



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MATERI BENTUK-BENTUK
KEPUTUSAN BERSAMA MELALUI MODEL ROLE PLAYING
PADA SISWA KELAS V SD N 3 BAE KUDUS
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Oleh
NURUL SAADAH
NIM 201033102

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MATERI BENTUK-BENTUK
KEPUTUSAN BERSAMA MELALUI MODEL ROLE PLAYING
PADA SISWA KELAS V SD N 3 BAE KUDUS
TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
Nurul Saadah
NIM 201033102**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sukses bukanlah akhir dari segalanya, kegagalan bukanlah sesuatu yang fatal, namun keberanian untuk meneruskan kehidupanlah yang diperhatikan”

(Sir Winston Churchill)

PERSEMBAHAN

Seiring dengan sembah sujud kepada Allah SWT,
skripsi ini peneliti persembahkan kepada.

1. kedua orang tuaku tercinta Bapak Bambang Prawoto dan Ibu Wianah yang selalu memberikan do'a, curahan kasih sayang, pengorbanan yang amat besar, semangat dan segalanya buatku,
2. adikku Isna Rohmaningsih yang senantiasa mengisi hari-hariku dengan keceriaan,
3. muhammad Riyadi yang selalu memberikan inspirasi dalam hidupku, Terima kasih atas dukungan dan doanya yang tak pernah putus untuk selalu mendoakan ananda
4. teman-teman seperjuanganku kelas C PGSD angkatan 2010, dan
5. almamaterku PGSD Universitas Muria Kudus.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Nurul Saadah (NIM. 201033102) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 8 Juli 2014

Pembimbing I

**Drs. Masturi, M. M.
NIS. 061071 302000 1 001**

Pembimbing II

**Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0608038502**

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

**Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd.
NIP. 19621219 198703 1 015**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Nurul Saadah (NIM: 2010 33 102) ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 19 Juli 2014 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kudus, Agustus 2014

Dewan Pengaji

Drs. Masturi, M. M.
NIS. 061071 302000 1 001

, Ketua

Santoso, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0608038502

, Anggota

Ika Oktavianti, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 0631108401

, Anggota

Imaniar Purbasari, S. Pd., M. Pd.
NIDN 0619128801

, Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,

Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd.
NIP. 19621219 198703 1 015

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Materi Bentuk-bentuk Keputusan Bersama Melalui Model *Role Playing* pada Siswa Kelas V SD N 3 Bae Kudus Tahun Ajaran 2013/2014”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan diFakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus. Terselesainya skripsi ini tentunya banyak bantuan, dorongan, masukan dan bimbingan yang peneliti terima. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada.

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Dr. Murtono, M.Pd, Ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Drs. Masturi, M.M dosen pembimbing I yang memberikan banyak informasi mengenai penulisan skripsi dan membimbing serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan penulisan skripsi ini.
4. Santoso, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan danmotivasi kepada peneliti dalam penyusunan pembuatan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan Staf Program Studi S1 PGSD FKIP UMK yang senantiasa

membimbing, melayani dan memberikan bekal pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.

6. Herru Priyatmo, S.Pd, Kepala SekolahSD N 3 Bae Kudus atas kesempatan dan izin yang diberikan dalam melaksanakan penelitian.
7. Tugiyono, S.Pd. guru kelas V SD N 3 Bae Kudus yang selalu memberikan waktu dan membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
8. Ayahanda (Bapak Bambang Prawoto), Ibunda (Wianah) beserta Adik (Isna Rohmaningsih) atas dukungannya yang tidak pernah lelah berdoa demi lancarnya skripsi ini.
9. Muhammad Riyadi yang selalu memberikan semangat motivasi dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini
10. Sahabat terbaik (Frida, Dinar, Mya, Okta dan Ani) yang telah rela meluangkan waktu untuk menemani dan membantu menyelesaikan skripsi ini dan Muhammadriyadi yang selalu peneliti yakini dalam hati dan masa depan, serta selalu memberikan motivasi dan inspirasi dalam penyusunan skripsi ini
11. Teman-teman PGSDUMK angkatan 2010 yang turut membantu dalam bertukar ide maupun pikiran dan memotivasi peneliti sehingga skripsi ini terselesaikan.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatbalasan dari Allah SWT. Akhirnya demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khusunya, dan bagi para pembaca umumnya serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kudus, 27 Juni 2014
Peneliti

Nurul Saadah
NIM 201033102



ABSTRACT

Saadah, Nurul. 2013. *Improving of Learning Outcomes of Civic Education Material Types of Collective Decision by The Model Role Playing of Fifth Grade Students of SD N 3 Bae Kudus Academic Year 2013/2014.* Skripsi. Primary School Education Departement, Teacher Training and Education Faculty, University of Muria Kudus. Advisors: (i) Drs. Masturi, M.M, (ii) Santoso, S.Pd., M.Pd.

Keywords: achievement, role playing, types of collective decision,.

This research is motivated by the indication of low Civics students' learning outcomes. The indications are in the fifth grade students of SD N 3 Holy Bae as research subjects. It is characterized by several problems including: (1) learning is teacher-centered, (2) In the process of learning yet to implement innovative learning model or still using conventional learning model, (3) The low Civics students' learning outcomes. By using role playing learning model is expected to improve Civics students' learning outcomes. It is intended that students are able to think creatively and to solve existing problems in the group discussion.

Learning outcomes are changes or new capabilities acquired as a result of learning activities. Changes in behavior include all aspects, whether cognitive, affective and psychomotor. Civics education is a subject that focuses on the formation of diverse self to be intelligent citizens, skilled and character that is mandated by the Pancasila and the 1945 Constitution. Role playing is a learning model that provides greater opportunities for students to play a role.

The research approach is using qualitative and quantitative approaches to classroom action research consisting plan, action, observation and reflection. Methods of collecting data are in the form of tests, observations, interviews and documentation.

Initial conditions before taking action gets students classical completeness of 53.9% with a 69.60 average increase in cycle I to 57.7% with an average of 64.61 and the second cycle increased to 92.3% with a mean average 79.42. Individual student learning activities in the cycle I got an average of 66.87% with the criteria of "good" increased to in the second cycle 72.72% with the criteria of "good". Management of teacher learning cycle I get an average of 70% with the criteria of "good" increased in the second cycle to 87.13% with the criteria of "very good".

The conclusions of this study are the learning model through Role playing can improve Civics students' learning outcomes, students' learning activities and teacher's learning management. In learning process is expected that other researchers can develop models of learning research using role playing and other learning models that can increase students' learning outcomes. Students should be active in learning. Furthermore, cooperation among students in the group needs to be improved in order to create the learning implementation smoothly. It is expected that future researchers have better understanding of the Role playing

model, so they can smooth the learning process and develop another more innovative learning model.



ABSTRAK

Saadah, Nurul. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar PKn Materi Bentuk-bentuk Keputusan Bersama Melalui Model Role Playing Pada Siswa Kelas V SD N 3 Bae Kudus Tahun Ajaran 2013/2014.* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Drs. Masturi, M.M, Pembimbing (ii) Santoso, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Bentuk-bentuk Keputusan Bersama, *Role Playing*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya indikasi hasil belajar PKn siswa yang rendah. Indikasi tersebut terdapat pada siswa kelas V SDN 3 Bae Kudus yang sekaligus sebagai subjek penelitian. Hal ini ditandai dengan beberapa masalah diantaranya:(1) Pembelajaran masih berpusat pada guru, (2) Dalam proses pembelajaran belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif atau masih menggunakan model pembelajaran konvensional, (3) Masih rendahnya hasil belajar PKn siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Hal ini bertujuan agar siswa dapat berpikir kreatif dan mampu menyelesaikan masalah yang ada secara berdiskusi dalam kelompok.

Hasil belajar merupakan perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh akibat dari kegiatan belajar. Perubahan perilaku ini mencakup keseluruhan aspek, baik kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Model role playing adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk memerankan suatu lakon.

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yaitu dengan langkah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data berupates, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kondisi awal siswa sebelum melakukan tindakan mendapat ketuntasan klasikal sebesar 53,9% dengan rata-rata 69,60 meningkat pada siklus I menjadi 57,7% dengan rata-rata 64,61 dan pada siklus II meningkat menjadi 92,3% dengan rata-rata 79,42. Aktivitas belajar siswa individu pada siklus I mendapat rata-rata 66,87% dengan kriteria “baik” meningkat pada siklus II menjadi 72,72% dengan kriteria “baik”. Pengelolaan pembelajaran guru pada siklus I mendapatkan rata-rata 70% dengan kriteria “baik” meningkat pada siklus II menjadi 87,13% dengan kriteria “sangat baik”.

Simpulan pada penelitian ini adalah dengan melalui model pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa, aktivitas belajar siswa serta pengelolaan pembelajaran guru. Dalam setiap proses pembelajaran diharapkan para peneliti yang lain dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* maupun model pembelajaran

yang lain sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Siswa hendaknya aktif dalam pembelajaran. Selain itu, kerjasama diantara siswa dalam kelompok perlu ditingkatkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lancar. Diharapkan peneliti yang akan datang dapat lebih memahami model pembelajaran *Role playing*, sehingga dapat memperlancar kegiatan pembelajaran dan dapat mengembangkan dengan model pembelajaran lain yang lebih inovatif.



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO UNIVERSITAS	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	x
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Kegunaan Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.6 Definisi Operasional	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.2 Penelitian yang relevan	38
2.3 Kerangka Berpikir	41
2.4 Hipotesis Tindakan.....	42

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	43
3.2 VariabelPenelitian	45
3.3 Prosedur Penelitian.....	47
3.4 Sumber dan Jenis Data.....	64
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	64
3.6 Instrumen Penilitian	67

3.7 Validitas dan Reliabilitas	70
3.8 Analisis Data	73
3.9 Indikator Keberhasilan	80
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Pra siklus	81
4.2 Hasil Penelitian Siklus I	85
4.3 Hasil Penelitian Siklus II	118
4.4 Uji Hipotesis Tindakan	146
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	148
5.2 Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran PKn dengan Model <i>Role Playing</i>	155
5.3 Hasil Belajar Pkn Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	158
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Simpulan	166
6.2 Saran	167
DAFTAR PUSTAKA	169
LAMPIRAN	172

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Nilai Ketuntasan Minimal Pelajaran PKn Kelas V SD N 3 Bae.....	75
3.2 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam %	76
3.3 <i>Rating Scale</i> Lembar Pengamatan	78
3.4 Kriteria Hasil Observasi.....	79
4.1 Data Nilai Pada Tes Awal Siswa Kelas V SD N 3 Bae	82
4.2 Jadwal Pelaksanaan Siklus I SD N 3 Bae Kudus.....	87
4.3 Hasil Belajar Siswa Kelas V SD N 3 Bae Siklus I.....	100
4.4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar PKn Siswa Siklus I Pertemuan I.....	104
4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II.....	107
4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	109
4.7Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	110
4.8 Perbandingan Nilai Pra Siklus dengan Nilai Siklus I.....	113
4.9Jadwal Pelaksanaan Siklus II SD N 3 Bae	119
4.10 Hasil Belajar Siswa Kelas V SD N 3 Bae siklus II.....	130
4.11 Hasil Observasi Aktivitas Belajar PKn Siswa Siklus II Pertemuan I	134
4.12 Hasil Observasi Aktivitas Belajar PKn Siswa Siklus II Pertemuan II.....	136
4.13 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	138
4.14Peningkatan Aktivitas Belajar PKn Siswa Siklus I dan Siklus II	140
4.15Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	141
4.16Perbandingan Nilai Siklus I dengan Siklus II.....	143
5.1 Tingkat Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar dari Pra Siklus sampai Siklus II.....	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	42
3.1 Bagan Model Kemmis dan Mc. Taggart.....	50
4.1 Diagram Batang Persentase Ketuntasan Nilai Awal Siswa	82
4.2Diagram Batang Persentase Ketuntasan Hasil Belajar PKn Siswa Siklus I	102
4.3 Diagram Batang Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	106
4.4 Diagram Batang Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II	108
4.5Diagram Batang Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	109
4.6Diagram Batang Persentase Hasil Evaluasi Siklus II.....	131
4.7Diagram Batang Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I	135
4.8Diagram Batang Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II.....	137
4.9Diagram Batang Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II ...	139
4.10Diagram Batang Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan II.....	140
4.11Rekapitulasi Data Siklus II.....	144

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1: Jadwal Kegiatan Penelitian	173
Lampiran 2 : Daftar Nama Siswa.....	174
Lampiran 3 : Nama Kelompok	175
Lampiran 4 : Silabus Siklus I.....	176
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	182
Lampiran 6 : Lembar Kegiatan Siswa Siklus I	191
Lampiran 7 : Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I	192
Lampiran 8 : Soal Tes Evaluasi Siklus I.....	194
Lampiran 9 : Kunci Jawaban Evaluasi Siklus I	197
Lampiran 10 : Hasil Prasiklus.....	198
Lampiran 11 : Hasil Tes Siklus I.....	199
Lampiran 12 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	200
Lampiran 13 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	203
Lampiran 14 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	206
Lampiran 15 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	209
Lampiran 16 : Teks Skenario Bermain Peran 1 Siklus I	212
Lampiran 17 : Teks Skenario Bermain Peran 2 Siklus I	214
Lampiran 18 : Silabus Siklus II.....	216
Lampiran 19 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	222
Lampiran 20 : Lembar Kerja Siswa Siklus II	228
Lampiran 21 : Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II.....	229
Lampiran 22 : Soal Tes Evaluasi Siklus II.....	231
Lampiran 23 : Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II.....	235
Lampiran 24 : Hasil Tes Siklus II	236
Lampiran 25 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I	237
Lampiran 26 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II.....	240
Lampiran 27 : Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I ...	243

Lampiran 28: Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan II ...	246
Lampiran 29 : Teks Skenario Bermain Peran Siklus II	249
Lampiran 30 : Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan.....	250
Lampiran 31 : Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan	254
Lampiran 32 : Validitas Siklus I	256
Lampiran 33 : Reliabilitas Siklus I.....	257
Lampiran 34 : Validitas Siklus II.....	258
Lampiran 35 : Reliabilitas Siklus II	259
Lampiran 36 : Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus I	260
Lampiran 37 : Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	263
Lampiran 38 : Surat Pernyataan.....	267
Lampiran 39 : Surat Keterangan Selesai Bimbingan	268
Lampiran 40 : Permohonan Ujian Skripsi.....	269
Lampiran 41 : Surat Keterangan penelitian	270