 September 2018 – 04 oktober 2018 oleh Emilwati,S.Pd.I

Tanggapan dan saran dari panelis tentang instrumen yang telah di buat ditulis pada lembar validasi sebagai bahan untuk merevisi instrumen

dan menyatakan instrumen tersebut telah valid. Adapun Instrumen tersebut diantaranya: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), naskah drama dan soal *Post-test*. Berikut ini saran dan komentar dari para validator yang telah memvalidasi instrumen.

a. Edwin Nurdiyansyah, M.Pd

Validasi dilakukan secara langsung dan berdiskusi mengenai instrumen yang akan di validasi. Sebelum menyerahkan instrumen, peneliti terlebih dahulu meminta kesediaan *panelist* untuk memvalidasi instrumen penelitian. Setelah mendapat persetujuan peneliti menyerahkan instrumen penelitian yang akan di validasi. Pelaksanaan validasi dilakukan selama 3 kali pertemuan. Selanjutnya peneliti menyusun komentar dan saran *panelist*.

Adapun komentar dan saran dari Edwin Nurdiyansyah, M.Pd terhadap intrumen penelitian beserta keputusan revisi dapat dilihat pada tabel 3.10 dibawah ini:

Tabel 4.10
Komentar dan saran Edwin Nurdiyansyah, M.Pd beserta keputusan revisi

Instrumen	Komentar dan Saran	Keputusan Revisi
	❖ Pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) perbaiki indikator.	❖ Pada bagian indikator awalnya kurang rinci atau mendetail di perbaiki menjadikan indikator lebih dibagi-bagi lagi sesuai dengan materi.

	❖ Perbaiki rincian waktu	❖ Pada kegiatan pembelajaran pembagian waktu kurang rinci, maka di perbaiki rincian waktu di setiap kegiatan pembelajaran.
	❖ Tambah pembelajaran.	❖ Pendekatan dan strategi sudah ditambahkan sesuai dengan materi.
	❖ Tambahkan rincian kegiatan pembelajaran	❖ Rincian kegiatan pembelajaran sudah dibuat semakin rinci.
<i>st-Test</i>	❖ Sesuaikan dengan materi pembelajaran	❖ Sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran.
	❖ ACC	

b. Siti Tiara Maulia,M.Pd

Validasi dilakukan secara langsung dan berdiskusi mengenai instrumen yang akan di validasi. Sebelum menyerahkan instrumen, peneliti terlebih dahulu meminta kesediaan *panelist* untuk memvalidasi instrumen penelitian. Setelah mendapat persetujuan peneliti menyerahkan instrumen penelitian yang akan di validasi. Pelaksanaan validasi dilakukan selama 3 kali pertemuan. Selanjutnya peneliti menyusun komentar dan saran *panelist*.

Adapun komentar dan saran dari Siti Tiara Maulia,M.Pd terhadap intrumen penelitian beserta keputusan revisi dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel 4.11
Komentar dan Saran Siti Tiara Maulia,M.Pd Beserta Keputusan Revisi

Instrumen	Komentar dan Saran	Keputusan Revisi
	❖ Pahami elemen yang ada pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	❖ Sudah dilakukan pemahaman terhadap apa-apa saja elemen yang ada pada RPP
	❖ Standarkan penggunaan waktu	❖ Setelah diadakan perubahan dalam RPP, waktu dalam RPP sudah di standarkan dalam setiap kegiatan pembelajaran.
	❖ Lengkapi secara rinci penilaian	❖ Di RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) tidak mencantumkan penilaian secara rinci kemudian di perbaiki dengan mencantumkan penilaian semakin rinci.
Soal <i>Post-Test</i>	❖ Sesuaikan soal penilaian dengan materi yang di pelajari siswa.	❖ Soal dianggap terlalu mudah kemudian diperbaiki sesuai dengan materi agar mampu mengukur kemampuan siswa dengan baik.
	❖ Perbaiki kalimat penunjuk pengerjaan soal	❖ Pada soal <i>posttest</i> yang terdapat gambar, awalnya tidak diberikan petunjuk untuk mengerjakan soal tersebut, kemudian diperbaiki dengan mencantumkan petunjuk tersebut cara mengerjakan.
	❖ ACC	

c. Emilwati,S.Pd.I

Validasi dilakukan secara langsung dan berdiskusi mengenai instrumen yang akan di validasi. Sebelum menyerahkan instrumen, peneliti terlebih dahulu meminta kesediaan *panelist* untuk memvalidasi instrumen penelitian. Setelah mendapat persetujuan peneliti menyerahkan instrumen penelitian yang akan di validasi. Pelaksanaan validasi dilakukan selama 8 kali pertemuan. Selanjutnya peneliti menyusun komentar dan saran *panelist*.

Adapun komentar dan saran dari Emilwati,S.Pd.I terhadap instrumen penelitian beserta keputusan revisi dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah

ini:

Tabel 4.12
Komentar dan Saran Emilwati,S.Pd.I Beserta Keputusan Revisi

Instrumen	Komentar dan Saran	Keputusan Revisi
	❖ Sesuaikan alokasi waktu pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran	❖ Diperbaiki dengan menyesuaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran
	❖ Lembar evaluasi berupa soal dan kunci jawaban	❖ Diperbaiki dengan memasukkan kunci jawaban ke rpp
<i>st-Test</i>	❖ Soal sudah sesuai dengan materi pembelajaran	
	❖ ACC	

b. Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 september 2018 sampai dengan tanggal 04 Agustus di MI Hijriyah II Palembang. Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian yang menggunakan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas IV.B yang berjumlah 37 siswa sebagai kelas eksperimen dan IV.D yang berjumlah 38 siswa sebagai kelas kontrol. Pada saat penelitian, pembelajaran dilaksanakan Dua kali pertemuan pada kelas eksperimen dan tiga kali pertemuan pada kelas kontrol. Masing-masing perlakuan dilaksanakan dengan waktu 2x35 menit, sedangkan untuk *post-test* dilaksanakan 1x35 menit. Tahap pelaksanaan penelitian menurut jadwal yang telah ditentukan, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.13
Jadwal Pelaksanaan Penelitian di MI Hijriyah II Palembang

	Hari, Tanggal	Kegiatan	Kelompok
	Kamis, 27 september 2018	<i>Treatment</i>	Eksperimen
	Jum'at, 28 september 2018	<i>Treatment</i>	Kontrol
	Sabtu, 29 september 2018	<i>Treatment</i>	Kontrol
	Kamis, 04 oktober 2018	<i>Treatment</i>	Eksperimen
	Saptu, 29 september 2018	<i>Post-test</i>	Kontrol
	Kamis, 04 oktober 2018	<i>Post-test</i>	Eksperimen

Pemberian perlakuan pada kelompok eksperimenn dilakukan dengan menggunakan metode *role playing* dalam penyampaian materi memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Secara garis besar,

siswa dikenalkan dengan metode *role playing* secara mandiri dan kelompok dalam memahami materi memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Pada kelompok kontrol, perlakuan dilakukan dengan menggunakan pedoman buku paket PKn kelas IV untuk menyampaikan materi memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Kemudian di akhir perlakuan, masing-masing kelompok diberi *post-test* dalam bentuk pilihan ganda untuk kemudian dinilai.

1) Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal, 27 september 2018. Berlangsung selama 2x35 menit. Masalah yang akan dicari penyelesaiannya mengenai materi memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan dengan menggunakan metode *role playing*.

a) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen atau kelas IV.B Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, menginformasikan materi yang akan diajarkan pada pertemuan tersebut yaitu membaca dan menulis materi memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Kemudian peneliti menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan hari itu, peneliti menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilakukan dan memberikan motivasi kepada siswa dengan tepuk konsentrasi.

Setelah itu peneliti menjelaskan sedikit materi memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan sesuai dengan yang ada di RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yaitu peneliti mengarahkan perhatian siswa dengan memberikan naskah drama yang akan digunakan untuk bermain peran (*role playing*) nanti dan menjelaskan cara bermainnya.

b) Kegiatan Inti

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, langkah pertama dari kegiatan inti adalah dengan memperkenalkan metode *role playing* kepada siswa, kemudian peneliti memilih kelompok untuk bermain peran dan membagi tugas masing-masing peserta seperti yang terdapat dalam drama yang akan diperankan

Gambar 4.1 Ketika Guru Mengenalkan Metode *Role Playing*



Gambar 4.2 ketika Guru memilih kelompok untuk bermain peran



Langkah selanjutnya, peneliti memilih 5 orang siswa yang akan memainka peran sesuai denga drama yang akan diperanka. Peneliti

menyuruh siswa terlebih dahulu membaca teks drama agar siswa menguasai naskah dalam drama tersebut.

Langkah selanjutnya yaitu setelah siswa membaca, mempelajari dan menguasai peran masing-masing dalam drama, kemudian peneliti memberikan informasi bahwa drama tersebut akan dipraktikkan pada pertemuan selanjutnya atau pertemuan ke-dua

c) Kegiatan Penutup

Pada akhir pertemuan peneliti menegaskan kembali mengenai materi yang telah dipelajari, peneliti mengarahkan dan membimbing siswa untuk menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami selanjutnya peneliti memberikan motivasi kepada siswa dengan tepuk semangat dan peneliti mengingatkan siswa untuk mempelajari kembali di rumah materi yang telah dipelajari, karena materi yang telah dipelajari berkaitan dengan materi selanjutnya.

Adapun nilai hasil evaluasi setiap kelompok pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14
Nilai raport pkn kelas IV.B

Kelas IV.B

Nama Siswa	Kkm	Nilai
M.Habibi	75	80
Febi Putri Yanti	75	80
M.Rizky Ramadhani	75	80
Razqi Audia Nusantri	75	80
Nusnatul Mutia	75	76
Amanda Destriana	75	75
Tiara Aurelia	75	75
M.Rizki Pendana	75	68

Rajab Pratama	75	65
Aulia Nafalija	75	65
M.Ihwan	75	62
Reza Salsabila	75	62
M.Firmansyah	75	75
Khalisah Nabila	75	78
Nyayu Rima Pricilia	75	78
Fadiyah Misykah Soraya	75	78
Anjeli Rima Pricilia	75	72
M.Dwi Ibrahim	75	68
Khairunisa	75	62
Muhammad Soleh	75	65
Azzahra Warda	75	60
M.Hersa	75	60
M. Drizki Ardiyansyah	75	80
Wulan Novianti	75	82
M.Labib Ridwan	75	72
Akbardavano	75	75
Karenia Trisa Putri	75	75
M.Arfa Saputra	75	75
Andini Mietha	75	75
M.Rizky	75	75
Naila Soraya	75	75
M.Febriyansyah	75	72
M.Sultan Khaidir	75	60
Raynol Wijaya	75	62
Safira Verina	75	75
Siti Fajriyah	75	72
	75	80

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 04 Oktober 2018. Materi pertemuan kedua sama dengan pertemuan pertama . Pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan

Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas IV.B, Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, menginformasikan materi yang akan diajarkan pada pertemuan tersebut yaitu materi tentang memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Kemudian peneliti menginformasikan

kegiatan yang akan dilakukan hari itu, peneliti menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilakukan dan memberikan motivasi kepada siswa dengan tepuk semangat. Selanjutnya, peneliti melakukan apersepsi dengan bertanya materi pertemuan sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

Peneliti menjelaskan materi tentang memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Jadi sebelum memulai pembelajaran, peneliti menjelaskan bahwa pembelajaran kali ini akan menggunakan metode yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya dan menyuruh siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan drama yang akan diperankan di depan kelas. Setelah materi selesai dijelaskan peneliti dan siswa bersiap-siap untuk memainkan drama yang telah dipelajari dan dipahami sebelumnya.

Gambar 4.3 guru menerapkan metode *role playing*







c) Kegiatan Penutup

Pada akhir pertemuan peneliti menegaskan kembali mengenai materi yang telah dipelajari, peneliti mengarahkan dan membimbing siswa untuk menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami selanjutnya peneliti memberikan motivasi kepada siswa dengan tepuk ceria dan peneliti mengingatkan siswa untuk

mempelajari kembali di rumah materi tentang memahami sistem pemerintahan desa dan kecamatan, kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Adapun nilai hasil evaluasi setiap kelompok pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada tanggal 04 Oktober 2018 dan langsung mengadakan *Post-test* setelah pembelajaran. Pembelajaran dilakukan selama 1x35 menit, kemudian *post-test* dilakukan 1x35 menit. Tes berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 soal yang sudah di validasi.

Gambar 4.4 ketika guru memberikan soal posttes





Tabel 4.15

Nilai evaluasi siswa kelas Eksperimen IV.B dari soal *post-test*

Nilai	Bayaknya
40	1
50	4
60	5
70	9
80	8
90	6
100	4

2) Proses Pembelajaran di Kelas Kontrol

Pertemuan di kelas kontrol atau kelas IV.D dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 28 September 2018. Dengan materi memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Jika pada kelas eksperimen siswa diminta untuk memainkan drama maka berbeda dengan kelas kontrol. Di kelas kontrol, siswa hanya diminta untuk memperhatikan apa yang dijelaskan secara langsung oleh

peneliti. Adapun deskripsi pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama di kelas kontrol adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap awal peneliti masuk mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa kemudian menginformasikan materi dan tujuan yang akan diajarkan pada pertemuan pertama selanjutnya memotivasi siswa dengan mengajak tepuk semangat, setelah itu peneliti memberikan apersepsi.

b) Kegiatan Inti

Pembelajaran pertama pada kelas kontrol ini yaitu dengan menjelaskan materi memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Setelah selesai menjelaskan materi, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, selanjutnya peneliti memberikan tugas kelompok kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan dan berdiskusi bersama teman-teman sekelompoknya. Peneliti meminta kepada setiap siswa untuk aktif dalam mengerjakan tugas kelompok tanpa harus mengandalkan salah satu siswa atau siswa yang pintar saja.

Gambar 4.5 guru menjelaskan dikelas kontrol



c) Kegiatan Penutup

Pada akhir pembelajaran, peneliti dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah di pelajari, peneliti memberikan saran

pentingnya pelajaran ini. Peneliti mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.

Untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pada pertemuan pertama, peneliti melihat hasil belajar siswa melalui nilai akhir PKN raport siswa. Adapun hasil evaluasi pertemuan pertama pada kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16
Nilai raport pkn kelas IV.D

Nama Siswa	Kkm	Nilai
Abdul Aziz	75	90
Adila Azikra	75	90
Andini Mutu	75	65
Ariel Pramana	75	72
Assjurin Arassy	75	68
Athilah Aulan Nisala	75	62
Azrah Nabila	75	68
Citra Syawalia	75	75
Dhiya Haura Ainun	75	75
Duta Cipta Wilaha	75	72
Elsa Azalia	75	60
Farqhad Khandiaz	75	68
Fenny Az-Zahra	75	65
Ilmi Aurelia	75	65
Intan Aulia Nuraini	75	62
Khayla Natasya	75	68
M.Adib Abiyan	75	75
M.Fahri Rizaldi	75	75
M.Farras Al Habib	75	75
M.Faturahman	75	68
M.Ilham	75	62
M. Kevin Syahputra	75	80
M.Daffi Ramadhan	75	82
M.Fadla	75	68
M.Fadli	75	65
M.Faiz	75	75
M.Jason Fredico	75	70
M.Rohim Alpani	75	70
Nabila Syarkiah	75	68
Naila Isyara	75	65
Noviana Utama	75	70
Nyayu Nazhifa	75	75

Rasiddin Fadli	75	80
Shaazia Quetta Nakyra	75	80
Wahyu Wijaya	75	75
Yazid Hidayat	75	75
Zidane Fakhri	75	75

Pertemuan kedua dilaksanakan hari sabtu, 29 september 2018 dengan materi memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Adapun deskripsi pelaksanaan pembelajaran pertemuan kedua di kelas kontrol adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Seperti pertemuan sebelumnya, pada tahap awal peneliti masuk mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa kemudian menginformasikan materi dan tujuan yang akan diajarkan pada pertemuan kedua selanjutnya memotivasi siswa dengan mengajak tepuk semangat, setelah itu peneliti memberikan apersepsi dengan bertanya materi minggu kemarin.

2) Kegiatan Inti

Proses pembelajaran di kelas kontrol ini peneliti menjelaskan materi pemerintahan desa dan kecamatan dan menjelaskan struktur pemerintahan kecamatan . Pada pertemuan kedua ini masih terlihat ada siswa yang tidak memperhatikan peneliti yang sedang menjelaskan materi di depan kelas, sehingga membuat kelas sedikit ribut. Kemudian peneliti meminta siswa untuk bertepuk semangat untuk mengarahkan perhatian siswa ke peneliti.

3) Kegiatan Penutup

Pada akhir pembelajaran, peneliti dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah di pelajari, peneliti memberikan saran pentingnya pelajaran ini. Selanjutnya peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari. Peneliti memberikan tes akhir (*Posttest*) kepada kelas kontrol evaluasi dengan membagikan soal *post-test* kepada siswa. Adapun hasil evaluasi pertemuan kedua pada kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Gambar 4.6 guru membagikan soal posttest dikelas kontrol



Tabel 4.17
Hasil Evaluasi *Post-test* Pertemuan Kedua

Nilai	Banyaknya
30	3
40	3

50	6
60	9
70	8
80	4
90	3
100	2

Tujuan peneliti melakukan tes akhir pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan hasil belajar siswa.

c. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, setelah peneliti mendapatkan data dari hasil *post-test* yang telah dikerjakan oleh siswa, langkah selanjutnya peneliti mengolah data dan menganalisis data sesuai dengan metode yang digunakan yaitu menggunakan rumus uji Liliefors.

2. Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di MI Hijriyah II Palembang

a. Hasil Belajar Kelas Eksperimen yang Menggunakan Metode *Role Playing*

Pemahaman akhir kelompok eksperimen diketahui dari hasil *posttest* yang kemudian dipaparkan melalui tabel untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari penelitian. Data hasil belajar akhir kelompok eksperimen diambil setelah diadakan pembelajaran PKn materi memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan.

Menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Adapun nilai *post-test* siswa kelas IV.B sebagai berikut:

Tabel 4.18
Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai <i>Posttest</i>
1	M.Habibi	50
2	Febi Putri Yanti	70
3	Pendana .Rizky Ramadhani	60
4	Razqi Audia Nusantri	40
5	Nusnatul Mutia	100
6	Amanda Destriana	80
7	Tiara Aurelia	80
8	M.Rizki Pendana	80
9	Rajab Pratama	100
10	Aulia Nafalija	70
11	M.Ihwan	70
12	Reza Salsabila	80
13	M.Firmansyah	80
14	Khalisah Nabila	60
15	Nyanyu Rima Pricilia	50
16	Fadiyah Misykah Soraya	70
17	Anjeli Rima Pricilia	70
18	M.Dwi Ibrahim	70
19	Khairunisa	70
20	Muhammad Soleh	80
21	Azzahra Warda	80
22	M.Hersa	100
23	M.Drizki Ardiyansyah	70
24	Wulan Novianti	70
25	M.Labib Ridwan	60
26	Akbardavano	50
27	Karenia Trisa Putri	50
28	M.Arfa Saputra	60
29	Andini Mietha	60
30	M.Rizky	80
31	Naila Soraya	90
32	M.Febriyansyah	90
33	M.Sultan Khaidir	100
34	Raynol Wijaya	90
35	Safira Verina	90
36	Siti Fajriyah	90
37	Tasya Davina Riady	90

maka dari hasil *Postest* kelompok eksperimen diperoleh bahwa sebanyak 1 siswa memperoleh nilai 40, sebanyak 4 siswa memperoleh nilai 50, sebanyak 5 siswa memperoleh nilai 60, sebanyak 9 siswa memperoleh nilai 70, sebanyak 8 siswa memperoleh nilai 80, sebanyak 6 siswa memperoleh nilai 90 dan 4 siswa memperoleh nilai 100. Berikut statistik deskriptif kelas eksperimen:

Tabel 4.19
Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen

Statistik	Hasil Tes Akhir
Nilai terendah	40
Nilai tertinggi	100
Nilai rata-rata	74,32432
Median	70
Varians	253,003
Simpangan Baku	15,90607

b. Hasil Belajar Kelas Kontrol Yang tidak menggunakan metode *role playing*

Pemahaman akhir kelompok kontrol diketahui dari hasil *posttest* yang kemudian dipaparkan melalui tabel untuk mendeskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari penelitian. Data hasil belajar akhir kelompok kontrol diambil setelah diadakan pembelajaran PKn materi memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan. Adapun nilai *posttests* siswa kelas IV.D sebagai berikut:

Tabel 4.20
Daftar Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai <i>posttes</i>
1.	Abdul Aziz	90
2.	Adila Azikra	80
3.	Andini Mutu	70
4.	Ariel Pramana	70
5.	Assjurin Arrasy	100
6.	Athilah Aulan Nisala	80
7.	Azrah Nabila	70
8.	Citra Syawalia	70
9.	Dhiya Haura Ainun	70
10.	Duta Cipta Wilaha	60
11.	Elsa Azalia	90
12.	Farqhad Khandiaz	90
13.	Fenny AZ-Zahra	60
14.	Ilmi Aurelia	60
15.	Intan Aulia Nuraini	60
16.	Khayla Natasya	60
17.	M. Adib Abiyan	70
18.	M.Fahri Rizaldi	70
19.	M.Farras As-Habib	80
20.	M.Faturahman	100
21.	M.Ilham	70
22.	M.Kevin Syahputra	50
23.	M.Daffi Ramadhani	60
24.	M.Fadla	30
25.	M.Fadli	50
26.	M.Faiz	60
27.	M.Jason Fredico	30
28.	M.Rohim Alpani	40
29.	Nabila Syarkiah	30
30.	Naila Isyara	40
31.	Noviana Utama	50
32.	Nyayu Nazhifa	60
33.	Rasiddin Fadli	60
34.	Shaazia Quetta Nakyra	60
35.	Wahyu Wijaya	80
36.	Yazid Hidayat	50
37.	Zidane Fakhri	50
38.	Zakiya rafiffa	50

maka dari hasil *Posttest* kelompok kontrol diperoleh sebanyak 3 siswa memperoleh nilai 30, sebanyak 3 siswa memperoleh nilai 40, sebanyak 6

siswa memperoleh nilai 50, sebanyak 9 siswa memperoleh nilai 60, sebanyak 8 siswa memperoleh nilai 70, sebanyak 4 siswa memperoleh nilai 80, sebanyak 3 siswa memperoleh nilai 90 dan sebanyak 2 siswa memperoleh nilai 100. Berikut statistik deskriptif kelas kontrol:

Tabel 4.21
Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

Statistik	Hasil Tes Akhir
Nilai terendah	30
Nilai tertinggi	100
Nilai rata-rata	63,15789
Median	60
Varians	262,3344
Simpangan Baku	16,19674

3. Analisis Data Hasil Belajar

a. Analisis *Mean* Hasil Belajar PKn Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari hasil perhitungan didapatkan nilai *posttest* sistem pemerintahan desa dan kecamatan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.22
Hasil Statistik *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Harga Statistik	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Nilai terendah	40	30
Nilai tertinggi	100	100
Nilai rata-rata	74,32432	63,15789
Median	70	60
Varians	253,003	262,3344
Simpangan baku	15,90607	16,19674

Apabila dibandingkan dengan cara melihat dari rata-ratanya, maka terlihat bahwa kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi di daripada

kelompok kontrol, dengan selisih sebesar 11,17. Hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol adalah $74,32 > 63,15$.

Berdasarkan hasil analisis *mean posttest* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diketahui bahwa *mean posttest* kelompok eksperimen dan kontrol adalah $74,32 > 63,15$ mempunyai selisih 11,17. Dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh positif penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar dilihat dari rata-rata nilai.

b. Pengujian Prasyarat Penelitian

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Liliefors. Uji normalitas dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4.23
Tabel Deskriptif Kelas Eksperimen

X_i	f_i	$f_i \cdot X_i$	$(X_i - \bar{X})^2$	$f_i \cdot (Y_i - \bar{X})^2$
40	1	40	1178,159	1178,15924
50	4	200	591,6728	2366,69102
60	5	300	205,1863	1025,93134
70	9	630	18,69978	168,298028
80	8	640	32,21329	257,706355
90	6	540	245,7268	1474,36085
100	4	400	659,2403	2636,96129
	37	2750		9108,10811

$$\text{Sehingga didapat, } \bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot X_i}{\sum f_i} = \frac{2750}{37} = 74,32432$$

$$\text{Dan simpangan baku} = s = \sqrt{\frac{\sum f_i(X_i - \bar{X})^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{9108,10811}{2750}} =$$

15,90607

$$s_A^2 = 253,003$$

Selanjutnya, lakukan konversi setiap nilai mentah X_i menjadi nilai baku Z_i , dan selanjutnya tentukan nilai L_o dengan langkah-langkah seperti tabel berikut:

Table 4.24
Tabel Uji Lilliefors Kelas Eksperimen

X_i	F_i	F_{kum}	\leq Z_i	Z_{tabel}	$F(z_i)$	$S(z_i)$	$IF(z_i) - S(z_i)$	X_i
40	1	1	-2,15794	0,4929	0,0071	0,027027	-0,01993	0,019927
50	4	5	-1,52925	0,4357	0,0643	0,135135	-0,07084	0,070835
60	5	10	-0,90056	0,3159	0,1841	0,27027	-0,08617	0,08617
70	9	19	-0,27187	0,1064	0,3936	0,513514	-0,11991	0,119914
80	8	27	0,356825	0,1368	0,6368	0,72973	-0,09293	0,09293
90	6	33	0,985515	0,3365	0,8365	0,891892	-0,05539	0,055392
100	4	37	1,614206	0,4463	0,9463	1	-0,0537	0,0537
	37							

Dari hasil perhitungan dalam tabel tersebut, didapat nilai $L_o = 0,119$ sedangkan dari tabel Lilliefors untuk $\alpha = 0,05$ dan $n = 37$ didapat nilai $L_{\text{tabel}} = 0,146$. Karena nilai $L_o < L_{\text{tabel}}$ maka H_o diterima dan disimpulkan “data atau sampel berdistribusi normal”

Tabel 4.25
Tabel Deskriptif Kelas Kontrol

Y_i	f_i	$f_i \cdot Y_i$	$(Y_i - \bar{Y})^2$	$f_i \cdot (Y_i - \bar{Y})^2$	Y_i
-------	-------	-----------------	---------------------	-------------------------------	-------

30	3	90	63,15789	1099,44598	3298,33795
40	3	120	63,15789	536,288089	1608,864266
50	6	300	63,15789	173,130194	1038,781163
60	9	540	63,15789	9,97229917	89,75069252
70	8	560	63,15789	46,8144044	374,5152355
80	4	320	63,15789	283,65651	1134,626039
90	3	270	63,15789	720,498615	2161,495845
100	2	200	63,15789	1357,34072	2714,68144
	38	2400			9706,371191

Sehingga didapat , mean = $\bar{Y} = \frac{\sum f_i \cdot Y_i}{\sum f_i} = \frac{2400}{38} = 63,15789$

Dan simpangan baku = $s = \sqrt{\frac{\sum f_i (Y_i - \bar{Y})^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{9706,371191}{37}} = 16,19674$

$s^2 = 262,3344$

Selanjutnya, lakukan konversi setiap nilai mentah Y_i menjadi nilai baku Z_i , dan selanjutnya tentukan nilai L_0 dengan langkah-langkah seperti tabel berikut:

Tabel 4.26
Tabel Uji Lilliefors Kelas Kontrol

Y_i	F_i	F_{kum}	$\leq Z_i$	Z_{tabel}	$F(z_i)$	$S(z_i)$	$IF(z_i) - S(z_i)$	Y_i
30	3	3	-2,0472	0,4793	0,0207	0,078947368	-0,05825	0,058247
40	3	6	-1,42979	0,4222	0,0778	0,157894737	-0,08009	0,080095
50	6	12	-0,81238	0,291	0,209	0,315789474	-0,10679	0,106789
60	9	21	-0,19497	0,0754	0,4246	0,552631579	-0,12803	0,128032
70	8	29	0,422437	0,1628	0,6628	0,763157895	-0,10036	0,100358
80	4	33	1,039845	0,3485	0,8485	0,868421053	-0,01992	0,019921
90	3	36	1,657254	0,4506	0,9506	0,947368421	0,003232	0,003232
100	2	38	2,274662	0,4884	0,9884	1	-0,0116	0,0116
	38							

Dari hasil perhitungan dalam tabel tersebut, didapat nilai $L_o = 0,128$ sedangkan dari tabel Lilliefors untuk $\alpha = 0,05$ dan $n = 37$ didapat nilai $L_{tabel} = 0,143$. Karena nilai $L_o < L_{tabel}$ maka H_o diterima dan disimpulkan “data atau sampel berdistribusi normal”.

Hasil uji normalitas data kedua kelompok disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.27
Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Jumlah Sampel	Taraf Signifikasi	L_{hitung} (L_o)	L_{tabel} (L_t)	Keterangan
Kelas Eksperimen	37	0,05	0,119	0,146	Normal
Kelas Kontrol	38	0,05	0,128	0,143	Normal

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Fisher. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian merupakan sampel yang homogen atau tidak, dengan kriteria pengujian H_o diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$

$$H_o : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (varians data } post\text{-test homogen)}$$

$$H_i : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (varians data } post\text{-test tidak homogen)}$$

Dari perhitungan Uji Normalitas kelas Eksperimen dan Kontrol telah diperoleh:

$$s_A^2 = 253,003$$

$$s_B^2 = 262,3344$$

Sehingga dapat dihitung nilai F_{hitung}

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} \\ = \frac{262,3344}{253,003} \\ = 1.0368825666 \text{ (} F_{hitung} \text{)}$$

Menentukan f_{tabel} :

Dengan db pembilang = $38 - 1 = 37$ (untuk varians terbesar) dan db

penyebut = $37 - 1 = 36$ (untuk varians terkecil), serta taraf signifikan $\alpha = 0,05$

maka diperoleh $f_{tabel} = 1,74$

Bandingkan dengan f_{hitung} :

Ternyata $f_{hitung} = 1,03 < f_{tabel} = 1,74$ maka H_0 diterima dan disimpulkan

kedua kelompok data memiliki varians yang sama atau homogen.

c) Uji Hipotesis t-test

Apabila data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan varian dalam populasi bersifat homogen, maka untuk uji hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_A} + \frac{1}{n_B}}}$$

Dimana,

$$s_{gab} = \sqrt{\frac{(n_A - 1) s_A^2 + (n_B - 1) s_B^2}{n_A + n_B - 2}}$$

Untuk pengujian hipotesis dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai dari tabel distribusi t (t_{tabel}). Dengan cara penentuan t_{tabel} didasarkan pada

taraf signifikan $\alpha = 0,005$ dan $dk = n_A + n_B - 2$. Dari hasil perhitungan sebelumnya diperoleh :

$$\begin{array}{lll} \bar{X}_A = 74,32432 & S_A^2 = 253,003 & n_A = 37 \\ \bar{X}_B = 63,15789 & S_B^2 = 262,3344 & n_B = 38 \end{array}$$

Sehingga dapat dilakukan perhitungan pengujian hipotesis sebagai berikut :

$$s_{gab} = \sqrt{\frac{(n_A - 1) s_A^2 + (n_B - 1) s_B^2}{n_A + n_B - 2}}$$

$$= \sqrt{\frac{(37-1)253,003 + (38-1)262,3355}{37+38-2}}$$

$$= 16,05405$$

Kemudian didistribusikan ke dalam rumus t :

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_A} + \frac{1}{n_B}}} \\ &= \frac{74,32432 - 63,15789}{16,05405 \sqrt{\frac{1}{30} + \frac{1}{30}}} \\ &= \frac{0,027027}{16,05405 \cdot 73} \\ &= \frac{17,02703}{3,558844} \\ &= 4,784427 \end{aligned}$$

Kriteria pengujian

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

Dari tabel distribusi t untuk $\alpha=0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 37+38-2 = 73$ akan didapat nilai t_{tabel} . . Bila t_{tabel} tidak ada, dan hanya ada nilai t_{tabel} untuk $dk = 60$

dan $dk=120$, penentuan t_{tabel} untuk $dk=73$ dilakukan dengan cara interpolasi. Penentuan t_{tabel} dengan interpolasi dilakukan dengan menggunakan rumus interpolasi sebagai berikut diperoleh :

Keterangan :

C = nilai db yang dicari

B_0 = nilai db pada awal nilai yang sudah ada

B_1 = nilai db pada akhir nilai yang sudah ada

B = nilai t_{tabel} yang dicari

C_0 = nilai t_{tabel} pada awal nilai yang sudah ada

C_1 = nilai t_{tabel} pada akhir nilai yang sudah ada

$$C = C_0 + \frac{(C_1 - C_0)}{(B_1 - B_0)} (B - B_0)$$

$$C = 2,00 + \frac{(1,98 - 2,00)}{(120 - 60)} (120 - 60)$$

$$= 1,99 (t_{tabel})$$

Sehingga nilai t_{tabel} untuk $\alpha=0,05$, $dk = 73$, yaitu $t_{tabel} = 1,99$

Karena $4,78 > 1,99$ maka H_0 di tolak yang artinya pada tingkat kepercayaan 95%. Ada pengaruh metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di MI Hijiryah II Palembang.

Perbedaan rata-rata hasil belajar PKn kedua kelompok tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh hasil pengamatan selama berlangsungnya pembelajaran, pada pertemuan pertama memang siswa

kebingungan apa yang harus dilakukan dengan metode *role playing* yang telah dijelaskan oleh peneliti. Akan tetapi setelah peneliti menjelaskan cara bermain, persiapan-persiapan apa saja yang diperlukan dalam bermain peran atau metode *role playing* ini. Dalam penelitian ini, lebih tingginya hasil belajar PKn siswa yang menggunakan metode *role playing* dibuktikan oleh perbedaan perolehan nilai rata-rata dan diperkuat dengan hasil pengujian hipotesis.

A. Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti menempatkan Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang sebagai lokasi penelitian. Sampel yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang. Dalam mengumpulkan data sendiri peneliti menggunakan teknik dokumentasi, wawancara, observasi, dan tes sebagai proses pengumpulan data. Dari segi instrument pengumpulan data, instrument tes yang digunakan dalam bentuk soal yang disesuaikan dengan indikator hasil belajar siswa. Dari data yang didapat, kemudian diformulasikan dengan hipotesis penelitian dan analisis menggunakan rumus Uji Liliefors untuk melihat pengaruh penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang.

Dari hasil penelitian yang dilakukan selama 8 kali pertemuan, skor nilai hasil belajar siswa kelas IV yang menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode *role playing*. Pengaruh hasil belajar siswa diakibatkan oleh beberapa faktor. Salah

satunya adalah langkah-langkah metode pembelajaran yang berbeda. Metode pembelajaran *role playing* membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh peneliti, selain itu juga tentunya siswa dapat lebih memahami materi yang telah di pelajari, siswa dapat lebih teliti dan konsentrasi dalam menjawab soal, karena siswa mudah mengingat jawaban dari materi yang diajarkan . Dengan menerapkan metode *role playing* pun dapat melatih sikap teliti dan kritis pada siswa, karena dengan metode *role playing* mengajak siswa untuk mengingat materi yang diajarkan.

Penyebab nilai atau rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai atau rata-rata hasil belajar sebelum diterapkan metode *role playing*, dalam proses pembelajaran siswa yang menggunakan metode *role playing* akan lebih ditekankan adalah dalam berfikirnya, karena dalam pelajaran PKn ini siswa diminta untuk mengingat materi yang diajarkan, sehingga membuat siswa lebih memahami materi yang telah diberikan oleh peneliti. Terlihat dalam proses pembelajaran peneliti melihat siswa sibuk mengobrol bersama teman sebangku, sehingga peneliti memindahkan posisi tempat duduk siswa secara acak agar mereka lebih fokus belajar dan tidak mengobrol lagi, dalam menyampaikan materi kepada siswa, siswa terlihat kurang bersemangat karena peneliti hanya menjelaskan saja sehingga mereka tidak memperhatikan peneliti didepan kelas, tetapi disini peneliti langsung melakukan strategi agar siswa lebih bersemangat lagi dengan menyuruh siswa untuk melakukan demonstrasi menggunakan kursi kedepan kelas, sehingga siswa yang

lain ingin mempraktikkannya juga, dengan cara seperti ini terlihat bahwa dengan mengajak siswa untuk aktif dikelas, bukan hanya membuat siswa aktif bertanya saja dan terlihat semangat siswa. Peneliti dapat menilai hasil *post-test* yang telah dikerjakan oleh siswa setelah menerapkan metode *role playing* sangat meningkat dan bagus. Dalam menerapkan metode *role playing* yang dapat membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh peneliti, selain itu juga dapat membuat siswa teliti dan konsentrasi dalam menjawab soal, Jadi dengan menerapkan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa antara kelas eksperimen menggunakan metode *role playing* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan data hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* Pendidikan kewarganegaraan siswa menggunakan metode *role playing* lebih tinggi daripada rata-rata nilai *post-test* pendidikan kewarganegaraan yang menggunakan metode konvensional yaitu, rata-rata pada kelas eksperimen = 74,32432 dan rata-rata kelas kontrol = 63,15789. Dari pengolahan data dan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t di dapat $t_{hitung} = 4,784427$ dan untuk t_{tabel} dengan $dk = 72$ taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,99$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dari hasil perhitungan uji-t ini H_0 di tolak yang artinya pada tingkat kepercayaan 95% disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn MI Hijriyah II Palembang.

B. Saran

Dari kesimpulan yang diperoleh peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Untuk membantu siswa memperoleh hasil belajar PKn yang lebih baik, sebaiknya guru menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif lagi khususn pada mata pelajaran PKn dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

2. Bagi Sekolah

Metode pembelajaran *role playing* dapat digunakan sebagai alternatif bagi sekolah untuk digunakan dalam pembelajaran dan tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Langkah-langkah dalam proses pembelajaran seharusnya dijalankan sesuai dengan rencana yang telah dibuat aatau sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) jangan sampai terlewatkan

DAFTAR PUSTAKA

- Susanto,Ahmad.2016.*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*.Jakarta: Prenadamedia Group.
- Aqib,Zainal.2013.*Model-Model,Media danStrategiPembelajaranKontekstual (Inovatif)*.Jakarta:YramaWidya.
- Djamarah,SaifulBahri,dkk.2013.*StrategiBelajarMengajar*.Jakarta:RinekaCipta.
- Ismail,Fajri. 2016. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Palembang : Karya sukses mandiri.
- Faturrohman,Pupuh.2010.*StrategiBelajarMengajar*,Cet.Ke-4.Bandung:RefikaAditama
- Fitri, Oviyanti. 2009. *Proses Belajar Mengajar*, Cet. Ke- 4. Palembang : Rafah Press.
- Ramayulis. 2008. *Metodologi Pendidikan Islam*, Cet. Ke- 4. Jakarta : Kalam Mulia.
- Hamdani.2011.*Strategi Belajar Mengajar*.bandung: CV Pustakasetia.
- hamalik ,Oemar.2010.*Proses Belajar Megajar*.Jakarta: bumiaksara.
- Hamdani. 2011. *StrategiBelajarMengajar*. Bandung: CV PustakaSetia.
- Hartono. 1996. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ismail ,Fajri,.2016.*Pengantar EvaluasiPendidikan*.Palembang : KaryaSuksesMandiri (KSM).
- Hernawan ,Asep Herry,dkk.2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- J. S Badudu,Sutan Mohammad Zaid. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. jakarta : Pustaka Sinar Harapan.
- Ali,Lukman. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi kedua*. Jakarta : Balai Pustaka.
- M, Dalyono. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Muhtarom ,Herman Zaini.2015.*Kompetensi Guru Pai*.Palembang: NoerFikri Offset.

- Mulyadi,Seto,Dkk,*Psikologi Pendidikan*.Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- Sudjana,Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nasih ,Ahmad Munjin,dkk.2013.*Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.Bandung: RefikaAditama.
- Nasution. 2002. *Didaktis Asan-Asas Mengajar*. Jakarta : Bina Aksara.
- Hamalik,Oemar. 2010. *Proses BelajarMegajar*. Jakarta: bumiaksara.
- Hamalik,Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bestari,Prayoga. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Pusat Perbukuan.
- Purwanto.2014.*Evaluasi HasilBelajar*.Yogyakarta: PustakaBelajar.
- Roestiyah,dkk. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Roestiyah.2012.*Strategi BelajarMengajar*,Cet Ke-8.Jakarta: RinekaCipta.
- Roestiyah.2012.*StrategiBelajarMengajar*, Cet Ke-8.Jakarta: RinekaCipta.
- Rusmaini.2013.*Ilmu Pendidikan*.Yogyakarta :PustakaFelici.
- Sadly. 1977. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudjana N. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono.2014.*PenelitianKuantitatifKualitatif Dan R &D* .Bandung : ALFABETA
- Sudijono, Anas.2015.*PengantarEvaluasiPendidikan*.Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, Dian Oky,dkk.2014. *Aplikasi Contextual Teaching And Learning(CTL) untukMeningkatkanPrestasiBelajar*.Jakarta:MultazamMuliaUtama.
- Suyatno.2009.*Menjelajah PembelajaranInovatif*.Sidoarjo:MasmediaBuanaPustaka.
- Djamarah,Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Syaiful, Bhari Djamarah dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Cet. Ke-3. Jakarta : Rineka Cipta.

- Djamarah ,Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Cet ke- 4. Jakarta : Rineka Cipta.
- Tim Penyusun. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Tulus Tu'u. 2004. *Peran Disiplin Pada Prilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta : Grasindo.
- Trianto.2011.*PengantarPenelitianBagiPengembanganProfesiPendidikan dan TenagaKependidikan*.Jakarta: Kencana.
- Wahab,Rohmalina.2015.*PsikologiBelajar*.Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- Winarno. 2013.*Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Winkel, W.S. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : PT. Gramedia.

PEDOMAN DOKUMENTASI

- A. Profil MI Hijriyah II Palembang
 - 1. Lokasi Sekolah
 - 2. Kepemilikan Tanah
 - 3. Keadaan Gedung
- B. Keadaan Guru
 - 1. Jumlah Guru
 - 2. Nama Guru
 - 3. Tingkat Pendidikan Guru
 - 4. Jabatan Guru
 - 5. Pengalaman Mengajar Guru
- C. Keadaan Siswa
 - 1. Jumlah Keseluruhan siswa dari kelas 1 – 6
 - 2. Jumlah siswa berdasarkan jenis kelamin
 - 3. Jumlah siswa berdasarkan jumlah rombongan belajar
- D. Keadaan Sarana dan Prasarana
 - 1. Jumlah ruang belajar dan kondisinya
 - 2. Ruang guru dan kondisinya
 - 3. Ruang Kelas dan kondisinya
 - 4. Meja dan Kursi serta kondisinya
 - 5. Ruang perpustakaan dan kondisinya
 - 6. Buku perpustakaan dan kondisinya
 - 7. Mobeler sekolah dan kondisinya
 - 8. Ruang ibadah dan kondisinya
 - 9. RDG dan kondisinya
 - 10. Alat peraga dan kondisinya
 - 11. Sarana dan prasarana pendukung lainnya

E. Keadaan Belajar Mengajar

1. Arsip perangkat pembelajaran : Program Tahunan, Program Semester, Silabus, RPP, Penilaian Pengajaran, Nilai Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM MENERAPKAN
METODE *ROLE PLAYING***

Nama Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Kelas/Semester : IV / I
 Hari/Tanggal : , 2018
 Waktu :
 Petunjuk : Isilah dengan memberikan tanda ceklits (√) pada kolom aspek yang diamati guru melakukan aktivitas tersebut.

No	Aktivitas Guru	Ya	Tidak
1	Guru mempersiapkan RPP		
2	Guru memotivasi siswa		
3	Guru mempersiapkan media pembelajaran		
4	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai		
5	Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i>		
	a. Guru memberitahu siswa materi yang akan dipelajari		
	b. Guru membagikan bahan bacaan yang sesuai dengan materi pelajaran		
	c. Guru meminta kepada siswa untuk mempelajari bahan bacaan tersebut secara sendiri atau dengan teman sebangku.		
	d. Beberapa Siswa diminta untuk maju dan memerankan drama (<i>role playing</i>) yang telah disiapkan guru		

	e. Guru akan menjelaskan materi pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.		
	f. Kemudian guru bertanya kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.		
	g. Guru menyimpulkan pembelajaran dan memberikan penguat ataupun motivasi kepada siswa.		
	h. Guru dan siswa menyimpulkan bersama-sama materi yang telah dipelajari.		
	i. Guru memberikan penugasan kepada seluruh siswa dari hasil pembelajaran.		

Observer

Emilwati,S.Pd.I

PEDOMAN TES

PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Instrumen tes ini digunakan untuk mengumpulkan data dalam menyelesaikan karya ilmiah penulis yang berjudul “PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PKN MADRASAH IBTIDAIYAH HIJRIYAH II PALEMBANG”

Dengan ini penulis memberikan gambaran sebagai berikut :

1. Tes yang akan diberikan bentuk tertulis. Tujuan tes ini adalah untuk memperoleh data yang akan digunakan sebagai bahan skripsi yang sedang penulis garap sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis dan bukan untuk meneliti hasil belajar siswa.
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan tepat. Jawaban siswa sangat membantu penulis dalam mengumpulkan data. Atas kesediaan siswa menjawab, penulis sampaikan penghargaan yang setinggi-tinginya dan diucapkan banyak terimakasih

Nama	:
Kelas	:
Jenis Kelamin	:

Berilah tanda silang (x) pada huruf A,B,C atau D yang menurut anda benar !

1. Sebuah kecamatan terdiri dari beberapa ...
 - a. Kabupaten
 - b. camat
 - c. desa
 - d. provinsi
2. orang yang memimpin sebuah desa dinamakan ...
 - a. kapolsek
 - b. kepala desa
 - c. lurah
 - d. perangkat desa
3. kecamatan dipimpin oleh seorang ...
 - a. bupati
 - b. camat
 - c. lurah
 - d. kepala desa
4. masa jabatan kepala desa adalah ...
 - a. 5 tahun
 - b. 6 tahun
 - c. 7 tahun
 - d. 8 tahun
5. Anggota BPD (Badan Permusyawaratan Desa) terdiri atas orang-orang berikut,kecuali . . .
 - a. Ketua rukun warga (RW)
 - b. Tokoh masyarakat
 - c. Anggota DPRD

- d. Pemuka Agama
6. Muspika (Musyawarah pimpinan kecamatan) terdiri atas . . .
 - a. Camat,kapolres,dan dandim
 - b. Kades, lurah, dan camat
 - c. Camat, kades, dan kapolsek
 - d. Camat, kapolsek, dan danramil
 7. Tempat – tempat berikut ini yang tidak termasuk tempat pelayanan umum bertugas melayani kepentingan masyarakat di tingkat kecamatan adalah . . .
 - a. Polsek
 - b. Polres
 - c. Puskesmas
 - d. Koramil
 8. Kepolisian yang berada di tingkat kecamatan yaitu . . .
 - a. Polsek
 - b. Polres
 - c. Polda
 - d. Polri
 9. Badan permusyawaratan desa (BPD) berfungsi sebagai berikut,kecuali . . .
 - a. Mengayomi adat istiadat
 - b. Menampung dan menyalurkan aspirasi masyarakat
 - c. Menentukan gaji kepala desa dan ketua RT
 - d. Menetapkan peraturan desa bersama kepala desa
 10. Dalam menjalankan tugasnya, kepala desa dibantu oleh . . .
 - a. Perangkat desa
 - b. KUA
 - c. Para tentara
 - d. Anggota DPRD

PEDOMAN WAWANCARA

Diajukan Kepada Guru Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV di MI Hijriyah II Palembang

1. Bagaimana cara Ibu mengajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di MI Hijriyah II Palembang ?
2. Bagaimana kondisi kelas saat berlangsungnya proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di MI Hijriyah II Palembang ?
3. Apa kendala Ibu dalam menghadapi siswa kelas V dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di MI Hijriyah II Palembang ?
4. Bagaimana sarana prasarana siswa kelas IV di MI Hijriyah II Palembang ?
5. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di MI Hijriyah II Palembang ?

DESKRIPSI HASIL WAWANCARA

1. Identifitas Narasumber

Nama : Emilwati, S.Pd.I
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Status : Guru Mata Pelajaran PKn
 Tanggal Wawancara :

Palembang , 2018
 Observer

Emilwati, S. Pd.I

2. Hasil Wawancara

1. Bagaimana cara Ibu mengajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di MI Hijriyah II Palembang ?

Jawaban :

Cara saya mengajar seperti biasa layaknya seorang guru yaitu menjelaskan materi, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Dan memberikan tugas kepada siswa agar siswa lebih memahami materi yang telah dijelaskan.

2. Bagaimana kondisi kelas saat berlangsungnya proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di MI Hijriyah II Palembang ?

Jawaban :

Kondisi kelas saat belajar kadang tertib dan kadang juga ribut. Tergantung bagaimana cara kita mengajar.

3. Apa kendala Ibu dalam menghadapi siswa kelas IV dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di MI Hijriyah II Palembang ?

Jawaban :

Kendala yang sering dihadapi yaitu siswa sering sibuk sendiri, dan jika ditanya apakah ada pertanyaan, apakah sudah mengerti pelajaran yang dijelaskan siswa hanya diam sehingga membuat saya bingung.

4. Bagaimana sarana prasarana siswa kelas IV di MI Hijriyah II Palembang ?

Jawaban :

Sarana dan prasarana yang ada di madrasah ini cukup. Papan tulis yang bersih, alat tulis yang cukup lengkap serta buku-buku pelajaran yang cukup lengkap juga.

5. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di MI Hijriyah II Palembang ?

Jawaban :

Untuk hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan masih ada yang mendapat nilai dibawah KKM.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

(kelas Eksperimen)

Nama Sekolah : MI Hijriyah II Palembang
Kelas / Semester : IV / I (satu)
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Pertemuan /Waktu : Ke 1 / 2x35 menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan.

C. Indikator Pembelajaran

1. Menyebutkan pengertian pemerintahan kecamatan
2. Menyebutkan struktur pemerintahan kecamatan

D. Tujuan pembelajaran

1. Siswa dapat Menyebutkan pengertian pemerintahan kecamatan
2. Siswa dapat Menyebutkan struktur pemerintahan kecamatan

E. Materi Pembelajaran

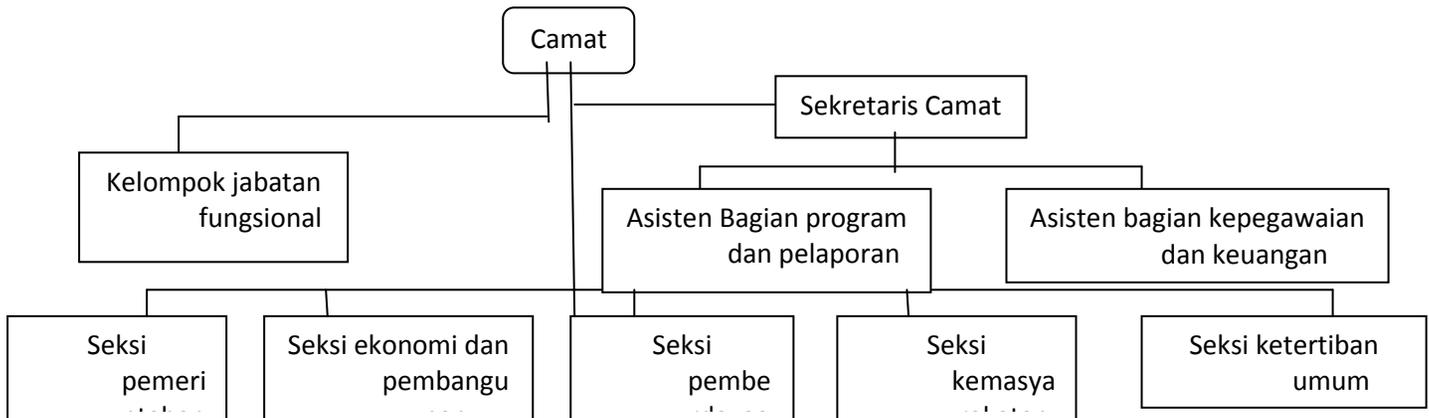
Pemerintahan kecamatan

Kecamatan merupakan wilayah administratif gabungan dari beberapa desa dan kelurahan. Luas wilayah kecamatan adalah luas seluruh wilayah desa dan kelurahan di wilayahny, Kecamatan dipimpin oleh seorang camat.

Struktur pemerintahan kecamatan

Struktur pemerintahan kecamatan, terdiri dari camat, sekretaris, seksi-seksi, dan kelompok jabatan fungsional, setiap perangkat pemerintahan kecamatan, memiliki tugas yang berbeda-beda sesuai dengan bidangnya masing-masing. Perangkat pemerintahan di setiap kecamatan tidak selalu sama jumlahnya, karena disesuaikan dengan kondisi masing-masing kecamatan.

Berikut contoh struktur pemerintahan kecamatan.



F. Metode Pembelajaran

Metode : -Ceramah -Tanya Jawab
- Penugasan -Role Playing

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Paket PKN kelas IV semester I

H. Langkah-langkah Kegiatan

1) Kegiatan awal (15 menit)

- Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a
- Guru mengkondisikan kelas, guru meminta siswa untuk mempersiapkan alat tulis dan lain-lain
- Guru mengabsen siswa
- Guru menanyakan materi minggu lalu yang telah dipelajari
- Guru memberitahu siswa materi yang akan dipelajari dan memberikan motivasi kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari.

2) Kegiatan Inti (40 menit)

Eksplorasi

- Guru menjelaskan pengertian pemerintahan kecamatan
- Guru menjelaskan struktur pemerintahan kecamatan

Elaborasi

- Kemudian guru bertanya kepada siswa tentang pengertian pemerintahan kecamatan
- Kemudian guru bertanya kepada siswa struktur pemerintahan kecamatan
- Kemudian guru menyuruh siswa untuk bermain permainan yaitu permainan *role playing* (bermain peran) dimana guru melibatkan beberapa siswa untuk maju dan memeragakan peran-peran sesuai dengan apa yang ada di teks drama.
- Kemudian guru memberikan penghargaan (ucapan atau hadiah) kepada siswa yang sudah berani terlibat dalam permainan *role playing*

Komfirmasi

- Guru memint siswa mengerjakan soal yang telah disediakan
- Guru bertanya kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru dan siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui, memberikan penguat dan penyimpulan

3) Kegiatan Penutup (15 menit)

- a) Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi yang dipelajari.
- b) Guru membagikan tugas rumah.
- c) Guru mengingatkan siswa untuk rajin belajar
- d) Guru mengucapkan salam untuk menutup pelajaran

I. Penilaian

1. Prosedur penilaian
 - a. Penilaian hasil belajar (kognitif)

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tertulis
2. Instrumen penilaian
 - a. Penilaian hasil belajar (kognitif)

Tes tertulis *post test* berbentuk pilihan ganda 10 soal (terlampir)

SOAL

Berilah tanda silang (x) pada huruf A,B,C atau D yang menurut anda benar !

11. Sebuah kecamatan terdiri dari beberapa ...
 - e. Kabupaten
 - f. camat
 - g. desa
 - h. provinsi
12. orang yang memimpin sebuah desa dinamakan ...
 - e. kapolsek
 - f. kepala desa
 - g. lurah
 - h. perangkat desa
13. kecamatan dipimpin oleh seorang ...
 - e. bupati
 - f. camat
 - g. lurah
 - h. kepala desa
14. masa jabatan kepala desa adalah ...
 - e. 5 tahun
 - f. 6 tahun
 - g. 7 tahun
 - h. 8 tahun
15. Anggota BPD (Badan Permusyawaratan Desa) terdiri atas orang-orang berikut,kecuali . . .
 - e. Ketua rukun warga (RW)
 - f. Tokoh masyarakat
 - g. Anggota DPRD
 - h. Pemuka Agama

16. Muspika (Musyawarah pimpinan kecamatan) terdiri atas . . .
- e. Camat,kapolres,dan dandim
 - f. Kades, lurah, dan camat
 - g. Camat, kades, dan kapolsek
 - h. Camat, kapolsek, dan danramil
17. Tempat – tempat berikut ini yang tidak termasuk tempat pelayanan umum bertugas melayani kepentingan masyarakat di tingkat kecamatan adalah . . .
- e. Polsek
 - f. Polres
 - g. Puskesmas
 - h. Koramil
18. Kepolisian yang berada di tingkat kecamatan yaitu . . .
- e. Polsek
 - f. Polres
 - g. Polda
 - h. Polri
19. Badan permusyawaratan desa (BPD) berfungsi sebagai berikut,kecuali . . .
- e. Mengayomi adat istiadat
 - f. Menampung dan menyalurkan aspirasi masyarakat
 - g. Menentukan gaji kepala desa dan ketua RT
 - h. Menetapkan peraturan desa bersama kepala desa
20. Dalam menjalankan tugasnya, kepala desa dibantu oleh . . .
- e. Perangkat desa
 - f. KUA
 - g. Para tentara
 - h. Anggota DPRD

Kunci jawaban

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

**Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran**

Emilwati, S.Pd.I

**Palembang ,
Peneliti**

2018

**Nola Santi Veronika
NIM: 14270084**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Kelas Kontrol)

Nama Sekolah : MI Hijriyah II Palembang
Kelas / Semester : IV / I (satu)
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Pertemuan / Waktu : Ke 1 / 2x35 menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami sistem pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa dan pemerintahan kecamatan.

C. Indikator Pembelajaran

1. Menyebutkan pengertian Pemerintahan kecamatan
2. Menyebutkan struktur pemerintahan kecamatan

D. Tujuan pembelajaran

1. Siswa dapat Menyebutkan pengertian Pemerintahan kecamatan
2. Siswa dapat Menyebutkan pengertian struktur pemerintahan kecamatan

E. Materi Pembelajaran

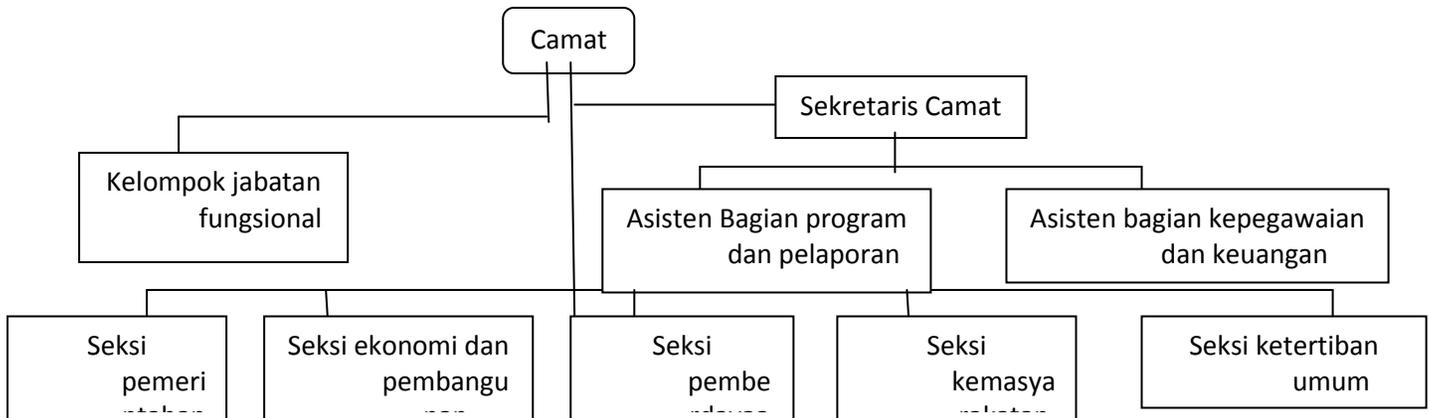
Pemerintahan kecamatan

Kecamatan merupakan wilayah administratif gabungan dari beberapa desa dan kelurahan. Luas wilayah kecamatan adalah luas seluruh wilayah desa dan kelurahan di wilayahny, Kecamatan dipimpin oleh seorang camat.

Struktur pemerintahan kecamatan

Struktur pemerintahan kecamatan, terdiri dari camat, sekretaris, seksi-seksi, dan kelompok jabatan fungsional, setiap perangkat pemerintahan kecamatan, memiliki tugas yang berbeda-beda sesuai dengan bidangnya masing-masing. Perangkat pemerintahan di setiap kecamatan tidak selalu sama jumlahnya, karena disesuaikan dengan kondisi masing-masing kecamatan.

Berikut contoh struktur pemerintahan kecamatan.



F. Metode Pembelajaran

Metode : -Ceramah
-Tanya Jawab - Penugasan

G. Sumber Belajar

Buku : Buku Paket PKN kelas IV semester I

H. Langkah-langkah Kegiatan

1). Kegiatan awal (15 menit)

- Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- Guru meminta ketua kelas untuk memimpin do'a
- Guru mengabsen siswa
- Guru menanyakan materi minggu lalu yang telah dipelajari
- Guru memberitahu siswa materi yang akan dipelajari

2). Kegiatan Inti (40 menit)

Eksplorasi

- Guru menjelaskan pengertian pemerintahan kecamatan
- Guru menjelaskan struktur pemerintahan kecamatan

Elaborasi

- Kemudian guru bertanya kepada siswa tentang pengertian pemerintahan kecamatan
- Kemudian guru bertanya kepada siswa struktur pemerintahan kecamatan

Konfirmasi

- Guru meminta siswa mengerjakan soal yang telah dibagikan
- Guru bertanya kepada siswa tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru dan siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui, memberikan penguat dan penyimpulan

3). Kegiatan Penutup (15 menit)

- a) Guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi yang dipelajari.
- b) Guru membagikan tugas rumah.
- c) Guru mengingatkan siswa untuk rajin belajar
- d) Guru mengucapkan salam untuk menutup pelajaran

I. Penilaian**1. Prosedur penilaian**

Penilaian hasil belajar (kognitif)

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tertulis

2. Instrumen penilaian

Penilaian hasil belajar (kognitif)

Tes tertulis *post test* berbentuk pilihan ganda 10 soal (terlampir)

SOAL

Berilah tanda silang (x) pada huruf A,B,C atau D yang menurut anda benar !

1. Sebuah kecamatan terdiri dari beberapa ...
 - a. Kabupaten
 - b. camat

- c. desa
 - d. provinsi
2. orang yang memimpin sebuah desa dinamakan ...
- a. kapolsek
 - b. kepala desa
 - c. lurah
 - d. perangkat desa
3. kecamatan dipimpin oleh seorang ...
- a. bupati
 - b. camat
 - c. lurah
 - d. kepala desa
4. masa jabatan kepala desa adalah ...
- a. 5 tahun
 - b. 6 tahun
 - c. 7 tahun
 - d. 8 tahun
5. Anggota BPD (Badan Permusyawaratan Desa) terdiri atas orang-orang berikut,kecuali . . .
- a. Ketua rukun warga (RW)
 - b. Tokoh masyarakat
 - c. Anggota DPRD
 - d. Pemuka Agama
6. Muspika (Musyawarah pimpinan kecamatan) terdiri atas...
- a. Camat,kapolres,dan dandim

- b. Kades, lurah, dan camat
 - c. Camat, kades, dan kapolsek
 - d. Camat, kapolsek, dan danramil
7. Tempat – tempat berikut ini yang tidak termasuk tempat pelayanan umum bertugas melayani kepentingan masyarakat di tingkat kecamatan adalah . .
- a. Polsek
 - b. Polres
 - c. Puskesmas
 - b. Koramil
8. Kepolisian yang berada di tingkat kecamatan yaitu . . .
- a. Polsek
 - b. Polres
 - c. Polda
 - d. Polri
9. Badan permusyawaratan desa (BPD) berfungsi sebagai berikut,kecuali . . .
- a. Mengayomi adat istiadat
 - b. Menampung dan menyalurkan aspirasi masyarakat
 - c. Menentukan gaji kepala desa dan ketua RT
 - d. Menetapkan peraturan desa bersama kepala desa
10. Dalam menjalankan tugasnya, kepala desa dibantu oleh . . .
- a. Perangkat desa
 - b. KUA
 - c. Para tentara
 - d. Anggota DPRD

Kunci jawaban

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

**Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran**

**Palembang ,
Peneliti**

2018

Emilwati, S.Pd.I

**Nola Santi Veronika
NIM: 14270084**

Drama Pemilihan Camat

Nama anggota :

1. Arifadhani : sebagai calon camat 1
 2. Arisyika : sebagai wakil camat 1
 3. Madun : sebagai calon camat 2
 4. Yuni : sebagai wakil camat 2
 5. Arum : sebagai Rakyat
 6. Yudi : sebagai Rakyat
 7. Irin : sebagai panitia
 8. Rahma : sebagai panitia
 9. Lina : sebagai sekretaris kecamatan
- Kampanye
 - Pidato calon camat/ kampanye
 - Pemilihan camat

Pidato untuk Arifandi:

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur kepada Allah Swt yang telah mempertemukan kita pada acara hari ini, mempertemukan kita pada acara kampanye ini. Saya selaku Arifandi sebagai calon camat 2017-2022 mohon dukungan kepada rakyat sekalian. Saya berjanji jika saya terpilih saya akan menurunkan harga sembako dan meningkatkan kualitas SDM dan memberikan sekolah gratis. Ini bukanlah sekedar janji tapi akan saya buktikan. Demikian pidato dari saya,jika ada kata-kata yang kurang berkenan mohon domaaafkan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pidato untuk Madun :

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur kepada Allah Swt yang telah mempertemukan kita pada acara hari ini, mempertemukan kita pada acara kampanye ini. Saya selaku Arifandi sebagai calon camat 2017-2022 mohon dukungan kepada rakyat sekalian. Saya berjanji jika saya terpilih saya akan menaikan pendapatan desa dan. Ini bukanlah sekedar janji tapi akan saya buktikan. Demikian pidato dari saya,jika ada kata-kata yang kurang berkenan mohon domaaafkan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pemilihan Camat:

- Panitia penyelenggara menjelaskan cara-cara memilih
- Panitia memanggil peserta
- Peserta masuk TPS
- Jika sudah selesai penghitungan suara dilakukan
- Kemudian sekretaris kecamatan merekap siapa yang akan jadi pemenangnya

Pada waktu pemilihan calon camat dan wakil camat. Terjadi persaingan sengit di antara dua calon ini.

Irin : Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Hari ini kita akan mendengarkan kampanye mengenai misi dan visi masing-masing calon camat.

Seluruh rakyat : (walaikumsalam)

Irin : baiklah kalau begitu langsung saja, untuk bapak Arifadhani saya persilahkan

Arifadhani : Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Puji syukur kepada Allah Swt yang telah mempertemukan kita pada acara hari ini, mempertemukan kita pada acara kampanye ini. Saya selaku Arifandi sebagai calon camat 2017-2022 mohon dukungan kepada rakyat sekalian. Saya berjanji jika saya terpilih saya akan menurunkan harga sembako dan meningkatkan kualitas SDM dan memberikan sekolah gratis. Ini bukanlah sekedar janji tapi akan saya buktikan. Demikian pidato dari saya,jika ada kata-kata yang kurang berkenan mohon domaaafkan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Irin : lalu apa visi misi anda setelah terpilih menjadi camat?

Arifadhani : terimakasih atas pertanyaannya, Misi pertama saya yaitu menciptakan kecamatan dan desa-desa yang bersih,memberikan bimbingan kepada kepala-kepala desa yang menjabat untuk menjadi pemimpin yang jujur dan bersih,menciptakan lapangan kerja untuk masyarakat desa maupun kecamatan agar tidak adanya pengangguran.

Rakyat : (bertepuk tangan)

Irin : baiklah sekarang kita dengarkan kampanye dari bapak madun, kepadanya saya persilahkan

Madun : Assalamu'alaikum Wr.Wb.
ada Allah Swt yang telah mempertemukan kita pada acara hari ini, mempertemukan kita pada acara kampanye ini. Saya selaku Arifandi sebagai calon camat 2017-2022 mohon dukungan kepada rakyat sekalian. Saya berjanji jika saya terpilih saya akan menaikkan pendapatan desa dan. Ini bukanlah sekedar janji tapi akan saya buktikan. Demikian pidato dari saya,jika ada kata-kata yang kurang berkenan mohon domaaafkan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Irin : lalu apa visi misi anda setelah terpilih menjadi camat?

Madun : misi pertama saya yaitu mewujudkan pembangunan baik dalam kecamatan atau setiap desa ,dan bekerja sama dengan

polsek kecamatan agar kecamatan yang saya pimpin menjadi aman dan damai, menghidupkan Muspika dan membangun anggota BPD yang jujur dan bersih.

Irin : baiklah itu tadi kampanye dari masing-masing calon camat kita, pilihan nada menentukan kemajuan daerah kita untuk lima tahun kedepan.

Beberapa hari kemudia pemilu pun diadakan,

Rakyat : (sudah berkumpul ditempat pemilu diselenggarakan)

Irin : baiklah bapak dan ibu sekalian, silahkan mendaftarkan diri anda dengan mengumpulkan kartu pemilu di panitia TPS.

Rakyat : (baik)

Irin : setelah anda mengumpulkan kartu pemilu. Anda akan dipanggil untuk mencontreg sesuai dengan urutan. Cara mencontreg akan dijelaskan selengkapnya oleh saudari Rahma.

Rahma : baiklah bapak dan ibu sekalian untuk mencontreg pilihan camat anda masuk kedalam ruangan yang sudah disediakan kemudian pilihlah satu calon camat pilihan anda, dengan mencontreg foto, nama atau nomer urutan camat setelah itu lipat kembali kertas seperti semula dan masukan kertas pilihan anda ke kotak suara, trimakasih bapak-bapak dan ibu-ibu

Rakyat : (baiklah bu kami mengerti, akhirnya rakyatpun satu persatu masuk kedalam ruangan yang telah disediakan sampai pemilu selesai semuanya bejalan dengan tertib)

Setelah pemilu selesai ,tinggallah panitia dan sekretaris camat untuk menghitung hasil kemenangan dari kota suara, dan dilihat kemenangan berpihak kepada bapak Arifadhni dan wakilnya. Kemudia sekretris camat mencatat apa saja yang diperlukan untuk kampanye kemenagan selanjutnya.

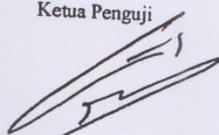
 UIN RADEN FATAH PALEMBANG	SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PENJILIDAN SKRIPSI	GUGUS PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN RADEN FATAH PALEMBANG
		Kode. GMPFFT.SUKET.01/RO

Setelah melalui proses koreksi dan bimbingan maka terdapat skripsi mahasiswa:

NIM : 14270084
 Nama : Nola Santi Veronika
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 JudulSkripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN di Kelas IV MI Hijriyah II Palembang.

Maka skripsi mahasiswa tersebut disetujui untuk dijilid *hardcover* dan diperbanyak sesuai kebutuhan. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

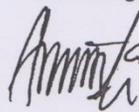
Ketua Penguji



Dr. Hj. Mardiah Astuti, M.Pd.I
 NIP. 197611052007102002

Palembang, Desember 2018

Sekretaris Penguji



Amir Hamzah M.Pd.I



uIN
RADEN FATAH
PALEMBANG

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
(UIN) RADEN FATAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry Kode Pos : 30126 Telp. 0711-354668, Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nola Santi Veronika
NIM : 14270084
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn di Kelas IV Mi Hijriyah II Palembang
Pembimbing I : Dr. Yulia Tri Samiha, M.Pd
NIP : 196807212005012004

No	Hari/Tanggal	Masalah Yang Dikonsultasikan	Paraf
5	19/09/2018	Penentuan sample, kelas dengan nilai tinggi jadi kelas kontrol, nilai terendah kelas eksperiment	Y
6	17/9/2018	Acc Penelitian lapangan	Y
7	22/10/2018	Perbaiki bab IV sesuai rumus. Acc bab IV (Rekonsiliasi)	Y
8	9/11/2018	Acc Monagassas Siapkan Point Point	Y



UIN
RADEN FATAH
PALEMBANG

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
(UIN) RADEN FATAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry Kode Pos : 30126 Telp. 0711-354668, Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nola Santi Veronika
NIM : 14270084
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Pkn di Kelas IV Mi Hijriyah II Palembang
Pembimbing II : Miftahul Husni, M.Pd.
NIP :

No	Hari/Tanggal	Masalah Yang Dikonsultasikan	Paraf
1	Kamis, 3-5-2018	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Sistematisa penulisan - Revisi Batasan Masalah - Revisi Rumusan Masalah - Revisi Metodologi Penelitian - Revisi Teknik Penarikan Sampel - Revisi Populasi Penelitian 	
2	Selasa 8-5-18	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Sistematisa penulisan - Revisi Batasan Masalah - Revisi Rumusan masalah 	
3	Jumat 11-5-2018	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Batasan masalah - Revisi Rumusan Masalah - Revisi foot not - Sistematisa penulisan 	



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
(UIN) RADEN FATAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry Kode Pos : 30126 Telp. 0711-354668, Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nola Santi Veronika
NIM : 14270084
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn di Kelas IV Mi Hijriyah II Palembang
Pembimbing II : Miftahul Husni, M.Pd.
NIP :

No	Hari/Tanggal	Masalah Yang Dikonsultasikan	Paraf
4	Rabu 23-5-2018	- Revisi Sistematis ke Pembisa lurus Konsisten	
5	Senin 4-6-2018	- Revisi Footnot / pengutipan - Revisi Sistematis ke Pembisa - Revisi Footnot - Revisi Halaman	
6	Rabu 5-6-18	- Aee BAB I Lanjut BAB II	
7	Selasa 10-7-2018	- Revisi sistematis ke pembisa - Revisi footnot - Revisi halaman - Referensi dipertambahkan	



UIN
RADEN FATAH
PALEMBANG

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
(UIN) RADEN FATAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikry Kode Pos : 30126 Telp. 0711-354668, Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nola Santi Veronika
NIM : 14270084
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn di Kelas IV Mi Hijriyah II Palembang
Pembimbing II : Miftahul Husni, M.Pd.
NIP :

No	Hari/Tanggal	Masalah Yang Dikonsultasikan	Paraf
8	Rabu, 11-7-2018	- Revisi Sistematisasi Penulisan - Revisi Pengutipan / foot not Jumlah page sp.cit	21 21
9	Kamis, 12-7-2018	- penulisan foot not. di perbaiki - Ace BAB II Lanjut BAB III	31 31
10	Senin, 16-7-2018	- Ace BAB III dengan syarat di perbaiki ketela-ketela - Lanjut Apd (RPP, Test dan sebagian lagi)	31 31



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
(UIN) RADEN FATAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Prof. K. H. Zainal-Abidin-Fikry Kode Pos : 30126 Telp. 0711-354668, Palembang

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nola Santi Veronika
NIM : 14270084
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn di Kelas IV Mi Hijriyah II Palembang
Pembimbing II : Miftahul Husni, M.Pd.
NIP :

No	Hari/Tanggal	Masalah Yang Dikonsultasikan	Paraf
1	Selasa 16/10/2018	BAB IV Rumusan masalah Rumusan masalah masalah maka di fokus kan untuk menjawab Rumusan masalah yg 3 tersebut	
2	Jum.at 19/10/2018	- Ace BAB IV dan V Lanjut ujian kechomla	
3	Rabu, 31/10/18	- Ace kechomla Lanjut ujian	

