

TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER

**PENGARUH METODE (DISKUSI VS BERMAIN PERAN)
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN
DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS V SD**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun Oleh:

**NYI AISAH
NIM. 500803523**

**PROGRAM PASCASARJANA
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS TERBUKA
2018**

ABSTRACT**THE INFLUENCE OF (DISCUSSION VS ROLE PLAY) METHOD
TOWARD CIVICS TEACHING RESULT REFER TO STUDENTS'
INTEREST IN FIVE GRADE ELEMENTARY SCHOOL**

Nyi Aisah

nyiaisahut@gmail.comProgram Pasca Sarjana
Universitas Terbuka

The purpose of this research is to reveal the influence about the implementation of teaching method and students' interest toward teaching result of civic education. The method that used in this research is the quasi-experimental method. This research was taken in between elementary schoolnat Cianjur which involve the fifth grade in two differences elementary school in Cianjur. The design that used in this research there are three variables research, which are two free variables and bond variable. Free variable are methods that involve group (discussion Vs role playing method) and students' interest while the other is bond variable about teaching result toward civic education. The research began by given pretest to measure the initial ability of students and given a questioner of students' interest to clarify the levels of their interest in learning. And then the student was given the treatment as much as four times meeting and the last in the students was given posttest for teachnig the analysis result. The data was collected by ANAVA analysis with two path and scheffe test. Based on the result data analysis that collected through research instruments obtained a conclusion there are; first,the differences in significant influence between student teaching result that using discussion method than role play methode. Second, the differences in significant influence between student's high interest in teaching and student's low interest in teaching civic education. Third, the teaching result of student are more dominant by using disscussion method than role play method for students who have high interest in teaching. Fourth, the teaching results of student which more dominant by using role play method than discussion method for student who have low interest in teaching. Fifth, there are have an influence interact between teaching method and students' interest toward teaching result.

Keyword: *Discussion Method, Role Play Method, Students' interest, Teaching result, and civic.*

ABSTRAK

PENGARUH METODE (DISKUSI VS BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR PKn DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS V SD

Nyi Aisah

nyiaisahut@gmail.com

Program Pasca Sarjana
Universitas Terbuka

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar PKn. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen kuasi yang dilakukan di SD Negeri di Kabupaten Cianjur dengan sampel siswa kelas V pada dua Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Cianjur, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *treatment by level* atau desain faktorial 2 x 2. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel penelitian, yang terdiri dari dua variabel bebas, dan satu variabel terikat. Variabel bebas adalah metode (diskusi kelompok vs metode bermain peran) dan minat belajar, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar pada pembelajaran PKn. Penelitian dimulai dengan pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal dan kuesioner minat belajar untuk mengklasifikasikan tingkat minat belajar siswa, selanjutnya siswa diberi *treatment* sebanyak empat kali pertemuan dan terakhir siswa diberi *posttest* untuk dianalisis hasil belajarnya. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan ANAVA dua jalur dan uji *scheffe*. Berdasarkan hasil analisis data yang telah terkumpul melalui instrumen penelitian diperoleh kesimpulan bahwa: *Pertama*, terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara hasil belajar PKn siswa yang menggunakan metode diskusi dibandingkan dengan yang menggunakan metode bermain peran. *Kedua*, terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara hasil belajar PKn siswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah. *Ketiga*, Hasil belajar PKn siswa lebih tinggi dengan metode diskusi dibandingkan dengan metode bermain peran bagi siswa yang minat belajarnya tinggi. *Keempat*, Hasil belajar PKn siswa lebih tinggi dengan metode bermain peran dibandingkan dengan metode diskusi bagi siswa yang minat belajarnya rendah. *Kelima*, terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: Metode Diskusi, Metode Bermain Peran, Minat Belajar, Hasil Belajar, PKn

PERSETUJUAN TAPM

Judul Penelitian : Pengaruh Metode (Diskusi Vs Bermain Peran)
Terhadap Hasil Belajar PKn Ditinjau Dari Minat
Belajar Siswa Di Kelas V SD

Penyusun TAPM : Nyi Aisah

NIM : 500803523

Program Studi : S2 Magister Pendidikan Dasar

Hari/Tanggal : Sabtu/ 03 November 2018

Menyetujui :

Pembimbing II,

Pembimbing I,


Dr. Mukti Amini, M.Pd.
NIP. 1972021172005012001



Dr. C. Rudy Prihantoro, M.Pd.
NIP. 196106041986021001

Penguji Ahli


Prof. H. Yaya S. Kusumah, M.Sc., Ph.D.
NIP. 1959092211983031003

Mengetahui,

Ketua Bidang Ilmu Pendidikan
Program PascasarjanaDekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan


Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.
NIP. 196008211986012001


Prof. Drs. Udan Kusnawan, M.A., Ph.D.
NIP. 196904031994031002

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PENGESAHAN

Nama : Nyi Aisah
 NIM : 500803523
 Program Studi : S2 Magister Pendidikan Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Metode (Diskusi Vs Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar PKn Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Di Kelas V SD

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM) Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada :

Hari/Tanggal : Sabtu/ 03 November 2018
 Waktu : 08.15 – 09.45

Dan telah dinyatakan LULUS

PANITIA PENGUJI TAPM

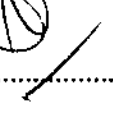
Ketua Komisi Penguji

Nama: Dr. Liestyodono B. Irianto, M.Si. 

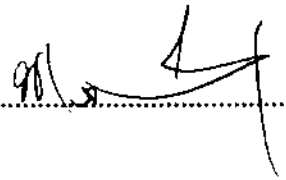
Penguji Ahli

Nama: Prof. H. Yaya S. Kusumah, M.Sc.,Ph.D. 

Pembimbing I

Nama: Dr. C. Rudy Prihantoro, M.Pd. 

Pembimbing II

Nama: Dr. Mukti Amini, M.Pd. 

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT**UNIVERSITAS TERBUKA PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER
PENDIDIKAN DASAR**

TAPM yang berjudul Pengaruh Metode (Diskusi Vs Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar PKn ditinjau dari Minat Belajar Siswa di Kelas V SD adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar.

Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik

Cianjur, November 2018

Yang Menyatakan



NYI AISAH

NIM. 500803523

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga TAPM dengan judul **“Pengaruh Metode (Diskusi Vs Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar PKN ditinjau dari Minat Belajar Siswa di Kelas V SD”** dapat disusun sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dalam proses penyusunan TAPM ini penulis menyadari bahwa semua dapat diselesaikan berkat kontribusi dari berbagai pihak. Maka dari itu dengan segenap ketulusan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada pembimbing I **Dr. C. Rudy Prihartono, M.Pd** dan Pembimbing II **Dr. Mukti Amini, M.Pd** yang telah banyak memberikan saran-saran dan arahan yang positif kepada penulis dalam menyelesaikan TAPM ini. Tidak lupa penulis juga menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Ojat Darajat, M. Bus., Ph.D sebagai Rektor UT
2. Prof. Drs. Udan Kusmawan, MA, Ph. D Sebagai Dekan FKIP UT
3. Dr. Liestyodono Bawono Irianto, M. Si Sebagai Ketua P4S FKIP
4. Drs. Boedhi Oetoyo, M.A, sebagai Kepala UPBJJ UT Bogor
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah mengajarkan banyak hal pada penulis dan atas segala dedikasinya.
6. Kepala Sekolah di SDN Cipetir dan SDN Cimurid yang telah memberikan ijin penulis untuk melakukan penelitian.
7. Rekan-rekan guru di SDN se Kecamatan Warungkondang yang telah memotivasi penulis.
8. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan Program Magister Pendidikan Dasar yang bersama-sama bertukar pikiran dan saling membantu penyusunan TAPM ini.
9. Suami, orang tua, saudara dan anak-anakku tercinta yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyusun TAPM ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga semua amal dan budi baiknya mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa TAPM ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat berterimakasih terhadap saran dan kritik yang diberikan, yang akan dijadikan masukan guna perbaikan.

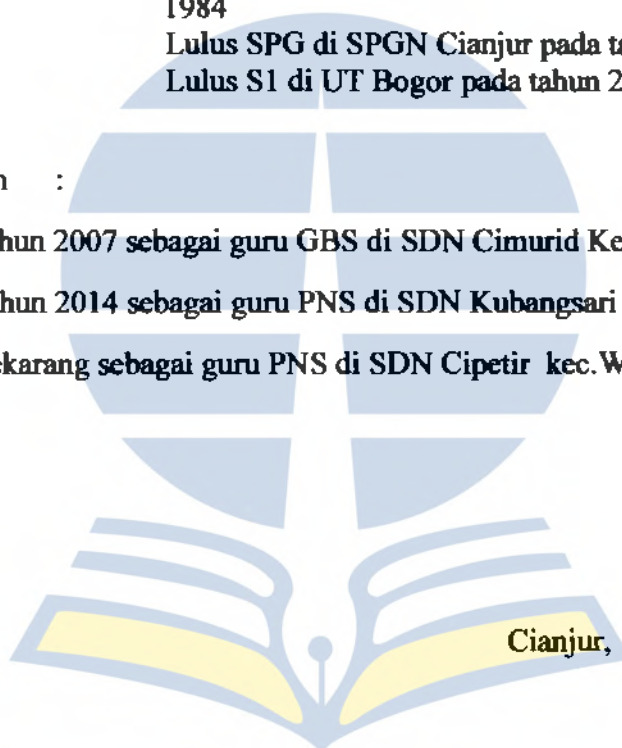
Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Cianjur, November 2018
Penulis

Nyi Aisah
NIM. 500803523

RIWAYAT HIDUP

Nama : Nyi Aisah
NIM : 500803523
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat/ Tanggal Lahir : Cianjur/ 06 April 1966
Riwayat Pendidikan : Lulus SD di SDN Ciwalen pada tahun 1981
Lulus SMP di SMPN 1 Warungkondang pada tahun 1984
Lulus SPG di SPGN Cianjur pada tahun 1987
Lulus S1 di UT Bogor pada tahun 2010

Riwayat Pekerjaan :
Tahun 2003 s/d tahun 2007 sebagai guru GBS di SDN Cimurid Kec. Warungkondang
Tahun 2008 s/d tahun 2014 sebagai guru PNS di SDN Kubangsari Kec. Ciluku
Tahun 2015 s/d sekarang sebagai guru PNS di SDN Cipetir kec. Warungkondang



Cianjur, November 2018

Nyi Aisah
NIM. 500803523

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstract	i
Abstrak	ii
Lembar Persetujuan TAPM	iii
Lembar Pengesahan TAPM	iv
Pernyataan Bebas Plagiat	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Riwayat Hidup	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Metode Diskusi	10
2. Metode Bermain Peran	20
3. Minat Belajar	30
4. Hasil Belajar	33
5. PKn	35
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	41
C. Kerangka Pemikiran	46
D. Hipotesis Penelitian	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	52
A. Desain Penelitian	52
B. Populasi dan Sampel Penelitian	54
C. Instrumen Penelitian	57
D. Prosedur Pengumpulan Data	66
E. Teknik Analisis dan Pengolahan Data	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	73
A. Deskripsi Objek Penelitian	73
B. Hasil Penelitian	74
C. Pembahasan	87

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	90
A. Kesimpulan	90
B. Implikasi	91
C. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Klasifikasi Minat Belajar pada Metode Diskusi	56
Gambar 3.2 Klasifikasi Minat Belajar pada Metode Bermain Peran	56
Gambar 4.1 Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> Siswa.....	75
Gambar 4.2 Histogram Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	77
Gambar 4.3 Rata-rata Hasil Belajar PKn Siswa.....	80
Gambar 4.4 Histogram Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	82
Gambar 4.5 Interaksi antara Metode Belajar dan Minat Belajar	86



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tahapan Pembelajaran Metode Diskusi	15
Tabel 2.2 Tahapan Pembelajaran Metode Bermain Peran.....	27
Tabel 2.3 Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan	45
Tabel 3.1 Desain penelitian <i>Treatment by level</i> atau desain faktorial.....	54
Tabel 3.2 Komposisi Subjek Penelitian.....	56
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Minat Belajar Siswa	58
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuesioner Minat	58
Tabel 3.5 Klasifikasi Validitas Instrumen	60
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Minat Belajar.....	61
Tabel 3.7 Klasifikasi Interpretasi Validitas Instrumen.....	62
Tabel 3.8 Klasifikasi Reliabilitas Tes.....	62
Tabel 3.9 Uji Reliabilitas Kuesioner	63
Tabel 3.10 Klasifikasi Indeks Kesukaran	64
Tabel 3.11 Klasifikasi Interpretasi Indeks Kesukaran.....	64
Tabel 3.12 Klasifikasi Daya Pembeda.....	64
Tabel 3.13 Klasifikasi Interpretasi Daya Pembeda	65
Tabel 4.1 Klasifikasi Minat Belajar.....	74
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data Pretest.....	76
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas varians data <i>Pretest</i>	78
Tabel 4.4 Hasil Uji <i>T-Test</i> data <i>Pretest</i>	79
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	81
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas varians Data <i>Posttest</i>	83
Tabel 4.7 Hasil ANAVA Dua Jalur.....	83
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Scheffe</i>	86



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

- Lampiran A1 Surat Keterangan Validasi Instrumen
- Lampiran A2 Kisi-kisi Kuesioner Minat Belajar
- Lampiran A3 Kuesioner Minat Belajar
- Lampiran A4 Kisi-kisi Soal *Pretest-Posttest*
- Lampiran A5 Soal *Pretest-Posttest*
- Lampiran A6 RPP Metode Diskusi
- Lampiran A7 RPP Metode Bermain Peran

LAMPIRAN B

- Lampiran B1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes
- Lampiran B2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes
- Lampiran B3 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes
- Lampiran B4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes
- Lampiran B5 Hasil Uji Validitas Kuesioner
- Lampiran B6 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner

LAMPIRAN C

- Lampiran C1 Data Nilai *Pretest*
- Lampiran C2 Data Nilai *Posttest*
- Lampiran C3 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Minat Belajar

LAMPIRAN D

- Lampiran D1 Analisis Data *Pretest* (Uji Statistik, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Perbedaan)
- Lampiran D2 Analisis Data *Posttest* (Uji Statistik, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Perbedaan)
- Lampiran D3 Analisis ANAVA Dua Jalur
- Lampiran D4 Hasil Uji *Scheffe*

LAMPIRAN E

- Hasil Pengerjaan Siswa

LAMPIRAN F

- Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

LAMPIRAN G

- Surat Izin Pelaksanaan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan pendidikan nasional itu merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan.

Peningkatan kualitas pendidikan pada umumnya merupakan upaya berkelanjutan bagi semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak. Salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan adalah melalui beragam pembaharuan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan peningkatan kualitas tidak dapat dilepaskan dari dampak pertumbuhan paradigma baru dalam dunia pendidikan, yang memberikan persyaratan pada penyelenggaraan pendidikan agar berpotensi untuk menciptakan keunggulan daya pikir, nalar, moral dan etika pada dunia pendidikan.

Berdasarkan pengalaman peneliti waktu mengajar di kelas V pada salah satu SD di kabupaten Cianjur, peneliti menemukan bahwa banyaknya materi pelajaran

yang membutuhkan hafalan, cara guru menyampaikan pelajaran sulit diterima, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena banyak guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah, selain itu juga didukung oleh rendahnya hasil ulangan harian, sehingga perlu diterapkan metode pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan salah satu hal penting dilakukan oleh setiap guru.

Pemilihan dan pengembangan strategi atau metode dalam pembelajaran diserahkan kepada guru. Untuk itu, banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran, di antaranya melalui penggunaan metode diskusi kelompok dan bermain peran. Melalui kedua metode ini, proses pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan tahapan yang jelas dan lebih interaktif sehingga diharapkan akan menambah minat belajar peserta didik. Selain itu, kedua metode ini erat kaitannya dengan kegiatan nyata peserta didik untuk mengaplikasikan berbagai karakter.

Metode diskusi, merupakan metode yang memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk bekerja sama antar anggota kelompok dalam rangka memecahkan masalah yang disajikan. Bahkan melalui metode diskusi, peserta didik diarahkan untuk terampil mengemukakan pendapat atau menyanggah pendapat orang lain. Selain itu, metode diskusi memupuk sikap saling menghargai pendapat orang lain. Hal ini seperti dikemukakan oleh Ali (2010:80) bahwa "Metode diskusi bermanfaat untuk melatih kemampuan memecahkan masalah secara verbal dan memupuk sikap demokratis. Diskusi dilakukan bertolak dari masalah".

Begitu juga dengan penerapan metode bermain peran yang menitikberatkan kepada peserta didik untuk melakukan interaksi antara dua orang atau lebih dalam membawakan sebuah topik atau situasi. Melalui metode ini, peserta didik diarahkan kepada aktivitas yang tinggi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Yamin (2010: 76) mengatakan bahwa "Bermain peran melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi".

Melalui bermain peran peserta didik dibiasakan untuk pandai menyampaikan gagasan dan berinteraksi satu sama lain serta belajar mengkreasi suatu cerita dan peristiwa melalui kegiatan simulasi. Melalui bermain peran itu pula, peserta didik belajar membawakan sebuah konsep dalam bentuk dramatisasi dan dialog sehingga hasil yang diharapkan adalah mampu berdialog dengan bahasa dan pikiran yang efektif. Konsep yang dapat dibawakan dapat berupa nilai-nilai pendidikan, karakter, sifat, hal-hal lain yang muncul dalam kehidupan sehari-hari sehingga hal tersebut melekat dalam pikiran siswa.

Tercapainya hasil belajar yang optimal pada suatu mata pelajaran tidak lepas dari minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut, dengan adanya minat maka secara otomatis ia dapat menerima dengan senang, gembira, karena minat tersebut timbul dari dalam diri siswa dengan sadar, tetapi bukan karena terpaksa. Ketika seorang siswa memberikan minat yang besar terhadap suatu mata pelajaran, dia akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari siswa yang lainnya, dan akan memiliki kegairahan, ketertarikan, rasa ingin tahu, dan juga rasa suka yang lebih tinggi dari siswa yang lain. Akibatnya siswa tersebut akan belajar lebih giat dari

pada siswa lain, sampai pada akhirnya siswa tersebut mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diinginkannya. Sebaliknya ketika siswa tidak memiliki minat terhadap suatu pembelajaran, perhatiannya terhadap pembelajaran akan menurun, sehingga hasil belajarnya tidak sesuai harapan. Kejadian seperti itu mungkin dikarenakan metode yang diterapkan kurang sesuai atau kurang menarik.

Pembelajaran PKn adalah pembelajaran yang wajib dipelajari disetiap jenjang sekolah yang ada di Indonesia, baik di tingkat dasar maupun menengah. Di sekolah dasar, pelajaran PKn ini penting dipelajari agar peserta didik mempunyai dasar-dasar yang kuat untuk mencintai Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kecintaan peserta didik terhadap negara ini, tentu akan menjadikan Indonesia lebih maju, lebih kuat dan kokoh dalam menghadapi berbagai rintangan dimasa yang akan datang.

Melalui pembelajaran PKn, peserta didik diharapkan dapat menjadi bangsa yang mempunyai dasar-dasar moral yang baik, bermartabat serta menjadi pribadi yang mulia dengan Iman dan Takwa kepada Tuhan yang maha Esa, sesuai dengan yang tercantum dalam UU nomor 20 tahun 2003. Untuk itu pembelajaran PKn sangat penting untuk diberikan kepada peserta didik mulai dari tingkat dasar.

Para peserta didik merupakan penerus bangsa dan merupakan potensi serta sumber daya manusia yang akan membangun bangsa. Ke arah mana bangsa itu akan dibawa, bergantung pada perilaku dan budi pekerti setiap individu sebagai sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang dapat membangun bangsa dengan baik adalah sumber daya manusia yang berkualitas. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan pendidikan yang menitikberatkan kepada

pemahaman nilai-nilai moral untuk dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui Pendidikan Kewarganegaraan, norma-norma kehidupan yang baik dapat ditanamkan sehingga akhlak atau perilaku peserta didik tidak menyimpang dari norma-norma yang berlaku. Selain itu, Pendidikan Kewarganegaraan sangat erat dengan berbagai pola kehidupan yang sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa Indonesia.

Melalui PKn siswa diharapkan mampu memahami dan menguasai secara nalar konsep dan norma Pancasila sebagai falsafah, dasar ideology dan pandangan hidup Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Kemudian siswa dapat memahami secara langsung apa itu konstitusi (UUD NKRI 1945) dan hukum yang berlaku dalam NKRI. Selain itu siswa sebagai anak bangsa Indonesia diharapkan dapat memahami pendidikan kewarganegaraan dan menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Pada kenyataannya ketika pembelajaran PKn di kelas berlangsung masih ada siswa yang kurang semangat belajarnya. Dalam proses pembelajaran siswa cenderung pasif dan proses pembelajaran kurang kondusif dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih bersemangat dan berminat mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar yang dicapai kurang maksimal pada pembelajaran PKn.

Maka perlu dilakukan penelitian tentang perbandingan antara metode bermain peran dan diskusi kelompok terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengaruh

Metode (Diskusi Vs Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar PKn ditinjau dari Minat Belajar Siswa di Kelas V SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn dikarenakan rendahnya minat belajar peserta didik serta proses pembelajaran yang kurang interaktif.
2. Kurangnya minat belajar peserta didik dikarenakan proses pembelajaran kurang menarik.
3. Pelaksanaan proses pembelajaran masih terpusat pada guru.
4. Guru kurang memfasilitasi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran.
5. Kurangnya interaksi peserta didik dengan guru dan teman pada saat proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mengefektifkan proses penelitian, maka peneliti membatasi pengkajian penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan mengenai pembelajaran PKn kelas V dengan menggunakan metode pembelajaran diskusi dan bermain peran.
2. Belum diterapkannya metode pembelajaran yang dapat menambah minat belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung, guru kurang memperhatikan minat belajar peserta didik antara peserta didik yang memiliki minat tinggi dan minat rendah.
4. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn masih rendah, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Secara keseluruhan, apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode diskusi dan siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode bermain peran?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan siswa yang memiliki minat belajar rendah?
3. Bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi apakah hasil belajarnya lebih tinggi dengan metode diskusi dibandingkan dengan metode bermain peran?
4. Bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah apakah hasil belajarnya lebih tinggi dengan metode bermain peran dibandingkan dengan metode diskusi?
5. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode diskusi dan siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode bermain peran.
2. Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan siswa yang memiliki minat belajar rendah.
3. Mengetahui apakah hasil belajar PKn siswa lebih tinggi dengan metode diskusi dibandingkan dengan metode bermain peran bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi.
4. Mengetahui apakah hasil belajar PKn siswa lebih tinggi dengan metode bermain peran dibandingkan dengan metode diskusi bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah.
5. Mengetahui apakah terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menjadi bahan pengembangan disiplin ilmu dan dapat dijadikan rujukan atau bahan bacaan mengenai teori yang berhubungan dengan hasil metode bermain peran, kerja kelompok, minat belajar, dan pembelajaran PKn.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Guru

- 1) Mampu menganalisis terjadinya permasalahan pembelajaran dan mampu mengatasi permasalahan tersebut.
- 2) Mampu menumbuhkan suasana pembelajaran yang kondusif dan meningkatkan kemandirian siswa.
- 3) Mampu memilih dan menerapkan model atau metode pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran PKn.

b. Bagi peneliti

Menemukan cara yang tepat dalam mengatasi permasalahan tentang minat belajar siswa terhadap hasil belajar pada pembelajaran PKn.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga prestasi belajar peserta didik meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode Diskusi

a. Pengertian Metode Diskusi

Istilah diskusi merupakan suatu kegiatan yang tidak asing lagi. Dalam kegiatan sehari-hari sering mendengar atau melaksanakan kegiatan diskusi. Diskusi merupakan suatu kegiatan untuk bertukar pendapat atau merundingkan sesuatu agar mencapai kesepakatan. Diskusi dilaksanakan oleh beberapa orang dan setiap orang mempunyai hak untuk mengeluarkan dan mempertahankan pendapatnya.

Dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan diskusi seperti ini disebut dengan istilah metode diskusi. Terlaksananya metode diskusi dalam pembelajaran apabila anggota diskusi lebih dari dua orang. Artinya, metode diskusi dalam pembelajaran memerlukan paling sedikit dua orang anggota untuk saling tukar pikiran dan pendapat. Menurut Ali (2012: 81), "Diskusi merupakan musyawarah untuk mencari titik pertemuan pendapat, tentang suatu masalah". Pada pendapat di atas, metode diskusi merupakan metode yang menekankan kepada kegiatan peserta didik dalam belajar dengan cara bertukar pendapat untuk mencapai satu kesepakatan bersama. Kegiatan diskusi dimulai dengan satu permasalahan yang harus dibahas. Dalam pembahasan tersebut tentunya ada pihak yang mendukung dan ada

yang menolak sehingga harus dicapai satu kesepakatan bersama. Kegiatan menolak dan mendukung suatu hal tentunya harus disertai dengan argumen dan data-data yang mendukung sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

Sanjaya (2010: 152) mengatakan bahwa “Metode diskusi merupakan metode pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan peserta didik, serta untuk membuat suatu keputusan”. Berdasarkan pendapat tersebut, diskusi atau kerja kelompok merupakan metode yang menekankan kepada kegiatan memecahkan permasalahan yang disajikan sehingga mencapai satu keputusan bersama. Dalam mengambil keputusan tersebut tidak terlepas dari penggunaan argumen-argumen yang menuju satu keputusan bersama.

Berdasarkan uraian Sanjaya, hal yang paling menonjol dalam metode diskusi adalah tukar-menukar informasi antara dua orang atau lebih. Kegiatan tukar-menukar informasi tersebut dimaksudkan untuk memperoleh satu kesepakatan bersama. Metode diskusi mempunyai peranan yang sangat penting dalam memecahkan masalah dan memupuk sikap demokratis. Masalah yang dimaksud adalah masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Metode diskusi merupakan suatu metode pengajaran di mana guru memberi suatu persoalan atau masalah kepada peserta didik, dan peserta

didik diberi kesempatan secara bersama-sama untuk memecahkan masalah yang disajikan dengan teman-temannya. Dalam diskusi peserta didik dapat mengemukakan pendapat, menyangkal pendapat orang lain, mengajukan usul-usul, dan mengajukan saran-saran dalam rangka pemecahan masalah yang ditinjau dari berbagai segi. Dari kegiatan tersebut pada akhirnya diperoleh kesimpulan atau kesepakatan bersama.

b. Langkah-langkah Metode Diskusi

Agar penggunaan diskusi berhasil dengan efektif, maka perlu dilakukan langkah-langkah yang tepat. Langkah-langkah tersebut sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga tidak menyimpang dari aturan yang ditetapkan. Langkah-langkah metode diskusi dikemukakan oleh Sudirman dkk. (2012: 155) sebagai berikut.

Pertama mempersiapkan diskusi: (a) Menentukan tujuan diskusi, (b) Menetapkan masalah yang akan dibahas, (c) Pengaturan tempat, peralatan, waktu, dan pembicara dalam diskusi. Langkah kedua pelaksanaan diskusi: (a) Mengecek segala persiapan penting, (b) Memulai pengarahannya dan atau penyajian permasalahan yang akan dibahas. (c) Merangsang peserta didik untuk memikirkan penyelesaian masalah dalam bentuk berbagai pendapat, (d) Ciptakan suasana yang tidak tegang, (e) Berikan kesempatan kepada semua peserta untuk mengemukakan pendapatnya, (f) Kendalikan pembahasan ke arah pokok permasalahan, (g) Perhatikan waktu yang direncanakan, (i) Guru memberi bimbingan akan pentingnya partisipasi semua peserta didik sesuai fungsinya dalam diskusi. Langkah ketiga mengakhiri diskusi: (a) Memperhatikan apakah masalah telah cukup dibicarakan, (b) Menyimpulkan berbagai pendapat, (c) Perlu tidaknya tindak lanjut, (d) Menilai pelaksanaan diskusi.

Penggunaan metode diskusi pun dibagi dalam tiga kegiatan yakni persiapan diskusi, pelaksanaan, dan penutup. Persiapan diskusi merupakan kegiatan di luar inti pembelajaran di dalam kelas, sedangkan pelaksanaan

dan kegiatan akhir merupakan inti pembelajaran di dalam kelas. Pokok penting dalam pelaksanaan diskusi yaitu menyajikan materi pelajaran dengan cara memberikan kesempatan kepada semua anggota untuk mengemukakan pendapat sesuai dengan masalah yang dibahas. Adapun pada kegiatan akhir dalam pelaksanaan diskusi adalah pengecekan materi yang dibahas, menyimpulkan materi, mengadakan tindak lanjut, serta mengadakan penilaian akhir. Pada kegiatan ini harus diperhatikan perlu tidaknya tindak lanjut dan penilaian pada materi yang dibahas.

Tahapan metode diskusi secara umum dapat dibagi ke dalam tiga tahapan umum dan beberapa tahapan khusus. Tahapan umum meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, peserta didik diarahkan agar mempunyai kesiapan dalam belajar. Guru bertugas mengkondisikan peserta didik secara fisik dan mental agar siap mengikuti pembelajaran dengan cara berdiskusi. Selain itu guru diharuskan memberikan penjelasan tentang tujuan, masalah yang akan dibahas, dan kegiatan-kegiatan diskusi. Hal lain yang harus dipersiapkan dalam kegiatan persiapan diskusi adalah sarana dan prasarana yang mendukung jalannya diskusi, mulai dari tempat pelaksanaan diskusi, waktu pelaksanaan diskusi, sampai kepada persiapan peserta yang akan melaksanakan diskusi. Adapun pentingnya menyiapkan sarana dan perasana kegiatan diskusi karena akan mendukung terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan. Jumlah peserta dan waktu pelaksanaan tentunya akan menentukan terhadap kegiatan belajar

sehingga dengan jumlah peserta yang banyak akan berbeda dengan jumlah peserta yang sedikit.

Tahap kedua adalah pelaksanaan diskusi yakni kegiatan inti pembelajaran. Kegiatan ini akan menentukan pula terhadap keberhasilan pembelajaran sehingga perlu dilakukan dengan baik. Hal-hal yang harus diperhatikan guru dalam pelaksanaan diskusi adalah peserta didik dapat melaksanakan diskusi dengan baik sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Tugas guru adalah memfasilitasi dan memberikan bimbingan kepada semua peserta didik agar berpartisipasi aktif. Guru dapat mengatur peserta didik agar mempunyai kesempatan yang sama untuk berperan aktif, baik mengemukakan pendapat, menyanggah, maupun memberikan komentar terhadap gagasan yang dikemukakan orang lain. Jangan lupa peserta mencatat ide-ide penting dalam diskusi sebagai bahan kesimpulan akhir dari kegiatan.

Tahap akhir dari kegiatan diskusi adalah melaksanakan evaluasi. Pada kegiatan ini, guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat kesimpulan diskusi. Kesimpulan hasil diskusi diambil dari catatan-catatan penting selama diskusi berlangsung. Tahap selanjutnya adalah menilai hasil diskusi, yakni menentukan keberhasilan diskusi. Refleksi pelaksanaan diskusi akan menentukan terhadap keberhasilan diskusi sehingga pada tahap ini sangat penting mencatat hal-hal yang sudah dibahas dan yang belum.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi dilakukan dengan persiapan yang matang kemudian pelaksanaan diskusi. Di akhir kegiatan pembelajaran, pelaksanaan diskusi dievaluasi sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan diskusi yang telah dilaksanakan.

Dalam penggunaan metode diskusi, bahan pelajaran harus dikemukakan dengan topik permasalahan yang akan menstimulus peserta didik menyelesaikan permasalahan dan perlu dibentuk kelompok yang terdiri dari beberapa peserta didik sebagai anggota dalam kelompok tersebut. Kelancaran kegiatan diskusi sangat ditentukan oleh moderator yaitu orang yang mengatur jalannya pembicaraan supaya semua peserta didik sebagai anggota aktif berpendapat secara maksimal dan seluruh pembicaraan mengarah pada pendapat/kesimpulan bersama. Tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah lebih berperan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator supaya interaksi dan aktivitas peserta didik dalam diskusi menjadi efektif.

Agar lebih jelas, tahapan metode diskusi disajikan pada Tabel 2.1 sebagai berikut.

Tabel 2.1
Tahapan Pembelajaran Menggunakan Metode Diskusi

No	Fase Metode Diskusi	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
1	Persiapan	a. Menentukan tujuan diskusi. b. Menetapkan masalah yang akan dibahas.	a. Menyimak tujuan diskusi yang akan dilaksanakan. b. Merespon masalah yang akan dibahas.

No	Fase Metode Diskusi	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
		c. Pengaturan tempat, peralatan, waktu, dan pembicara dalam diskusi.	c. Merespon pengaturan tempat, peralatan, waktu, dan pembicara.
2	Pelaksanaan	<p>a. Mengecek segala persiapan penting.</p> <p>b. Memulai pengarahannya dan atau penyajian kertas kerja (masalah) atau uraian beserta permasalahan pokok yang akan dibahas.</p> <p>c. Berusaha merangsang peserta didik untuk memikirkan jalan keluarnya (pemecahannya) dalam bentuk berbagai pendapat ide, gagasan, atau mengerjakan sesuatu hingga penyelesaiannya.</p> <p>d. Ciptakan suasana yang tidak terlalu tegang dengan humor, penggunaan variasi media, musik pada waktu istirahat, dan sebagainya.</p> <p>e. Berikan kesempatan kepada semua peserta didik secara adil untuk mengemukakan pendapatnya; jangan sampai pembicaraan didorong oleh satu-dua orang saja.</p> <p>f. Kendalikan pembicaraan atau pembahasan ke arah pokok permasalahan.</p> <p>g. Perhatikan waktu yang direncanakan. Usahakan tidak terlalu bertele-tele dan mengulur banyak waktu.</p> <p>h. Guru memberi bimbingan pada waktu diskusi akan pentingnya partisipasi</p>	<p>a. Merespon persiapan diskusi dan anggota kelompok sesuai dengan arahan guru.</p> <p>b. Menyimak tahapan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran topik yang akan dibahas.</p> <p>c. Peserta didik memikirkan gagasan yang harus dikemukakan dalam kegiatan diskusi.</p> <p>d. Semua anggota kelompok bertukar pendapat sesuai dengan daya pikir masing-masing.</p> <p>e. Peserta didik melaksanakan presentasi hasil diskusi.</p>

No	Fase Metode Diskusi	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
		semua peserta didik sesuai fungsinya masing-masing dalam diskusi.	
3	Mengakhiri Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> a. Memperhatikan apakah masalah telah cukup dibicarakan. b. Menyimpulkan berbagai pendapat. c. Memberikan tindak lanjut. d. Menilai pelaksanaan diskusi. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengadakan tanya jawab untuk membuat kesimpulan hasil diskusi. b. Menerima tindak lanjut yang dilakukan oleh guru. c. Mendapat penilaian dari guru.

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode Diskusi

Metode diskusi memiliki ciri utama dengan menitikberatkan kegiatan pembelajaran dengan proses diskusi yang dilakukan oleh para peserta didik dengan peserta didik lainnya maupun peserta didik dengan tenaga pendidiknya. Sama halnya seperti metode pembelajaran yang lain, pembelajaran ini pun memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode diskusi dapat dijadikan acuan dalam melakukan pembelajaran. Adapun kelebihan metode diskusi dikemukakan oleh Sudirman dkk (2012: 52):

Kelebihan metode diskusi: (1) Merangsang kreativitas peserta didik dalam bentuk ide, gagasan, prakarsa, dan terobosan baru dalam pemecahan masalah, (2) Membiasakan peserta didik untuk bertukar pikiran dengan teman atau pihak lain dalam mengatasi suatu masalah yang sangat diperlukan bagi peserta didik setelah kembali ke dalam masyarakat (keluarga dan dunia kerja), (3) Keterampilan menyajikan pendapat, mempertahankan pendapat, menghargai dan menerima pendapat orang lain, serta sikap demokratis dapat dibina melalui diskusi, (4) Cakrawala berpikir lebih luas dalam mengatasi suatu masalah, (5) Hasil diskusi adalah hasil pemikiran bersama dan dipertanggungjawabkan bersama yang melibatkan banyak orang.

Berdasarkan pendapat Sudirman di atas, metode diskusi mempunyai kelebihan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Artinya, dengan adanya kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran, maka metode diskusi dapat dijadikan salah satu alternatif meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengemukakan pendapat, bekerja sama, dan saling menghargai pendapat teman.

Penggunaan metode diskusi dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa setiap permasalahan yang terjadi dapat dipecahkan bersama-sama. Selain itu, memberikan pelatihan kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam memberikan pendapatnya di dalam kelompok. Dengan hal ini juga akan mengajarkan kepada para peserta didik bahwa setiap anggota memiliki pendapat yang berbeda-beda dan harus saling menghargai satu sama lainnya. Bahkan dengan berdiskusi, peserta didik dapat bekerja sama sehingga hal ini merupakan cara yang baik untuk mewujudkan integrasi sosial di antara para peserta didik yang terlibat.

Selain mempunyai kelebihan, metode diskusi mempunyai kelemahan seperti dikemukakan oleh Sanjaya (2010: 154) :

Kelemahan metode diskusi: (1) Sering terjadi pembicaraan dalam diskusi dikuasai oleh 2 atau 3 orang peserta didik yang memiliki keterampilan berbicara, (2) Kadang-kadang pembahasan dalam diskusi meluas sehingga kesimpulan menjadi kabur, (3) Memerlukan waktu yang cukup panjang, yang kadang-kadang tidak sesuai dengan yang direncanakan, (4) Dalam diskusi sering terjadi perbedaan pendapat

yang bersifat emosional yang tidak terkontrol. Akibatnya, kadang-kadang ada pihak yang merasa tersinggung sehingga dapat mengganggu iklim pembelajaran.

Inti dari pendapat Sanjaya di atas, metode diskusi hanya dapat efektif jika dilakukan pada kelompok dengan anggota yang terbatas. Jika dipakai dalam kelompok yang besar maka diskusi yang berjalan tidak akan baik dan tidak efektif. Metode pembelajaran ini terkesan formal, sehingga beberapa peserta didik yang tidak menyukainya mungkin akan kesulitan untuk beradaptasi. Selain itu, metode diskusi memungkinkan adanya peserta didik yang lebih dominan dari peserta didik yang lainnya. Jika tidak diarahkan dengan baik, hal ini dapat menimbulkan masalah di antara peserta didik di dalam kelompok. Sehubungan dengan hal tersebut, maka tugas guru sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivasi harus berjalan dengan baik sehingga berbagai kelemahan diskusi dapat diantisipasi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, metode diskusi mempunyai kelebihan dan kelemahan. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan diskusi yang lebih baik. Kelemahannya dapat diantisipasi dengan melakukan berbagai kegiatan yang mendukung terhadap pelaksanaan diskusi. Dengan mengetahui kelebihan dan kelemahan, maka kegiatan diskusi dapat dipersiapkan dengan baik.

2. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah bermain peran, yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi (Mulyono, 2012: 44). Berdasarkan pendapat tersebut, metode bermain peran menekankan kepada kegiatan peserta didik dalam melakukan simulasi. Peserta didik diarahkan untuk memperagakan suatu hal sesuai dengan topik atau pesan yang akan disampaikan. Kegiatan simulasi tersebut tentunya tidak terlepas dari kegiatan berinteraksi antara dua orang atau lebih. Dalam interaksi tersebut berkenaan dengan memerankan tokoh.

Metode bermain peran menurut Yamin (2015:76) yaitu “Metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka”. Inti dari pendapat tersebut, metode bermain peran merupakan

kegiatan belajar yang menekankan kepada kegiatan peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain dalam memerankan suatu hal sesuai dengan tokoh yang dipilih. Dalam memerankan tokoh tersebut, tidak terlepas dari karakteristiknya masing-masing sehingga akan terlihat karakter yang ditonjolkan dari masing-masing tokoh tersebut.

Metode bermain peran mengajak peserta didik untuk memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode bermain peran membantu individu melalui proses kelompok sosial. Dalam melakukan pemeranan tersebut tentunya menyenangkan sebab ada gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan. Adapun kemampuan bermain peran yang harus ditonjolkan adalah menghayati emosi, kesukaan, kesedihan, dan kebiasaan lain dari tokoh yang diperankan. Penghayatan yang dimaksud adalah bagaimana ia mengekspresikan mimik, gerak tubuh, dan intonasi suara yang dimiliki tokoh. Dengan demikian, dilihat dari tugas dan tanggung jawab peserta didik, bermain peran merupakan kegiatan belajar yang sangat kompleks sebab selain interaksi satu sama lain, bermain peran harus memperhatikan karakter tokoh yang diperankan.

Selain itu, Uno (2008: 26) mengemukakan, "Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok". Melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang

berbeda dan dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia sebagai sarana bagi peserta didik. Dari pendapat tersebut jelas sekali bahwa peran masing-masing tokoh akan terlihat aspek yang ia bawaan sehingga peran yang satu dengan yang lain akan terlihat perbedaannya.

Metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat peserta didik lebih meresapi perolehannya. Menurut Djamarah (2015: 237), Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi sebagai berikut.

Kemampuan bekerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, dalam kegiatan bermain peran terdapat kemampuan yang sangat menonjol yakni bekerja sama. Kerja sama merujuk kepada praktik sekelompok peserta didik untuk menginterpretasikan suatu kejadian. Dalam memerankan tokoh, peserta didik yang satu dengan yang lain harus kompak dan saling mendukung. Hal tersebut karena dalam kerja sama terdapat interaksi satu sama lain dan bisa sendiri-sendiri. Kerja sama senantiasa membutuhkan orang lain. Kerja sama dapat berlangsung manakala individu-individu yang bersangkutan

memiliki kepentingan yang sama dan memiliki kesadaran untuk bekerja sama guna mencapai kepentingan tersebut.

Bekerja sama dalam memerankan tokoh, menimbulkan komunikasi yang baik. Mereka bersama-sama mengeksplorasi berbagai hal yang berhubungan dengan topik yang dibahas sehingga dapat memecahkan masalah. Dalam bermain peran, tidak mungkin bekerja sendiri-sendiri. Dialog-dialog tokoh dalam bermain peran harus didukung oleh peran tokoh lain.

Metode bermain peran merupakan metode yang disajikan dengan cara memerankan tokoh sesuai dengan karakter tokoh itu dan pemeranan dilakukan minimal dua orang peserta didik untuk saling berinteraksi satu sama lain. Pemeranan oleh masing-masing tokoh akan mencerminkan karakter yang dimilikinya. Karakter tersebut akan menentukan terhadap perilaku baik atau buruk sehingga antara tokoh yang satu dengan tokoh yang lainnya dapat dibedakan. Perbedaan tokoh itu sendiri akan menentukan terhadap jalannya suatu cerita yang dibawakan sebagai alur cerita. Dari jalan cerita itu akan terlihat rangkaian peristiwa mulai dari pengenalan, klimak, sampai kepada resolusi. Dengan demikian, dalam bermain peran yang paling menonjol adalah kegiatan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas pemeranan terhadap suatu tokoh dengan karakter yang berbeda sebagaimana tema yang dibawakan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan

memerankan suatu hal dan memperhatikan karakter atau sifat sesuai dengan topik yang disajikan. Peserta didik memerankan orang lain sehingga terjadi aktivitas gerak tubuh dan ekspresi gembira atau sedih.

b. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Suatu kegiatan yang baik tidak terlepas dari langkah-langkah atau prosedur yang harus diperhatikan. Hal tersebut karena prosedur yang jelas akan menentukan terhadap pencapaian suatu kegiatan. Dengan memperhatikan prosedur yang jelas, kegiatan akan berjalan sesuai dengan konsep yang direncanakan dan tentunya akan memperhatikan tujuan yang akan dicapai pula. Begitu pula dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, memiliki prosedur yang harus dilaksanakan. Metode bermain memiliki sembilan langkah yang harus dilakukan sebagaimana dikemukakan oleh Uno (2008:26) yaitu

“(1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (*manggung*), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (*manggung ulang*), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan”.

Berdasarkan pendapat diatas mengenai langkah-langkah dalam metode bermain main peran, pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dengan metode bermain peran, ada yang bertugas memainkan peran ada pula yang menjadi pengamat, sehingga diakhir ketika evaluasi mereka saling berbagi pengalaman dan yang menjadi pengamat memberikan kritik atau saran terhadap yang memainkan peran, dan secara bersama-sama menyimpulkan inti dari cerita yang ditampilkan. Adapun berikut ini akan

diuraikan lagi mengenai tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran.

Tahap 1: Pemanasan

Pada tahap pemanasan, guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan masalah, dan menjelaskan *role playing*. Dengan penjelasan tersebut, peserta didik diharapkan mampu memahami tahapan yang akan dilaksanakan dan pada akhirnya mampu mengaplikasikannya dalam pembelajaran.

Tahap 2: Memilih Partisipan

Seleksi partisipan, yaitu guru menganalisis peran dan memilih pemain (peserta didik) yang akan melakukan peran. Kegiatannya dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih tokoh yang ada untuk diperankan sebagaimana karakter tokoh. Dalam pemilihan peran, tentunya disertai dengan penjelasan karakter tokoh dan topik yang akan diperankan sehingga pemeranan berjalan lancar.

Tahap 3: Menyiapkan Pengamat

Pengamat tugasnya adalah memberikan pengamatan terhadap jalannya kegiatan bermain peran. Hasil pengamatan sebagai bahan masukan dalam evaluasi dan diskusi setelah bermain peran selesai. Oleh karena itu, sebelum pelaksanaan bermain peran, guru memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menjadi pengamat.

Tahap 4: Menata Panggung

Menata panggung dalam kegiatan bermain peran harus dilakukan agar dapat mendukung terhadap pelaksanaan pemeranan. Agar panggung dapat mendukung kegiatan bermain peran, maka sebelum mulai, guru dan peserta didik harus menata panggung seperti letak meja, kursi, dan alat-alat lain yang relevan. Penataan panggung harus disesuaikan dengan topik yang dibahas sehingga tampak seperti dalam keadaan yang sebenarnya.

Tahap 5: Memainkan Peran

Memainkan peran dilaksanakan setelah semua siap dilaksanakan. Pada tahap ini, peserta didik yang telah ditunjuk sebagai pemeran dapat melakukan pemeranan sesuai dengan petunjuk yang telah dijelaskan. Begitu juga pengamat dapat menjalankan tugasnya sebagai pengamat yakni mengamati kegiatan yang tengah berlangsung.

Tahap 6: Diskusi dan Evaluasi

Pada tahap ini guru dan peserta didik *me-review* pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan), mendiskusikan fokus-fokus utama, serta mengembangkan pemeranan selanjutnya. Berbagai kejadian yang dilakukan pada pada kegiatan pemeranan sebelumnya akan menjadi dasar untuk kegiatan pemeranan kedua. Oleh karena itu, diskusi dan evaluasi sangat menentukan terhadap kegiatan yang akan dilakukan pada bermain peran tahap berikutnya.

Tahap 7: Memainkan Peran Ulang

Pelaksanaan bermain peran kedua dilakukan berdasarkan hasil masukan dari bermain peran sebelumnya. Guru memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya sehingga kesalahan atau kekurangan pada pemeranan pertama tidak terulang lagi pada pemeranan kedua.

Tahap 8: Diskusi dan Evaluasi Kedua

Pada tahap ini guru dan peserta didik melakukan diskusi ulang untuk membahas pemeranan yang telah dilakukan. Kegiatan diskusi dan evaluasi kedua mempunyai persamaan dengan diskusi dan evaluasi sebelumnya. Tujuannya adalah untuk membahas berbagai hal yang telah dilakukan, baik kelebihan maupun kekurangan pemeranan.

Tahap 9: Berbagi Pengalaman dan Simpulan

Tahap ini merupakan sharing dan generalisasi pengalaman, yaitu guru dan peserta didik menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul, serta guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.

Secara jelas, tahapan pelaksanaan bermain dikembangkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2.2
Tahapan Pembelajaran Menggunakan Metode Bermain Peran

No	Fase Metode Bermain Peran	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
i	Pemanasan (<i>warming up</i>)	Guru memperkenalkan permasalahan kepada peserta didik.	Peserta didik memahami

No	Fase Metode Bermain Peran	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
			permasalahan yang disajikan oleh guru.
2	Memilih partisipan	Guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan peserta didik yang akan memainkannya.	Peserta didik membahas karakter yang akan diperankan.
3	Menyiapkan pengamat (observer)	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjadi pengamat (observer).	Beberapa peserta didik siap menjadi pengamat (observer) dalam bermain peran.
4	Menata panggung	Guru dan peserta melakukan penataan panggung (kelas) yang akan digunakan sebagai setting bermain peran	Peserta didik bersama guru mengadakan penataan panggung yang akan digunakan dalam bermain peran.
5	Memainkan peran (manggung)	Guru meminta peserta didik melaksanakan pemeranan secara spontan.	Peserta didik melaksanakan pemeranan sesuai dengan tugas yang telah ditentukan.
6	Diskusi dan evaluasi	Guru dan peserta didik mengadakan diskusi dan evaluasi pemeranan yang dilaksanakan secara spontan.	Peserta didik bersama guru mengadakan diskusi dan evaluasi pemeranan yang telah dilaksanakan.
7	Memainkan peran ulang (manggung ulang)	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bermain peran sesuai dengan topik yang diberikan.	Peserta didik bermain peran sesuai dengan tugas yang ditentukan berdasarkan masukan.
8	Diskusi dan evaluasi kedua	Guru dan peserta didik membahas hasil pemeranan.	Peserta didik bersama guru mengadakan diskusi tentang pemeranan yang telah dilaksanakan.
9	Berbagi pengalaman dan kesimpulan	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi pengalaman tentang kegiatan	Peserta didik mengemukakan pengalaman kegiatan bermain peran, baik

No	Fase Metode Bermain Peran	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
		pemeranan yang telah dilaksanakan.	kelebihan maupun kekurangan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Pyaling* (Bermain Peran)

Dari pemaparan tahap-tahap penggunaan metode *role playing* di atas dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan sebagaimana dikemukakan oleh Djamarah (2010: 88) sebagai berikut.

Kelebihan metode bermain peran diantaranya yaitu: (1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, (2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias, (3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan, (4) Peserta didik dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Kekurangan metode *role playing* diantaranya: (1) *Role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak, (2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun peserta didik, (3) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu, (4) Apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai, (5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Kelebihan dan kelemahan tersebut sebagai dasar bagi guru untuk mengantisipasi berbagai hal yang akan mungkin terjadi selama pembelajaran berlangsung. Kelebihan metode dijadikan dasar untuk melaksanakan pembelajaran, sedangkan kelemahannya akan dijadikan sebagai masukan mengenai persiapan yang harus dilaksanakan agar tidak terjadi hal-hal yang diinginkan.

3. Minat Belajar

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto, 2010: 180). Jadi ketika seseorang mempunyai minat yang besar terhadap sesuatu maka semakin besar juga penerimaannya terhadap yang diminati, yang mana dia akan merasa lebih tertarik pada suatu hal atau aktivitas yang ia minati tersebut. Selain itu Purwanto (2010: 66) mengatakan bahwa minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Uno (2010: 52) mengartikan bahwa "minat merupakan suatu motif yang menyebabkan individu berhubungan secara aktif dengan sesuatu yang menariknya". Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal daripada lainnya, dapat pula ditunjukkan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu hal akan memberikan perhatian yang lebih besar terhadap hal tersebut.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan kecenderungan hati, rasa suka dan ketertarikan yang tinggi

terhadap sesuatu atau aktifitas tertentu tanpa ada yang menyuruh. Kemudian dengan adanya minat, seseorang akan cenderung memberikan perhatian lebih besar terhadap sesuatu yang diminati.

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Syah, 2011: 133). Minat seperti yang kita pahami selama ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar. ketika seorang siswa memberikan minat yang besar terhadap suatu mata pelajaran, dia akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari siswa yang lainnya, dan akan memiliki kegairahan, ketertarikan, rasa ingin tahu, dan juga rasa suka yang lebih tinggi dari siswa yang lain. Akibatnya siswa tersebut akan belajar lebih giat dari pada siswa lain, sampai pada akhirnya siswa tersebut mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diinginkannya.

Menurut Taufani (2008:38), ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu:

(1) Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. (2) Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Misalnya, minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orangtuanya. (3) Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan.

Agar siswa memiliki minat untuk belajar, guru harus berusaha membangkitkan minat siswa agar proses belajar mengajar yang efektif dapat tercipta di dalam kelas dan siswa mencapai keberhasilan dalam belajar.

Menurut Safari (dalam Herlina, 2010:20), bahwa untuk mengetahui berapa besar minat belajar siswa, dapat diukur melalui:

(1) Kesukaan, pada umumnya individu yang suka pada sesuatu disebabkan karena adanya minat. Kesukaan ini tampak dari kegairahan dan inisiatifnya dalam mengikuti pelajaran. Kegairahan dan inisiatif ini dapat diwujudkan dengan berbagai usaha yang dilakukan untuk menguasai ilmu pengetahuan yang terdapat dalam mata pelajaran tersebut dan tidak merasa lelah dan putus asa dalam mengembangkan pengetahuan dan selalu bersemangat, bergembira dalam mengerjakan tugas ataupun soal yang yang diberikan. (2) Ketertarikan, tanggapan yang diberikan menunjukkan apa yang disampaikan guru tersebut menarik perhatiannya, sehingga timbul rasa ingin tahu yang besar. (3) Perhatian, semua siswa yang mempunyai minat terhadap pelajaran tertentu akan cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap pelajaran itu. (4) Keterlibatan yakni keterlibatan, keuletan, dan kerja keras yang tampak melalui diri siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut ada keterlibatannya dalam belajar.

Adapun indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan empat aspek minat diatas, indikator tersebut diantaranya yaitu :

- a. Mempunyai kegairahan untuk belajar;
- b. Mempunyai inisiatif dalam belajar
- c. Tertarik pada mata pelajaran
- d. Tertarik pada guru mata pelajaran
- e. Konsentrasi dalam belajar
- f. Punya kemauan dalam belajar
- g. Teliti dalam belajar dan mengerjakan tugas
- h. Ulet dalam belajar

- i. Percaya diri dalam belajar
- j. Aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik yang diperoleh melalui pengalaman belajarnya. Seperti yang dikemukakan Rusmono (2012: 10) bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan programnya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar”. Artinya setelah mengalami proses pembelajaran, ada perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, perubahan itulah yang kemudian di nilai dan disebut dengan hasil belajar.

Kemudian Susanto (2013: 5) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Tidak jauh berbeda dari pendapat sebelumnya, bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran.

Jihad dan Haris (2013: 14) mendefinisikan hasil belajar sebagai berikut “Hasil belajar sebagai pencapaian dalam bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dicapai setelah siswa mengalami proses pembelajaran

dalam kurun waktu tertentu, perubahan perilaku tersebut meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotoris yang cenderung menetap. Selanjutnya Ekawarna (2011: 50) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah cermin dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar”. Dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah apa yang tampak dari pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik setelah menjalankan proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan gambaran dari perubahan yang terjadi pada peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah peserta didik menjalankan proses pembelajaran. Perubahan peserta didik tersebut dapat dilihat melalui tes atau evaluasi hasil belajar.

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama, diantaranya adalah faktor yang datang dari dalam diri peserta didik dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik. Ruseffendi (Susanto, 2013: 14) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya: 1) Kecerdasan, 2) kesiapan anak, 3) bakat anak, 4) kemauan belajar, 5) minat anak, 6) model penyajian materi, 7) pribadi dan sikap guru, 8) suasana belajar, 9) kompetensi guru, 10) kondisi masyarakat.

Berdasarkan teori-teori mengenai hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar haruslah mengembangkan tiga aspek yang telah dirumuskan yakni: aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Adapun pada penelitian ini penilaian hasil belajar difokuskan pada salah satu ranah yaitu ranah kognitif.

5. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang "Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air". Selanjutnya PKn dikemukakan oleh Sumarsono dkk (2015: 7) bahwa "Melalui pembelajaran PKn, warga Negara Republik Indonesia diharapkan mampu: memahami, menganalisis, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa, dan negaranya secara berkesinambungan dan konsisten dengan cita-cita dan tujuan nasional seperti yang digariskan dalam Pembukaan UUD 1945".

Pembentukan warga negara Indonesia yang baik dapat dilakukan melalui pembelajaran PKn di sekolah. Jiwa patriotik, rasa cinta tanah air, semangat kebangsaan, kesetiakawanan sosial, kesadaran pada sejarah bangsa, dan sikap menghargai jasa pahlawan di kalangan para peserta didik dapat dilakukan melalui pembelajaran PKn. Sehubungan dengan hal tersebut, PKn merupakan bagian dari mata pelajaran yang disajikan dalam kurikulum sekolah. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan "Kurikulum dan isi pendidikan yang memuat Pendidikan Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan terus

ditingkatkan dan dikembangkan di semua jalur, jenis, dan jenjang pendidikan. Itu berarti bahwa materi PKn harus terus dikembangkan di sekolah-sekolah”.

Melalui pembelajaran PKn, nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia diterapkan kepada peserta didik. Nilai-nilai PKn yang diperoleh di sekolah dapat dijadikan pola dan diaplikasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari sehingga tingkah laku peserta didik tidak menyimpang dari nilai-nilai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan PKn tersirat pula pada standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 sebagai berikut.

(1)Memahami dan menunjukkan sikap positif terhadap norma-norma kebiasaan, adat istiadat, dan peraturan, dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, (2) Menjelaskan makna proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia sesuai dengan suasana kebatinan konstitusi pertama, (3) Menghargai perbedaan dan kemerdekaan dalam mengemukakan pendapat dengan bertanggung jawab, (4) Menampilkan sikap positif terhadap pelaksanaan kehidupan demokrasi dan kedaulatan rakyat, (5) Menjelaskan makna otonomi daerah, dan hubungan antara pemerintahan pusat dan daerah.

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai bagian dari mata pelajaran di sekolah, mempunyai peranan penting dalam pembentukan warga negara yang baik. Mata pelajaran ini memandang peserta didik sebagai makhluk yang mempunyai keragaman dalam berbagai aspek sehingga hal tersebut dapat dikembangkan dengan keragamannya masing-masing. Keragaman

tersebut tidak menjadi hambatan untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan mempunyai karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

a. Tujuan PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) disajikan sebagai mata pelajaran di sekolah karena mempunyai tujuan yang akan dicapai. PKn erat kaitannya dengan persatuan dan kesatuan bangsa serta moral dan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari. PKn bertujuan untuk menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang mampu mencintai bangsanya sendiri, bersatu, saling menghormati dan menyayangi sehingga dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. Melalui PKn itu pula peserta didik dibina kesadarannya menjadi warga negara yang mengetahui dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Hal-hal tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Sumarsono dkk. (2015: 6) sebagai berikut.

Pendidikan Kewarganegaraan yang berhasil akan membuahkan sikap mental yang cerdas, penuh rasa tanggung jawab dari peserta didik. Sikap ini disertai dengan perilaku yaitu: (1) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menghayati nilai-nilai falsafah bangsa, (2) Berbudi pekerti luhur, berdisiplin dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, (3) Rasional, dinamis, dan sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, (4) Bersifat profesional, yang dijiwai oleh kesadaran Bela Negara, (5) Aktif memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk kepentingan kemanusiaan, bangsa, dan negara.

PKn mempunyai peranan penting dalam mendidik dan mengembangkan peserta didik ke arah lebih positif dalam hubungannya dengan sikap moral dan karakter bangsa. PKn dapat diartikan sebagai

wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Secara garis besar, Darmadi (2010: 30) mengemukakan “Tujuan PKn yaitu meningkatkan kesadaran dan kemampuan diri pribadi peserta didik sebagai insan Pancasila. Untuk meningkatkan diri sebagai warga negara yang pancasilais yang mahir dalam hubungan sosial”. Hal tersebut karena landasan PKn adalah Pancasila dan UUD 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap pada perubahan zaman, serta Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pada dasarnya pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan tersebut merupakan mengembangkan jiwa dan nilai-nilai 1945 kepada generasi muda. PKn merupakan pelajaran bukan untuk dihafal, melainkan untuk dimaknai dan diterapkan dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, sekolah mempunyai peranan dan tanggung jawab yang sangat penting dalam mempersiapkan warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan NKRI. Upaya yang dilaksanakan adalah menyelenggarakan program pendidikan yang memberikan berbagai kemampuan sebagai seorang

warga negara melalui mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Menurut Depdikbud dalam Aryani (2010: 18),

Materi pelajaran PKn bertujuan mengembangkan kemampuan-kemampuan sebagai berikut. (1) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) Berintegrasi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Hakekat PKn adalah memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Melalui pembelajaran PKn, peserta didik harus mempunyai kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif kemampuan yang dimiliki setiap orang untuk menganalisis ide atau gagasan ke arah yang lebih spesifik untuk mengejar pengetahuan yang relevan tentang dunia dengan melibatkan evaluasi bukti. Kemampuan tersebut sangat diperlukan untuk menganalisis suatu permasalahan hingga pada tahap pencarian solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Melalui pembelajaran PKn, peserta didik diarahkan mampu berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab. Partisipasi peserta didik pada saat ini dan yang akan datang adalah keterlibatan aktif dan

secara sadar untuk berkontribusi secara sukarela dalam program pembangunan dan terlibat mulai dari perencanaan, pelaksanaan, monitoring sampai pada tahap evaluasi, baik dalam kehidupan bermasyarakat maupun berbangsa dan bernegara.

Pembelajaran PKn mendidik peserta didik untuk berkembang secara positif dan demokratis membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia. Artinya, karakter peserta didik sejalan dengan budaya bangsa Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Karakter tersebut mencerminkan jiwa yang nasionalis sehingga terhindar dari pengaruh budaya bangsa lain yang tidak relevan dengan norma-norma bangsa dan negara Indonesia.

Selain itu, melalui pembelajaran PKn, peserta didik diarahkan untuk berintegrasi dengan bangsa-bangsa lain. Hal tersebut karena dalam perkembangan bangsa dan negara, negara Indonesia tidak terlepas dari bangsa lain. Mau tidak mau bangsa Indonesia membutuhkan bantuan bangsa lain dan harus bekerja sama untuk mewujudkan perdamaian dunia.

Dari beberapa pendapat di atas, PKn mempunyai fungsi dan tujuan agar peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang dapat menjaga persatuan dan kesatuan bangsa, serta cinta tanah air dan bangsanya, yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan kata lain pembelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan warga negara dalam dimensi spiritual,

rasional, emosional dan sosial, mengembangkan tanggung jawab sebagai warga negara, serta mengembangkan anak didik berpartisipasi sebagai warga negara supaya menjadi warga negara yang baik.

Dalam kaitannya dengan pembentukan warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, pelajaran PKn memiliki peranan yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk peserta didik maupun sikap dalam berperilaku keseharian, sehingga diharapkan setiap individu mampu menjadi pribadi yang baik. Melalui pembelajaran PKn, peserta didik sebagai warga negara dapat mengkaji Pendidikan Kewarganegaraan dalam forum yang dinamis dan interaktif. Jika memperhatikan tujuan pendidikan nasional, Pembangunan dalam dunia pendidikan perlu diusahakan peningkatannya.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Keefektifan Metode Diskusi Kelompok dan Bermain Peran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Mahasiswa Thammasat University, Thailand. Wandah Waenawae. NIM 11706251043. (2013), Tesis. Pascasarjana. Universitas Negeri Yogyakarta.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah belum diketahuinya metode yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia mahapeserta didik Thammasat University, Thailand. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) keefektifan penerapan metode diskusi kelompok, (2) keefektifan penerapan metode bermain peran; dan (3) metode pembelajaran

manakah yang lebih efektif antara metode diskusi kelompok dan bermain peran dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Indonesia mahasiswa di Thammasat University, Thailand. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa jurusan kajian Asia Tenggara di Thammasat University yang mengambil mata kuliah pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa asing. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa didik yang belajar bahasa Indonesia di kelas dasar. Pengambilan data menggunakan instrumen lembar penilaian performansi keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Validitas instrumen menggunakan validitas isi. Reliabilitas instrumen diperiksa melalui teknik interrater. Data kemudian dianalisis menggunakan Independent Sample Test dengan bantuan program SPSS 17.0 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Metode diskusi kelompok efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia mahasiswa Thammasat University, Thailand dengan nilai Sig. 0.011 Metode bermain peran efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia mahasiswa Thammasat University, Thailand dengan nilai Sig 0.05; dan (3) Metode diskusi kelompok dan metode bermain peran sama-sama efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia mahasiswa Thammasat University, Thailand dengan nilai Sig 05. Secara statistik tidak ada perbedaan keefektifan antara metode diskusi kelompok dengan metode bermain peran. Namun, secara deskriptif kenaikan dari nilai pretes ke nilai pascates pada metode bermain peran lebih tinggi daripada metode diskusi kelompok. Jadi, metode bermain

peran lebih efektif daripada metode diskusi kelompok untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia mahasiswa Thammasat University, Thailand.

Penelitian tersebut berisi tentang perbandingan efektivitas metode bermain peran dan metode diskusi pada pembelajaran berbicara. Pada penelitian tersebut dibahas bagaimana kelebihan kedua metode tersebut ditinjau dari efektivitasnya. Begitu juga pada penelitian ini membahas penggunaan metode bermain peran dan metode diskusi dalam meningkatkan penguatan karakter pada pembelajaran PKn. Dengan demikian, penelitian terdahulu dan penelitian ini terdapat perbedaan pada materi pembelajaran yang dijadikan unit analisis.

2. Meningkatkan Minat Belajar PKn Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas IV SD Inpres 3 Tolai. Margareta Ni Made Ardani. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Inpres 3 Tolai, melibatkan 36 orang siswa terdiri atas 19 orang laki-laki dan 17 orang perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri atas dua siklus. Di mana pada setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan di kelas dan setiap siklus terdiri empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tindakan siklus I diperoleh ketuntasan klasikal 60% dan daya serap klasikal 65%. Pada tindakan siklus II diperoleh ketuntasan klasikal 100% dan daya serap klasikal 90%. Hal

ini berarti pembelajaran pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu dengan nilai daya serap klasikal minimal 65% dan ketuntasan belajar klasikal minimal 80%. Berdasarkan nilai rata-rata daya serap klasikal dan ketuntasan belajar klasikal pada kegiatan pembelajaran siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn di SD Inpres 3 Tolai.

3. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Pekanbaru. Yesi Herdanis. Program Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Riau.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar PKn siswa kelas VII SMP negeri 3 Pekanbaru yang di bawah KKM. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP negeri di SMP Negeri 3 Pekanbaru. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pekanbaru, berjumlah 238 siswa, sedangkan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII. yang terdiri dari 6 kelas, diambil dengan proporsional random sampling, berjumlah 70 siswa. Hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP negeri di SMP Negeri 3 Pekanbaru. Data yang dikumpulkan menggunakan observasi, dokumentasi, dan enquette. Teknik analisis data dalam pengujian variabel X dan Y yang

berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$, Analisis Regresi Linear sederhana adalah $Y = a + bX$ dan Determination Coefitient (R^2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP negeri di SMP Negeri 3 Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan dari uji signifikan yang diketahui bahwa F_{count} sebanyak (5.364) lebih besar dari F_{tabel} sebanyak (3,98) dan dengan tingkat signifikansi 0,024 lebih kecil dari 0,05, dengan persamaan regresi $Y = 60,414 + 0,22X$, yang berarti bahwa setiap penambahan minat belajar sama dengan 1 set, maka hasil belajar siswa naik sebesar 0,22 set, atau pada contrary, dan T_{hitung} sebanyak (2,316) lebih besar dari T_{tabel} sebanyak (1,995), yang berarti bahwa minat belajar memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Maka angka minat belajar siswa dapat ditunjukkan dari hasil uji determinasi (R^2) sebesar 7,3% dan sisanya sebesar 92,7%.

Tabel 2.3
Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Peneliti	Judul Penelitian	Variabel
1.	Wandah Waenawae. (2013).	Keefektifan Metode Diskusi Kelompok dan Bermain Peran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Mahasiswa	Variabel X_1 : Metode diskusi Variabel X_2 : Metode Bermain Peran Variabel Y : Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Mahasiswa
2.	Margareta Ni Made Ardani (2014)	Meningkatkan Minat Belajar PKn Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas IV SD Inpres 3 Tolai	Variabel X Metode Bermain Peran Variabel Y

			Minat Belajar PKn
3.	Yesi Herdanis (2013)	Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Pekanbaru	Variabel X: Minat Belajar Variabel Y: Hasil Belajar

C. Kerangka Pemikiran

1. Pengaruh Metode Belajar Terhadap Hasil Belajar

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satupun metode mengajar.

Metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan pembelajaran. Tidak ada satupun kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan metode. Seperti yang dikemukakan Sardirman A.M (2014: 83) motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya, karena adanya perangsang dari luar. Karena itu, metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan motivasi belajar seseorang.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran PKn, harus mengembangkan pembelajaran aktif dengan menggunakan banyak metode belajar seperti penanaman nilai melalui studi pustaka, klarifikasi nilai melalui mengamati/ mengobservasi, analisis nilai melalui pemecahan masalah/ kasus, maupun diskusi kelas untuk menanamkan nilai berpikir logis, kritis,

kreatif dan inovatif. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa sehingga diharapkan hasil belajar siswa akan lebih optimal.

Tujuan dari proses pembelajaran salah satunya adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik yang diperoleh melalui pengalaman belajarnya. Seperti yang dikemukakan Rusmono (2012: 10) bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan programnya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar”.

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang secara umum diantaranya faktor dari dalam diri peserta didik dan dari luar diri peserta didik. Faktor dari dalam diri peserta didik salah satunya adalah minat belajar, sedangkan faktor dari luar diri peserta didik salah satunya cara guru menyampaikan pembelajaran misalkan penggunaan metode pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menduga terdapat pengaruh metode belajar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PKn.

2. Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Purwanto (2010: 66) mengatakan bahwa minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan

melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Tujuan dari proses pembelajaran diantaranya adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rusmono (2012: 10) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan programnya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar”.

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama, diantaranya adalah faktor yang datang dari dalam diri peserta didik dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik. Ruseffendi (Susanto, 2013: 14) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya: 1) Kecerdasan, 2) kesiapan anak, 3) bakat anak, 4) kemauan belajar, 5) minat anak, 6) model penyajian materi, 7) pribadi dan sikap guru, 8) suasana belajar, 9) kompetensi guru, 10) kondisi masyarakat.

Berdasarkan uraian tentang minat belajar dan hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Dengan demikian diduga terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar PKn siswa.

3. Pengaruh Metode Belajar dan Minat Belajar Secara Bersama-sama Terhadap Hasil Belajar

Metode merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, dalam hal belajar metode memiliki peran yang sangat penting

dalam menentukan hasil belajar. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa sehingga diharapkan hasil belajar siswa akan lebih optimal.

Metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan pembelajaran. Tidak ada satupun kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan metode. Seperti yang dikemukakan Sardirman A.M (2014: 83) motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya, karena adanya perangsang dari luar. Karena itu, metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan motivasi belajar seseorang.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto, 2010: 180). Selain itu Purwanto (2010: 66) mengatakan bahwa minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik yang diperoleh melalui pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan gambaran dari kemampuan peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah peserta didik menjalankan proses belajar. Kemampuan peserta didik tersebut dapat diperoleh melalui tes atau evaluasi hasil belajar.

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama, diantaranya adalah faktor yang datang dari dalam diri peserta didik dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik. Ruseffendi (Susanto, 2013: 14) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya: 1) Kecerdasan, 2) kesiapan anak, 3) bakat anak, 4) kemauan belajar, 5) minat anak, 6) model penyajian materi, 7) pribadi dan sikap guru, 8) suasana belajar, 9) kompetensi guru, 10) kondisi masyarakat.

Metode belajar dalam hal ini metode (diskusi vs bermain peran) sebagai variabel bebas kesatu (X_1) adalah salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, demikian pula dengan minat belajar sebagai variabel bebas kedua (X_2) sebagai faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dimana hasil belajar sebagai variabel terikat (Y).

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran, maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar PKn antara siswa yang menggunakan metode diskusi dengan yang menggunakan metode bermain peran.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar PKn antara siswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah.

3. Hasil belajar PKn lebih tinggi dengan metode diskusi dibandingkan dengan metode bermain peran pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi.
4. Hasil belajar PKn lebih tinggi dengan metode bermain peran dibandingkan dengan metode diskusi pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.
5. Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Surakhmad (2012: 149), metode eksperimen adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat sesuatu hasil. Hasil itu yang akan menegaskan bagaimana kedudukan perhubungan kausal antara variabel-variabel yang diselidiki. Tujuan eksperimen bukanlah pada pengumpulan dan deskripsi data, melainkan pada penemuan faktor-faktor penyebab dan faktor-faktor akibat.

Penggunaan metode eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen kuasi, karena dalam penelitian ini, subjek yang dipilih merupakan seluruh subjek dalam kelompok yang utuh. Metode tersebut digunakan atas dasar tujuan yang ingin dicapai, yaitu bermaksud untuk mengetahui tentang pengaruh penerapan metode (diskusi kelompok dan bermain peran) dan minat belajar terhadap hasil belajar pada pembelajaran PKn. Pelaksanaan dari penelitian eksperimen ini dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran kepada kedua kelompok yang berbeda perlakuannya yaitu kelompok A₁ menggunakan metode diskusi kelompok dan kelompok A₂ menggunakan metode bermain peran. Tujuan diberikannya kedua pembelajaran ini adalah untuk mengetahui manakah yang lebih baik pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Selanjutnya penelitian eksperimen menurut Wibawa (2016: 8), adalah penelitian yang merancang dan memberikan perlakuan kemudian menguji efektivitas pengaruh perlakuan tersebut melalui suatu rancangan percobaan. Efektivitas pengaruh perlakuan harus dikaitkan dengan suatu tolak ukur tertentu

yang merupakan variabel kriteria atau variabel dependen dari eksperimen yang dilakukan. Rancangan percobaan dibuat sedemikian rupa sehingga informasi yang diperoleh dapat digunakan untuk menguji hubungan sebab akibat antara dua variabel, yaitu variabel bebas yang mempengaruhi dan variabel terikat yang dipengaruhi.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *treatment by level* atau desain faktorial 2 x 2. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel penelitian, yang terdiri dari dua variabel bebas, dan satu variabel terikat. Variabel bebas adalah metode (diskusi kelompok vs metode bermain peran) dan minat belajar, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar pada pembelajaran PKn.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan kepada dua kelompok sebagai sampel penelitian, yakni kelompok A₁ yang diberi perlakuan dengan metode diskusi kelompok sedangkan kelompok A₂ diberi perlakuan dengan metode bermain peran. Namun sebelum diberikan perlakuan seluruh siswa diberi pretest untuk mengukur kemampuan awal dan diidentifikasi dulu tingkat minat belajarnya dengan cara diberi kuesioner dan hasil kuesioner tersebutlah yang dianalisis untuk menilai mana yang memiliki minat belajar tinggi dan mana yang memiliki minat belajar rendah. Kedua metode pembelajaran yang diterapkan diidentifikasi sebagai variabel bebas, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Adapun rancangan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1
Desain penelitian *Treatment by level* atau desain faktorial 2 x 2

Metode Pembelajaran Kelas	Metode Diskusi Kelompok (A ₁)	Metode Bermain peran (A ₂)
Minat belajar tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Minat belajar rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan :

- A₁ = Kelompok peserta didik yang diajarkan menggunakan metode diskusi.
- A₂ = Kelompok peserta didik sebagai pembanding metode bermain peran
- B₁ = Kelompok peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi
- B₂ = Kelompok peserta didik yang memiliki minat belajar rendah.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sukardi (2014: 53) populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Di sisi lain, Sisworo dalam Mardalis (2009: 54) mengemukakan bahwa populasi adalah sebagai sejumlah kasus yang memenuhi seperangkat kriteria yang ditentukan peneliti. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan seluruh objek/subjek yang memenuhi seperangkat kriteria yang telah ditentukan dan menjadi perhatian peneliti, untuk dipelajari dalam ruang lingkup tertentu guna memperoleh suatu kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri di Kabupaten Cianjur. Surachmad (2010: 100) berpendapat bahwa ukuran sampel

sekurang-kurangnya 50% dari ukuran populasi, sedangkan bila ukuran populasi lebih dari 100, maka sampel diambil 15%-25% dari ukuran populasi. Namun berkaitan dengan penentuan besar kecilnya jumlah sampel penelitian, Sudjana (2008: 72) mengatakan, “Tidak ada ketentuan yang baku atau rumus yang pasti, sebab keabsahan sampel terletak pada sifat dari karakteristiknya mendekati populasi atau tidak, bukan besar kecilnya jumlah. Minimal sampel sebanyak 40 subjek. Ini berdasarkan asas perhitungan atau pengujian yang lazim digunakan dalam statistika”.

Pendapat lain terhadap populasi kurang dari 100 biasa diambil 20%-25%, Patokan tersebut bukan standar baku, melainkan hanya perkiraan berdasarkan pertimbangan praktis. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *random sampling*, yaitu cara pengambilan sampel yang memperhatikan aspek peluang pada pemilihan anggota sampling. Adapun cara pengambilan sampel yaitu dengan cara mengundi nama Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur dan diambil 2 sekolah untuk dijadikan sampel sehingga terpilihlah SDN Cipetir dan SDN Cimurid.

Jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 35 orang siswa di SDN Cipetir, dan 35 orang siswa di SDN Cimurid. Sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu diberikan kuesioner minat belajar untuk mengklasifikasikan peserta didik yang termasuk dalam kategori minat belajar tinggi dan minat belajar rendah, dan juga diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik baik yang di SDN Cipetir maupun yang di SDN Cimurid.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner penulis mengelompokkan peserta didik berdasarkan minat belajar dengan komposisi subjek sebagai berikut:

Tabel 3.2
Komposisi Subjek Penelitian

Metode Pembelajaran Minat Belajar	Metode Diskusi Kelompok (A ₁)	Metode Bermain peran (A ₂)	Jumlah
Minat belajar tinggi (B ₁)	18	19	37
Minat belajar rendah (B ₂)	17	16	33
Jumlah	35	35	70

Pengelompokkan siswa berdasarkan minat belajar dapat dilihat pula melalui gambar berikut ini:



Gambar 3.1 Klasifikasi Minat Belajar untuk Siswa yang Akan di Beri Pembelajaran dengan Metode Diskusi

Berdasarkan gambar diatas, terlihat ada sebanyak 49% siswa yang masuk kategori minat belajar rendah dan sebanyak 51% siswa masuk kedalam kategori minat belajar tinggi untuk siswa di SDN Cipetir yang diberi perlakuan dengan pembelajaran metode diskusi.



Gambar 3.2 Klasifikasi Minat Belajar untuk Siswa yang Akan di Beri Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran

Berdasarkan gambar diatas, terlihat ada sebanyak 46% siswa yang masuk kategori minat belajar rendah dan sebanyak 54% siswa masuk kedalam kategori minat belajar tinggi untuk siswa di SDN Cimurid yang diberi perlakuan dengan pembelajaran metode bermain peran.

C. Instrumen Penelitian

1. Tes

Menurut Arikunto (2010: 193) instrumen tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan yaitu valid dan reliabel (Arikunto, 2010: 211). Selain itu perlu diperhatikan beberapa kriteria yang harus dipenuhi, yaitu validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan indeks kesukaran dari instrumen tes tersebut. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis secara individual yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa. Uji instrumen tes pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS untuk uji validitas dan reliabilitas, sedangkan untuk menguji tingkat kesukaran dan daya pembeda menggunakan Anates Uraian versi 4.0.5.

2. Non Tes (Kuesioner)

Menurut Arikunto (2010: 194) "angket atau kuesioner adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ingin diketahui".

Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket skala likert yang berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai. Angket ini terdiri 5 pilihan jawaban yaitu: Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Pengisian angket tersebut dilakukan sebelum siswa menerima pembelajaran dengan metode bermain peran dan metode diskusi kelompok.

Tabel 3.3
Kategori Penilaian Minat Belajar Siswa

Pernyataan	Alternatif Jawaban dan Bobotnya				
	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Skor	5	4	3	2	1

Adapun kisi-kisi instrumen angket siswa untuk minat belajar pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kisi-kisi Kuesioner Minat Belajar

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kesukaan	Bergairah untuk belajar	1,2
	Mempunyai inisiatif dalam belajar	4
Ketertarikan	Tertarik pada mata pelajaran	3,5
	Tertarik pada guru mata pelajaran	6,7
Perhatian	Konsentrasi dalam belajar	8,9
	Punya kemauan dalam belajar	10
	Teliti dalam belajar dan mengerjakan tugas	11,12
Keterlibatan	Ulet dalam belajar	13
	Percaya diri dalam belajar	14,15
	Aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran	16

3. Uji Coba Instrumen

Instrumen alat pengukur penguatan karakter yang telah disusun sebelum digunakan pada subjek penelitian terlebih dahulu dilakukan kalibrasi. Melalui kegiatan uji coba pada peserta didik kelas VI SD yang bukan sebagai subjek penelitian atau Sekolah Dasar yang bukan dijadikan subjek dalam penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang disusun berdasarkan kisi-kisi bermutu atau tidak. Untuk itu sebelum melaksanakan uji coba dan analisis hasil uji coba ada beberapa langkah yang perlu dilakukan yaitu:

- a. Menentukan subjek uji coba dan adapun yang menjadi subjek uji coba hasil belajar PKn adalah peserta didik kelas VI SD yang bukan merupakan subjek penelitian.
- b. Pelaksanaan uji coba dilakukan dalam satu hari.
- c. Analisis hasil uji coba untuk menganalisis mutu soal pada pembelajaran PKn menggunakan empat spesifikasi, yaitu validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya pembeda. Sedangkan pada instrumen non tes analisis uji coba menggunakan dua spesifikasi yaitu validitas dan reliabilitas.
- d. Jenis instrumen

Jenis instrumen yang digunakan yaitu instrumen tes berupa soal uraian untuk mengukur hasil belajar dan kuesioner untuk mengukur minat belajar siswa. Instrumen yang dibuat dikonsultasikan kepada beberapa pakar ahli untuk mengetahui dari masing-masing soal pada instrumen tes dan juga pernyataan pada kuesioner sudah layak dijadikan instrumen penelitian atau

belum. Apabila terdapat soal atau pernyataan yang belum layak dapat dilakukan perbaikan/ revisi atau konsultasi ulang untuk mencapai kelayakan.

Adapun analisis uji coba dalam penelitian ini yaitu:

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah untuk mengukur relevan tidaknya pengukuran dan pengamatan yang dilakukan pada penelitian. Dalam penelitian ini uji validitas dipergunakan untuk mengukur apakah kuesioner sebagai alat ukur yang digunakan sudah sesuai atau benar. Uji validitas pada dasarnya dilakukan dengan melihat korelasi antara skor dari masing-masing data dibanding dengan skor totalnya.

Menurut Sukardi (2014: 122) validitas suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak di ukur. Derajat validitas hanya berlaku untuk suatu kelompok tertentu yang memang telah direncanakan pemakaiannya oleh si peneliti. Klasifikasi untuk menginterpretasikan besarnya koefisien korelasi menurut Arikunto (2013: 89) yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.5
Klasifikasi Validitas instrumen

Koefisien Validitas	Interpretasi
0,80 - 1,00	Sangat tinggi
0,60 - 0,80	Tinggi
0,40 - 0,60	Cukup
0,20 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat Rendah

Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan menggunakan program *SPSS* untuk uji validitas kuesioner sedangkan untuk uji validitas pada instrumen tes menggunakan *software* Anates Uraian Versi 4.0.5.

Adapun hasil uji validitas kuesioner minat belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6
Hasil Uji validitas dan reliabilitas Kuesioner Minat Belajar

PERTANYAAN	R Hitung	R tabel	Validitas	Cronbach α	Reliabilitas
			R hitung > r tabel		Cronbach α > r tabel
1	0,4991	0,4973	Valid	0,916	Reliabel (Tingkat Reliability sangat Tinggi)
2	0,8362	0,4973	Valid		
3	0,7818	0,4973	Valid		
4	0,5481	0,4973	Valid		
5	0,5961	0,4973	Valid		
6	0,6227	0,4973	Valid		
7	0,6637	0,4973	Valid		
8	0,6839	0,4973	Valid		
9	0,7061	0,4973	Valid		
10	0,5119	0,4973	Valid		
11	0,6901	0,4973	Valid		
12	0,6872	0,4973	Valid		
13	0,7659	0,4973	Valid		
14	0,7236	0,4973	Valid		
15	0,8381	0,4973	Valid		
16	0,5478	0,4973	Valid		

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai r hitung setiap pernyataan nilainya lebih tinggi dari r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan tersebut valid.

Berdasarkan hasil analisis *software* Anates Uraian Versi 4.0.5 dalam pengujian validitas instrumen tes maka didapat hasil validitas dari tiap butir soal yang akan digunakan pada instrumen penelitian, disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3.7
Klasifikasi Interpretasi validitas instrumen

Nomor Soal	Koefisien Validitas	Interpretasi
1	0,857	Sangat Tinggi
2	0,810	Sangat Tinggi
3	0,687	Tinggi
4	0,811	Sangat Tinggi
5	0,712	Tinggi

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan reliabel atau tetap konsisten bila dilakukan berkali-kali pada waktu yang beda. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika nilai $\alpha > 0,060$ (Ghozali, 2011: 15).

Menurut Arikunto (2013:122), Klasifikasi untuk menginterpretasikan koefisien reliabilitas yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.8
Klasifikasi Reliabilitas Tes

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Dalam penelitian ini uji reliabilitas kuesioner dilakukan dengan menggunakan program *SPSS*, sedangkan untuk instrumen tes uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *software* anates uraian versi 4.0.5.

Berikut ini akan peneliti uraikan hasil dari uji reliabilitas instrumen non tes yang telah dilakukan:

Tabel 3.9
Uji Reliabilitas (N=16, $\alpha =5\%$, df=14)
Kuesioner Siswa Terhadap Minat Belajar

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0.916	0.918	16

Berdasarkan Tabel 3.9 di atas hasil reliabilitas instrumen kuesioner siswa terhadap minat belajar diperoleh hasil reliabilitas 0,916 hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen tersebut termasuk dalam kriteria **Reliabilitas Sangat Tinggi**.

Kemudian berdasarkan hasil analisis *software* Anates Uraian Versi 4.0.5 dalam pengujian reliabilitas instrumen tes pada lima butir soal diperoleh hasil $r_{11} = 0,82$ dapat diinterpretasikan berdasarkan tabel 3.5 yaitu kriteria **Reliabilitas Sangat Tinggi**.

c. Indeks Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan ukuran yang digunakan untuk mengklasifikasikan soal tersebut kedalam kategori mudah, sedang, dan sukar. Hal ini dimaksudkan bahwa soal yang baik adalah soal yang didalamnya terdapat soal dengan kategori mudah, sedang, dan sukar (Septian, 2014: 30).

Menurut Guilford (Septian, 2014: 30), Klasifikasi indeks kesukaran yang paling banyak digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.10
Klasifikasi Indeks Kesukaran

Nilai IK	Interpretasi
IK = 0,00	Soal terlalu sukar
$0,00 < IK \leq 0,30$	Soal sukar
$0,30 < IK \leq 0,70$	Soal sedang
$0,70 < IK < 1,00$	Soal mudah
IK = 1,00	Soal terlalu mudah

Berdasarkan hasil analisis *software* Anates Uraian Versi 4.0.5 dalam pengujian indeks kesukaran, maka diperoleh hasil indeks kesukaran dari tiap butir soal yang akan disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.11
Klasifikasi Interpretasi Indeks Kesukaran

Nomor Soal	Nilai Indeks Kesukaran	Interpretasi
1	77,50	Soal Mudah
2	67,50	Soal Sedang
3	55,00	Soal Sedang
4	25,00	Soal Sukar
5	52,50	Soal Sedang

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Adapun kriteria indeks daya beda soal menurut Arikunto yaitu:

Tabel 3.12
Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai Daya Pembeda	Interpretasi
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup

Nilai Daya Pembeda	Interpretasi
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

(Arikunto,2013: 232)

Berdasarkan hasil analisis *software* Anates Uraian Versi 4.0.5 dalam pengujian daya pembeda, diperoleh hasil dari tiap butir soal yang akan disajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 3.13
Klasifikasi Interpretasi Daya Pembeda

Nomor Soal	Nilai Daya Pembeda	Interpretasi
1	0,45	Baik
2	0,55	Baik
3	0,60	Baik
4	0,40	Cukup
5	0,35	Cukup

Berdasarkan hasil uji validitas, reliabilitas terhadap instrumen non tes (kuesioner), penulis memutuskan untuk menggunakan semua butir pernyataan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur tingkat minat belajar siswa, karena berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan dinyatakan valid dan reliabel. Kemudian untuk instrumen tes setelah dilakukan uji validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya pembeda dengan menggunakan *software* Anates uraian versi 4.0.5, dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut layak untuk dijadikan instrumen penelitian, maka dari itu penulis memutuskan untuk menggunakan kelima butir soal tersebut sebagai instrumen penelitian.

D. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena itu seorang peneliti harus terampil dalam mengumpulkan data agar mendapatkan data yang valid. Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner dan tes hasil belajar. Kuesioner diberikan untuk mengukur minat belajar sedangkan tes yang berupa soal uraian diberikan untuk mengukur hasil belajar.

Secara garis besar penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pengolahan hasil penelitian. Secara rinci tahap-tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan
 - a. Observasi ke sekolah dalam mencari permasalahan yang muncul.
 - b. Mengajukan judul dan menyusun proposal penelitian.
 - c. Mengidentifikasi permasalahan mengenai bahan ajar, merencanakan kegiatan pembelajaran, serta alat dan cara evaluasi yang akan digunakan.
 - d. Membuat instrumen penelitian.
 - e. Melakukan uji instrumen penelitian.
 - f. Mengolah hasil uji coba instrumen
 - g. Melaksanakan seminar proposal.
 - h. Mengurus perizinan untuk melaksanakan penelitian.
 - i. Menentukan sampel penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* dan kuesioner minat belajar.
- b. Menganalisis hasil minat belajar untuk mengetahui siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan yang memiliki minat belajar rendah.
- c. Melaksanakan pembelajaran yang menerapkan metode diskusi pada kelas yang siswanya memiliki minat belajar tinggi dan pada kelas yang siswanya memiliki minat belajar rendah, kemudian pada kelas lainnya menerapkan metode bermain peran pada kelas yang siswanya memiliki minat belajar tinggi dan pada kelas yang siswanya memiliki minat belajar rendah.
- d. Memberikan *posttest*.

3. Tahap Pengolahan Hasil Penelitian

- a. Analisis data hasil kuesioner minat belajar
- b. Analisis data *pretest* dan *posttest* hasil belajar PKn
- c. Pelaporan hasil penelitian.

E. Teknik Analisis dan Pengolahan Data

Setelah data diperoleh, langkah selanjutnya adalah menyusun pengolahan dan menganalisis data dengan menggunakan rumus-rumus statistik atau dengan bantuan aplikasi. Pengolahan data hasil penghitungan melalui analisis statistik akan diperoleh jawaban mengenai diterima atau ditolaknya hipotesis dengan tarap nyata yang diajukan. Teknik pengolahan dibagi menjadi dua yaitu teknik pengolahan data kuantitatif dan kualitatif. Ada beberapa teknik pengolahan data kuantitatif yang biasa digunakan dalam penelitian eksperimen yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan/ kesamaan dua rata-rata, uji korelasi dan uji anova. Pengolahan data

ini dapat dilakukan dengan menggunakan alat pengolah data seperti SPSS. Sedangkan untuk teknik pengolahan data kualitatif yang digunakan dalam penelitian eksperimen dapat dihitung dengan menggunakan *Microsof Excell* atau SPSS (Septian, 2014: 33).

Adapun rincian dari pengujian statistika yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Data *Pretest*

Setelah didapat data hasil tes awal kemampuan siswa, terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap statistik deskriptif dari data *pretest* untuk mengetahui gambaran secara umum kemampuan awal siswa pada setiap kelompok. Kemudian, untuk mendapatkan kesimpulan ada atau tidak perbedaan kemampuan awal siswa dari kelas yang diberi pembelajaran metode diskusi dan kelas yang diberi pembelajaran dengan metode bermain, selanjutnya dilakukan uji normalitas, homogenitas, dan uji perbedaan.

1) Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil dari masing-masing kelompok sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini penting digunakan untuk melakukan uji statistik yang akan digunakan. Untuk menghitung normalitas distribusi masing-masing kelompok sampel dapat digunakan uji sampel *Kolmogorov-Smirnov (sample-KS)* atau uji sampel *Shapiro-Wilk*. Pengolahan uji normalitas dibantu dengan menggunakan *software SPSS*. Uji normalitas ini dilakukan pada data skor *pretest* dan *posttest*. Hasil uji normalitas akan menentukan uji statistik berikutnya. Jika data berdistribusi

normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas varians. Sedangkan jika salah satu atau semua data berdistribusi tidak normal, maka dilanjutkan uji non parametik, yaitu uji *Mann-Whitney*. Perumusan hipotesis untuk pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

a) Jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima.

b) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Untuk menguji normalitas distribusi masing-masing kelompok sampel dibantu dengan menggunakan *Software SPSS versi 20*.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah data dari setiap kelas berasal dari populasi yang memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas ini untuk menentukan uji statistik berikutnya. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan dengan uji-t, sedangkan jika data yang diperoleh berdistribusi normal namun tidak homogen maka dilanjutkan dengan uji-t'. Adapun perumusan hipotesis untuk uji homogenitas varians data *pretes* adalah sebagai berikut:

H_0 : Data hasil *pretest* berasal dari populasi yang homogen.

H_1 : Data hasil *pretest* berasal dari populasi yang tidak homogen.

Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% maka kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut :

- a) H_0 diterima, apabila nilai sig. (signifikansi) $\geq 0,05$.
- b) H_0 ditolak, apabila nilai sig. (signifikansi) $< 0,05$.

3) Uji Perbedaan

Uji perbedaan data *pretest* bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan awal setiap kelas (yang akan diberi metode diskusi dan metode bermain peran baik yang minat tinggi maupun minat rendah) memiliki rata-rata yang sama atau tidak. Jika data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen maka pengujian hipotesis dilakukan uji t yaitu *two Independent Sample T-test equal variance assumed*. Jika data berdistribusi normal dan tidak memiliki varians yang homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan uji t' yaitu *two Independent Sample T-test equal variance not assumed*. Sedangkan jika salah satu atau semua data berdistribusi tidak normal, maka dilanjutkan uji non parametik, yaitu uji *Mann-Whitney*.

Adapun perumusan hipotesis untuk uji perbedaan adalah sebagai berikut:

- H_0 : Semua kelompok mempunyai kemampuan awal yang setara.
- H_1 : Semua kelompok mempunyai kemampuan awal yang berbeda.

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima.
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

b. Analisis Data *Posttest*

Setelah didapat data hasil tes akhir, terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap statistik deskriptif dari data *posttest* untuk mengetahui gambaran secara umum pencapaian kemampuan akhir siswa pada kelas yang diberi pembelajaran dengan

metode diskusi dan kelas yang diberi pembelajaran dengan metode bermain peran baik yang memiliki minat belajar tinggi maupun yang memiliki minat belajar rendah. Kemudian, untuk mendapatkan kesimpulan dan jawaban dari hipotesis yang telah ditentukan, dilakukan analisis statistika menggunakan perhitungan dengan bantuan program *Ms-Excel* serta program SPSS pada data hasil posttest siswa. Adapun pengujian statistik yang dilakukan yaitu uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat, kemudian uji hipotesis dengan anava dua jalur, selanjutnya dilakukan uji lanjutan menggunakan uji *Scheffe*.

1) Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil dari masing-masing kelompok sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk menghitung normalitas distribusi masing-masing kelompok sampel pada penelitian ini menggunakan uji sampel *Kolmogorov-Smirnov (sample-KS)*. Pengolahan uji normalitas dibantu dengan menggunakan *software SPSS*.

Perumusan hipotesis untuk pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Untuk menguji normalitas distribusi masing-masing kelompok sampel dibantu dengan menggunakan *Software SPSS versi 20*.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas berasal dari populasi yang memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini dengan uji *Levene-Test*. Adapun perumusan hipotesis untuk uji homogenitas varians data *posttest* adalah sebagai berikut:

H_0 : Data hasil *posttest* berasal dari populasi yang homogen.

H_1 : Data hasil *posttest* berasal dari populasi yang tidak homogen.

Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% maka kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut :

c) H_0 diterima, apabila nilai sig. (signifikansi) $\geq 0,05$.

d) H_0 ditolak, apabila nilai sig. (signifikansi) $< 0,05$.

c. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji analisis data berupa uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Dalam pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis varians (ANAVA) dua jalur dan dilanjutkan dengan uji *Scheffe*.

Pengujian ANAVA dua jalur pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software SPSS*.

Pada akhir analisis, jika hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan dan interaksi yang signifikan antara variabel-variabel, untuk itu perlu diadakan uji lanjutan dalam penelitian ini menggunakan uji *Scheffe*, untuk menguji kelompok mana yang lebih tinggi kemampuannya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur, yaitu SDN Cipetir dan SDN Cimurid terhitung sejak Mei 2018 sampai dengan Juni 2018 dengan populasi yang diambil yaitu kelas V SD Kecamatan Warungkondang Kabupaten Cianjur. Sementara pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*, sampel yang digunakan adalah kelas V SD di SDN Cipetir yang diberi perlakuan dengan pembelajaran metode diskusi kelompok dan kelas V SD di SDN Cimurid yang diberi perlakuan dengan pembelajaran metode bermain peran. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan, yang terdiri dari 1 pertemuan untuk pelaksanaan *pretest* sekaligus penyebaran kuesioner minat belajar, 4 pertemuan untuk pemberian materi dan pertemuan terakhir untuk pemberian *posttest*.

Banyaknya subjek pada masing-masing kelas adalah 35 orang. Sebelum dilaksanakan pembelajaran, terlebih dahulu kedua kelas diberi tes awal (*pretest*). *Pretest* diberikan dengan tujuan mengetahui kemampuan awal kedua kelas apakah setara atau berbeda, selain itu juga diberi kuesioner minat belajar untuk mengklasifikasikan siswa kedalam tingkat minat belajar tinggi dan minat belajar rendah. Selanjutnya kedua kelas diberi pembelajaran atau perlakuan yang berbeda, setelah selesai kemudian kedua kelas diberi tes akhir (*posttest*) untuk melihat pencapaian hasil belajar PKn siswa antar kelas.

Hasil penelitian diperoleh dari instrumen penelitian, baik data kuantitatif maupun data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari tes hasil belajar, baik *pretest*, maupun *posttest*. Pengolahan data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS* versi 20. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil kuesioner minat belajar siswa.

B. Hasil Penelitian

Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner, data *pretest* dan *posttest*, yang selanjutnya data-data tersebut dianalisis untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya.

1. Analisis Hasil Kuesioner Minat Belajar

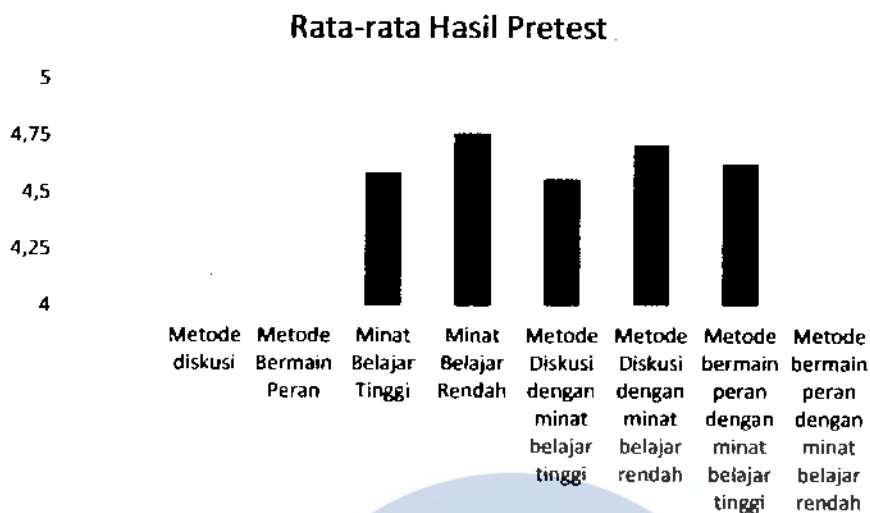
Tujuan dilakukannya analisis kuesioner minat belajar adalah untuk mengklasifikasikan siswa kedalam minat tinggi dan minat rendah. Selanjutnya setelah hasil kuesioner siswa dianalisis didapat hasil:

Tabel 4.1
Klasifikasi Minat Belajar

Kelas	Minat Tinggi	Minat Rendah
Metode Diskusi	18	17
Metode Bermain Peran	19	16

2. Analisis Data *Pretest*

Tujuan dilakukan *pretest* adalah untuk mengetahui apakah setiap kelas/ kelompok mempunyai kemampuan awal yang sama atau tidak. Berikut ini akan disajikan rata-rata hasil *pretest* siswa yang dapat dilihat melalui diagram berikut ini:



Gambar 4.1. Diagram Rata-rata Hasil Pretest Siswa

Kemampuan awal siswa setara atau tidaknya akan diketahui setelah dilakukan uji perbedaan, tetapi sebelumnya terlebih dahulu akan diuji normalitas distribusi populasi dan uji homogenitas varians.

a. Uji Normalitas Distribusi populasi

Uji normalitas distribusi populasi dilakukan untuk menentukan uji statistik yang digunakan selanjutnya dan untuk mengetahui apakah data *pretest* yang diperoleh setiap kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Perumusan hipotesis dalam uji normalitas distribusi populasi data *pretest* adalah sebagai berikut.

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas distribusi populasi dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan *software SPSS versi 20.0*. Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut :

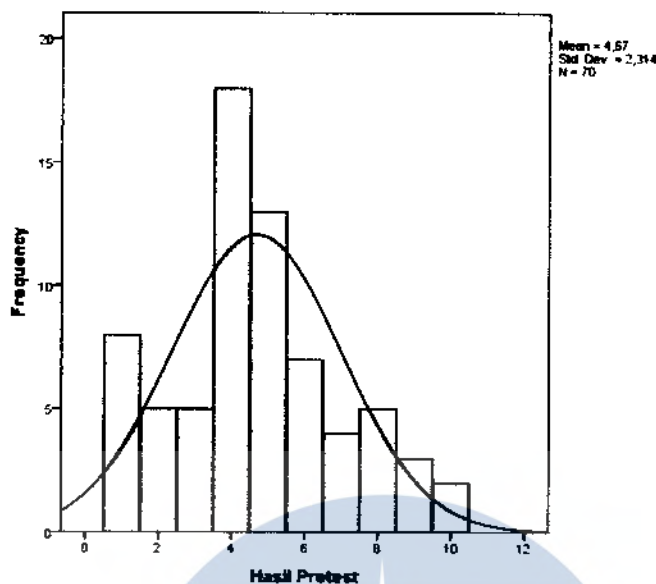
- 1) Jika nilai signifikansi ($\text{sign} \geq 0,05$) maka H_0 diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi ($\text{sign} < 0,05$) maka H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil uji normalitas distribusi populasi *pretest* dengan menggunakan bantuan *test of normality* dari *Kolmogorov-Smirnov* terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Uji Normalitas Data *Pretest*

Kelas	Hasil dari Kolmogorov-Smirnov	
	Signifikansi	Keterangan
Metode Diskusi dengan minat belajar tinggi	0,200	Normal
Metode Diskusi dengan minat belajar rendah	0,200	Normal
Metode bermain peran dengan minat belajar tinggi	0,103	Normal
Metode bermain peran dengan minat belajar rendah	0,061	Normal

Berdasarkan data di atas didapat hasil bahwa semua data berdistribusi normal karena nilai signifikansinya $> 0,05$ maka H_0 diterima, artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutnya hasil normalitas juga dapat dilihat dari histogram berikut:



Gambar 4.2
Histogram Hasil Uji Normalitas Data *Pretest*

Dari Gambar 4.2 di atas mengenai hasil *pretest* terlihat bahwa pola histogram tampak mengikuti kurva normal, meskipun ada beberapa data yang tampak *outlier*, namun secara garis besar distribusi data mengikuti kurva normal, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan Tabel 4.2 tentang hasil pengujian normalitas data *pretest* diketahui bahwa semua kelompok sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji statistik selanjutnya yaitu uji homogenitas varians dengan bantuan *Software SPSS*. Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan cara melihat nilai sig. Dari hasil *output* uji *Levene*, dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Data hasil *pretest* berasal dari populasi yang homogen.

H_1 : Data hasil *pretest* berasal dari populasi yang tidak homogen.

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi (*sign*) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi (*sign*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Berikut ini adalah hasil uji homogenitas varians data *pretest*.

Tabel 4.3
Hasil Uji Homogenitas Varians Data *Pretest*

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
0.954	3	66	0.420

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh hasil seperti yang terdapat pada Tabel 4.3 nilai signifikansinya 0,420, karena $0,420 \geq 0,05$ maka H_0 diterima, artinya data hasil *pretest* berasal dari populasi yang homogen.

c. Uji Perbedaan dengan Uji *T-Test* data *pretest*

Berdasarkan hasil pengujian normalitas dan homogenitas didapat hasil bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan homogen maka uji statistik selanjutnya yaitu uji perbedaan. Uji perbedaan menggunakan uji *T-Test* dengan bantuan *Software SPSS*. Uji tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah kemampuan awal setiap kelompok setara atau berbeda. Perumusan Hipotesisnya adalah sebagai berikut.

H_0 : Setiap kelompok sampel mempunyai kemampuan awal yang setara.

H_1 : Setiap kelompok sampel mempunyai kemampuan awal yang berbeda.

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima
- 2) Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Berdasarkan hasil uji *T Test* maka diperoleh data sebagai berikut.

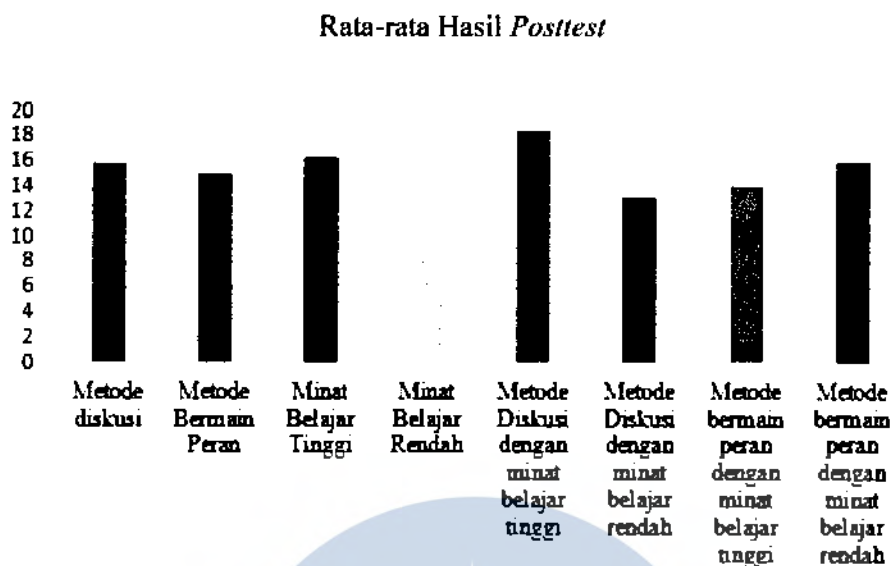
Tabel 4.4
Hasil Uji *T-Test* Data *Pretest*

Nilai <i>Sig. (2-tailed)</i>	Keterangan
0.857	H_0 diterima

Berdasarkan hasil uji *T-Test* yang terdapat pada Tabel 4.4 diperoleh hasil *Sig. (2-tailed)* $0,857 \geq 0,05$ maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan setiap kelompok mempunyai kemampuan awal yang setara.

3. Analisis Data *Posttest* Hasil Belajar PKn Siswa

Tujuan dilakukan *posttest* adalah untuk mendapatkan kesimpulan dan jawaban dari hipotesis yang telah ditentukan, dilakukan analisis statistika menggunakan perhitungan dengan bantuan program *Ms-Excel* serta program SPSS pada data hasil *posttest* siswa. Adapun pengujian statistik yang dilakukan yaitu uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat, kemudian uji hipotesis dengan anava dua jalur, selanjutnya dilakukan uji lanjutan menggunakan uji *Scheffe*. Rata-rata hasil belajar PKn siswa dapat dilihat melalui diagram berikut ini:



Gambar 4.3 Diagram Rata-rata Hasil Belajar PKn Siswa

Kemampuan akhir siswa atau hasil belajar siswa akan diketahui setelah dilakukan uji ANAVA dua jalur untuk menjawab rumusan hipotesis dan dilanjutkan dengan uji *Scheffe* sebagai uji lanjutan, tetapi sebelumnya terlebih dahulu akan diuji normalitas distribusi populasi dan uji homogenitas varians.

a. Uji Normalitas Distribusi populasi

Uji normalitas distribusi populasi dilakukan untuk menentukan uji statistik yang digunakan selanjutnya dan untuk mengetahui apakah data *posttest* yang diperoleh setiap kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Perumusan hipotesis dalam uji normalitas distribusi populasi data *posttest* adalah sebagai berikut.

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas distribusi populasi dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan *software SPSS*. Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut :

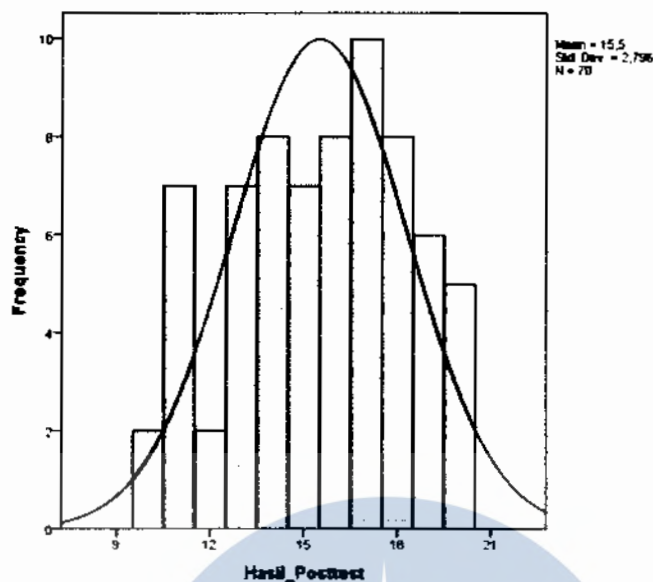
- 1) Jika nilai signifikansi ($sign$) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi ($sign$) $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil uji normalitas distribusi populasi data *posttest* dengan menggunakan bantuan *test of normality* dari *Kolmogorov-Smirnov* terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

Kelas	Hasil dari <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	
	Signifikansi	Keterangan
Metode Diskusi dengan minat belajar tinggi	0,102	Normal
Metode Diskusi dengan minat belajar rendah	0,161	Normal
Metode bermain peran dengan minat belajar tinggi	0,121	Normal
Metode bermain peran dengan minat belajar rendah	0,200	Normal

Berdasarkan data di atas didapat hasil bahwa semua data berdistribusi normal karena nilai signifikansinya $> 0,05$ maka H_0 diterima, artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutnya hasil normalitas juga dapat dilihat dari histogram berikut:



Gambar 4.4
Histogram Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

Dari gambar di atas mengenai hasil *posttest* terlihat bahwa pola histogram tampak mengikuti kurva normal, meskipun ada beberapa data yang tampak outlier, namun secara garis besar distribusi data mengikuti kurva normal, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan Tabel 4.5 tentang hasil pengujian normalitas data *posttest* diketahui bahwa semua kelompok sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji statistik selanjutnya yaitu uji homogenitas varians dengan bantuan *Software SPSS*. Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan cara melihat nilai sig. Dari hasil *output* uji *Levene*, dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Data hasil *posttest* berasal dari populasi yang homogen.

H_1 : Data hasil *posttest* berasal dari populasi yang tidak homogen.

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut :

- 3) Jika nilai signifikansi ($sign$) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima.
- 4) Jika nilai signifikansi ($sign$) $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Berikut ini adalah hasil uji homogenitas varians data *pretest*.

Tabel 4.6
Hasil Uji Homogenitas Varians Data *Posttest*

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
2.622	3	66	0.058

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh hasil seperti yang terdapat pada Tabel 4.6 nilai signifikansinya 0,058, karena $0,058 \geq 0,05$ maka H_0 diterima, artinya data hasil *posttest* berasal dari populasi yang homogen.

4. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis variansi (ANAVA) dua jalur, yang dilanjutkan dengan uji *Scheffe* untuk mengetahui kelompok mana yang secara signifikansinya lebih unggul. Adapun hasil perhitungan analisis data menggunakan ANAVA dua jalur dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7

Rangkuman Hasil Analisis ANAVA Dua Jalur dari Hasil Pembelajaran PKn

Sumber Varians	dk	JK	JRK	F_{hitung}	F_{tabel} $\alpha=0,05$
Minat Belajar	1	54,205	54,205	14,722	3,13
Metode Pembelajaran	1	9,275	9,275	3,519	3,13
Interaksi Minat*Metode	1	227,825	227,825	61,876	3,13
Dalam Kelompok	66	243,010			

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.7 mengenai hasil ANAVA dua jalur, dapat disimpulkan:

1. Perbedaan Hasil Belajar PKn antara Siswa yang Mendapatkan Pembelajaran dengan Metode Diskusi dan yang Mendapatkan Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran.

Dari hasil perhitungan ANAVA terlihat bahwa $F_{hitung} = 3,519$ yang ternyata lebih besar dari $F_{tabel} = 3,13$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar PKn siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode diskusi dibandingkan dengan yang mendapatkan pembelajaran dengan metode bermain peran.

Selain itu apabila dilihat pada hasil rata-rata nilai antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode diskusi lebih tinggi dibandingkan dengan yang mendapatkan pembelajaran dengan metode bermain peran.

2. Perbedaan Hasil Belajar PKn antara Siswa yang Memiliki Minat Belajar Tinggi dengan yang Memiliki Minat Belajar Rendah

Dari hasil perhitungan ANAVA terlihat bahwa $F_{hitung} = 14,722$ yang ternyata lebih besar dari $F_{tabel} = 3,13$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah. Selain itu apabila dilihat pada rata-rata hasil belajar siswa, siswa yang memiliki minat belajar tinggi hasil rata-ratanya lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat rendah.

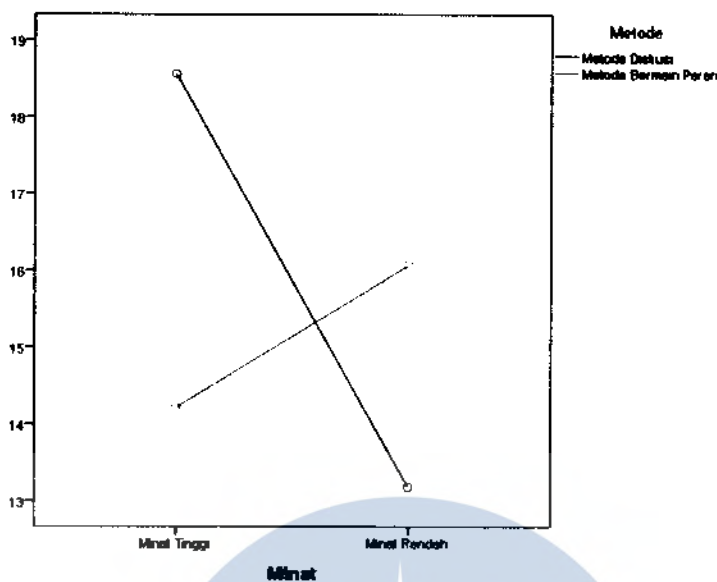
3. Perbedaan Hasil Belajar PKn Siswa yang Memiliki Minat Belajar Tinggi antara yang Mendapatkan Pembelajaran dengan Metode Diskusi dan yang Mendapatkan Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran.

Untuk menjawab hipotesis ketiga kita dapat lihat perbandingannya melalui hasil dari uji *Scheffe* berikut ini :

Tabel 4.8
Rangkuman Hasil Uji *Scheffe* dari Hasil Belajar PKn

Metode	N	Subset		
		1	2	3
Metode Diskusi bagi Siswa Minat Rendah	17	13,18		
Metode Bermain Peran Bagi siswa Minat Tinggi	19	14,21	14,21	
Metode Bermain Peran bagi Siswa Minat Rendah	16		16,06	
Metode Diskusi bagi siswa Minat Tinggi	18			18,56
Sig.		0,475	0,052	1,000

Berdasarkan hasil uji *Scheffe* pada tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil F_{hitung} adalah 18,56, sedangkan F_{tabel} adalah 3,13. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya adalah bagi siswa yang minat belajarnya tinggi, hasil belajar lebih tinggi dengan metode diskusi dibandingkan dengan metode bermain peran. Selain itu dapat kita lihat gambar dari hasil uji anava dua jalur berikut ini:



Gambar 4.5 Interaksi antara Metode Pembelajaran (*Diskusi VS Bermain Peran*) dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar PKn

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa untuk siswa yang menggunakan metode diskusi hasil belajarnya lebih tinggi bagi siswa yang minat belajarnya tinggi.

4. Perbedaan Hasil Belajar PKn pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Rendah antara yang Mendapatkan Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran dan yang Mendapatkan Pembelajaran dengan Metode Diskusi

Untuk menjawab hipotesis keempat kita dapat lihat kembali perbandingannya melalui Tabel 4.8 dari hasil uji *Scheffe*. Berdasarkan hasil uji *Scheffe* di atas dapat dilihat bahwa hasil F_{hitung} adalah 16,06, sedangkan F_{tabel} adalah 3,13 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya bagi siswa yang minat belajarnya rendah, hasil belajar lebih tinggi dengan metode bermain peran dibandingkan dengan metode diskusi. Selain itu, berdasarkan Gambar 4.5 di atas terlihat pula

bahwa untuk siswa yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajarnya lebih tinggi dengan menggunakan metode bermain peran.

5. Pengaruh Interaksi antara Metode Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar PKn Siswa.

Berdasarkan hasil ANAVA dua jalur pada tabel 4.7 didapat hasil bahwa F_{hitung} 61,876. Sedangkan harga F_{tabel} untuk taraf signifikansi 0,05 adalah 3,13. Karena F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($61,876 \geq 3,13$) maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar.

C. Pembahasan

Pada penelitian ini kegiatan awal dilakukan dengan memberikan *pretest* dan kuesioner minat belajar kepada siswa yang dijadikan sampel penelitian. Setelah diperoleh data hasil *pretest*, kemudian dilakukan proses pengujian dan analisa data dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal spasial matematis siswa dari kedua kelas tersebut, sedangkan hasil kuesioner digunakan untuk mengklasifikasikan siswa kedalam minat tinggi dan rendah.

Adapun hasil *pretest* menunjukkan bahwa setiap kelompok sampel memiliki kemampuan awal yang setara, kemudian hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 18 orang siswa di SDN Cipetir termasuk siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan 17 siswa termasuk siswa yang memiliki minat belajar rendah pada pelajaran PKn, selanjutnya dua kelompok tersebut diberi pembelajaran dengan metode diskusi. Pada kelompok yang lain yaitu siswa di SDN

Cimurid hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa 19 orang siswa termasuk siswa yang memiliki minat belajar tinggi, dan 16 siswa termasuk siswa yang memiliki minat belajar rendah, selanjutnya dua kelompok siswa di SDN Cimurid tersebut diberi pembelajaran dengan metode bermain peran.

Sebanyak 2 pertemuan, sampel diberi perlakuan yang berbeda, ada yang diberi metode pembelajaran diskusi kelompok yaitu siswa di SDN Cipetir dan ada yang diberikan perlakuan dengan metode bermain peran yaitu siswa di SDN Cimurid. Setelah itu pada pertemuan keempat sampel diberi *posttest* yang selanjutnya hasil *posttest* tersebut dianalisis untuk dilihat bagaimana hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan. Setelah dianalisis didapat kesimpulan bahwa hasil belajar setiap kelompok sampel ternyata berbeda.

Adapun hasil pengujian hipotesis, didapat hasil sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama (Metode Diskusi dan Metode Bermain Peran)

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar PKn siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode diskusi dibandingkan dengan yang mendapatkan pembelajaran dengan metode bermain peran, yakni hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode diskusi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode bermain peran.

2. Hipotesis Kedua (Minat Belajar Tinggi dan Minat belajar Rendah)

Hasil penelitian pada hipotesis kedua menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa yang memiliki minat belajar tinggi lebih baik daripada siswa yang memiliki minat belajar rendah. Hal tersebut disebabkan karena siswa yang memiliki minat

belajar tinggi cenderung lebih bersemangat dan lebih ulet dalam belajar dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah.

3. **Hipotesis Ketiga (Metode Diskusi dan Bermain Peran pada Siswa Minat Tinggi)**

Berdasarkan hasil penelitian terhadap hasil belajar siswa didapat hasil bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi hasil belajar lebih tinggi dengan metode diskusi dibandingkan dengan metode bermain peran.

4. **Hipotesis Keempat (Metode Bermain Peran dan Diskusi pada Siswa Minat Rendah)**

Berdasarkan hasil penelitian terhadap hasil belajar siswa didapat hasil bahwa siswa yang memiliki minat belajar rendah hasil belajar lebih tinggi dengan metode bermain peran daripada dengan metode diskusi.

5. **Hipotesis kelima (Interaksi Metode dan Minat Belajar)**

Pada hasil pengujian hipotesis kelima menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PKn. Artinya interaksi antara metode belajar (Diskusi dan Bermain Peran) dengan minat belajar siswa secara bersama-sama berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode (diskusi dan bermain peran) dan minat belajar terhadap hasil belajar dalam pembelajaran PKn di kelas V SD.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa yang menggunakan metode diskusi dibandingkan dengan yang menggunakan metode bermain peran hal tersebut berdasarkan hasil perhitungan ANAVA dua jalur yang telah dilakukan, dan hasil belajar siswa yang menggunakan metode diskusi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode bermain peran terlihat dari hasil rata-rata antara siswa yang diajar dengan metode diskusi dan bermain peran.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah berdasarkan hasil ANAVA dua jalur, yakni siswa yang memiliki minat belajar tinggi hasil belajarnya lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang minat belajarnya rendah, terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa.
3. Hasil belajar PKn siswa lebih tinggi dengan metode diskusi dibandingkan dengan metode bermain peran bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi,

dapat dilihat dari hasil uji *Scheffe* dan terlihat juga dari gambar hasil uji anava dua jalur yang memperlihatkan bahwa bagi siswa yang minat belajarnya tinggi hasil belajar lebih tinggi dengan metode diskusi dibandingkan bermain peran, artinya metode diskusi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar bagi siswa yang minat belajarnya tinggi.

4. Hasil belajar PKn siswa lebih tinggi dengan metode bermain peran dibandingkan dengan metode diskusi bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah, dapat dilihat dari hasil uji *Scheffe* dan terlihat juga dari gambar hasil uji anava dua jalur yang memperlihatkan bahwa untuk siswa yang memiliki minat belajar yang rendah hasil belajarnya lebih tinggi dengan menggunakan metode bermain peran dibandingkan dengan metode diskusi, artinya metode bermain peran lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar bagi siswa yang minat belajarnya rendah.
5. Terdapat pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar PKN, terlihat dari hasil perhitungan ANAVA dua jalur yang telah dilakukan. Artinya interaksi antara metode belajar (Diskusi dan Bermain Peran) dengan minat belajar siswa secara bersama-sama berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN.

B. Implikasi

Hasil kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SD dipengaruhi oleh metode (diskusi dan bermain peran) dan minat belajar siswa. Dalam pembelajaran ini metode

diskusi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi, tetapi bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah metode bermain peran lebih efektif dibandingkan dengan metode diskusi. Dengan demikian dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

- a. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Untuk pelajaran PKn, terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa antara pembelajaran siswa yang menggunakan metode diskusi dan bermain peran.
- b. Minat belajar siswa memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa dengan minat belajar yang tinggi mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dari pada siswa dengan minat belajar rendah. Diharapkan guru dapat menumbuhkan minat belajar pada diri siswa dengan memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa.
- c. Dengan adanya pengaruh interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran dan minat belajar, bisa terjadi kerjasama yang baik antara guru dengan siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai oleh guru serta adanya dorongan minat belajar yang tinggi dari dalam diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang telah dirancang oleh guru dengan baik.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru dan calon guru dalam membenahi diri sehubungan dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan serta hasil belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan metode pembelajaran yang tepat dan minat belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

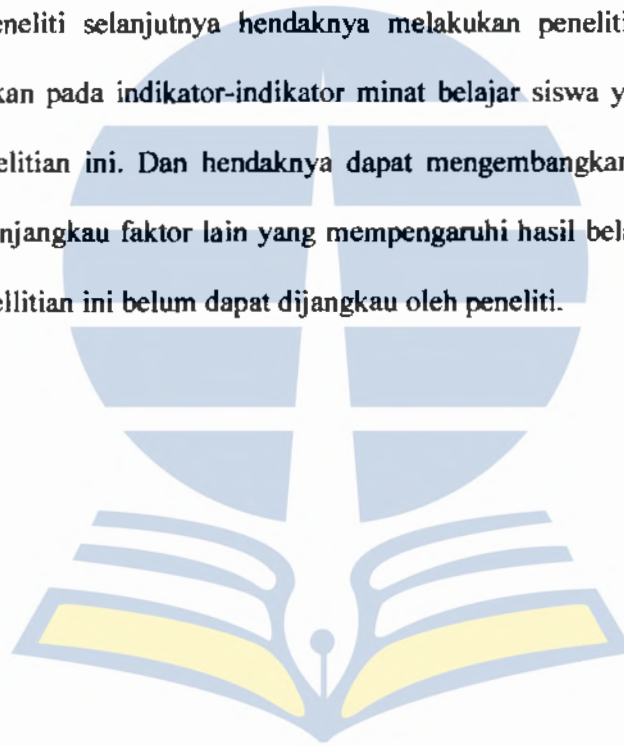
C. Saran

Berdasarkan kesimpulan, implikasi, dan hasil penelitian yang telah dilakukan, guna meningkatkan hasil belajar PKn, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru ataupun calon guru untuk memilih metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran PKn. Diantaranya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran diskusi dan bermain peran, karena hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran diskusi lebih baik dibandingkan dengan metode bermain peran bagi siswa yang minat belajarnya tinggi. Bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode bermain peran lebih tinggi daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode diskusi. Maka dari itu guru perlu mengkombinasikan kedua metode tersebut dalam pembelajaran agar baik siswa yang memiliki minat belajar tinggi maupun rendah, hasil belajarnya dapat meningkat. Kemudian ada baiknya guru sesekali

melakukan *home visit* untuk melihat sejauh mana pembelajaran yang telah disampaikan bisa diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

2. Siswa perlu menumbuhkan minat belajar PKn pada dirinya, karena dengan adanya minat belajar yang tinggi dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran serta lebih mudah dalam menerima materi sehingga dapat lebih mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, agar hasil belajar yang dicapai dapat maksimal.
3. Kepada peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian yang lebih memfokuskan pada indikator-indikator minat belajar siswa yang belum ada dalam penelitian ini. Dan hendaknya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menjangkau faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang dalam penelitian ini belum dapat dijangkau oleh peneliti.

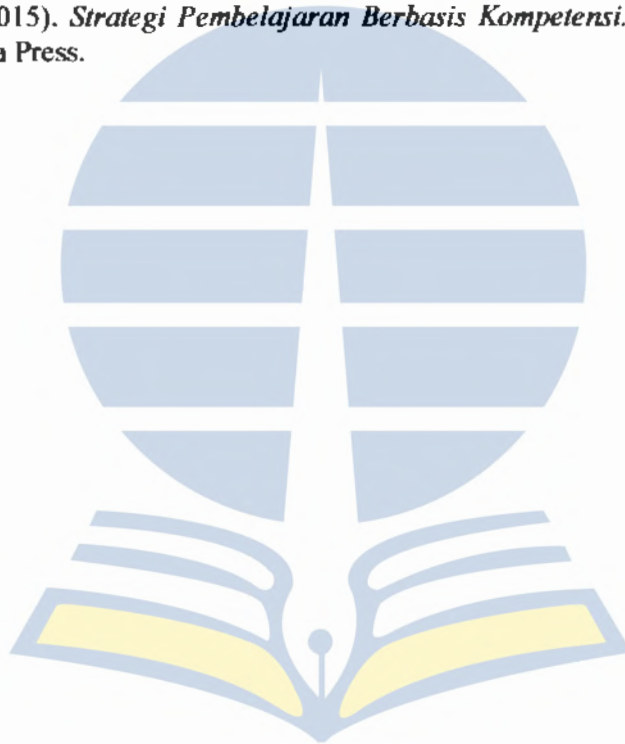


DAFTAR PUSTAKA

- (2008). *Permendiknas No. 19 Tahun 2005. Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Bandung.
- Abdul, H dan Asep, J. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Ali, M. (2012). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Algensindo Ofset.
- Ardani, M. N. M. (2014). *Meningkatkan Minat Belajar PKn Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas IV SD Inpres 3 Tolai*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Revisi 2)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryani dan Susastim. (2010). "Pengaruh Kualitas Layanan terhadap Kepuasan Pelanggan dalam Membentuk Loyalitas Pelanggan." *Jurnal Ilmu Administrasi dan Organisasi*.
- Darmadi, H. (2010). *Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2015). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekawarna. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada.
- Ghozali, I. (2011). "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS". Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Herdanis, Y. (2013). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Pekanbaru*. Skripsi. Program Sarjana. Universitas Riau.
- Herlina. (2010). *Minat Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Mardalis. (2009). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyono. (2012). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muslich, M. (2011). *KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu: untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, W. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Septian, A. (2014). *Buku Ajar Mata Kuliah Penelitian Pendidikan Matematika*. Cianjur: Universitas Suryakencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudirman dkk. (2012). *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Risdakarya.
- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumarsono dkk. (2015). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Surakhmad, W. (2010). *Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode, Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syah, M. (2011). *Minat: Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Taufani. (2008). *Minat, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Uno, H. B. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Waenawae, W. (2013). *Keefektifan Metode Diskusi Kelompok dan Bermain Peran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Mahasiswa Thammasat University, Thailand*. Tesis. Pascasarjana. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wibawa, dkk. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Yamin, M dan Maisah. (2010). *Standarisasi Kinerja Guru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yamin, M. (2015). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.



SURAT KETERANGAN

Instrumen : Tes Hasil Belajar

Pada Judul : Pengaruh Metode (Diskusi Vs Bermain Peran) dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD

Oleh : Nyi Aisah

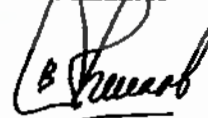
NIM : 500803523

Program : Pasca Sarjana Universitas Terbuka

Telah di validasi oleh Dr. Benny Ahmad Benyamin, M.Pd dari Universitas Suryakencana dengan keterangan LAYAK digunakan.

Cianjur, 11 Juni 2018

Validator



Dr. Benny Ahmad Benyamin, M.Pd

**KISI-KISI INSTRUMEN KUESIONER MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK**

Aspek	Indikator	Nomor soal
Kesukaan	Bergairah untuk belajar	1, 2
	Mempunyai inisiatif dalam belajar	4
Ketertarikan	Tertarik pada mata pelajaran	3, 5
	Tertarik pada guru mata pelajaran	6, 7
Perhatian	Konsentrasi dalam belajar	8, 9
	Punya kemauan dalam belajar	10
	Teliti dalam belajar dan mengerjakan tugas	11, 12
Keterlibatan	Ulet dalam belajar	13
	Percaya diri dalam belajar	14, 15
	Aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran	16

Penskoran:

	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
Nilai	5	4	3	2	1

**Instrumen Penelitian Minat Belajar
Pada Pembelajaran PKn
Metode Kuesioner
(Ditujukan untuk Peserta Didik)**

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

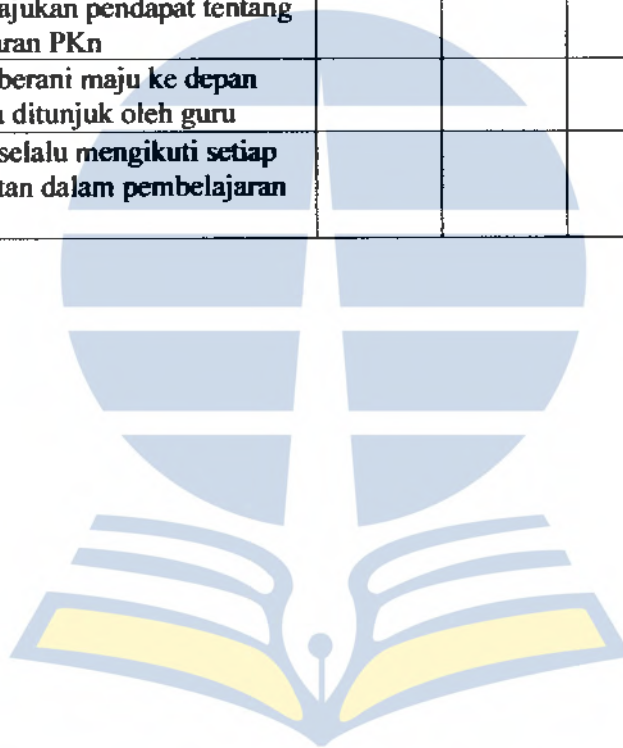
Sekolah :

Petunjuk :

1. Tuliskan nama, Jenis Kelamin, Kelas dan sekolah pada kolom yang telah disediakan
2. Beri tanda \surd pada kolom pendapat yang dikehendaki
3. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai anda
4. Kerahasiaan jawaban Anda terjamin

No	Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
1	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran PKn					
2	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran PKn					
3	Saya bertanya apabila ada yang belum dimengerti tentang pelajaran PKn kepada Guru					
4	Sebelum pembelajaran dimulai saya sudah menyiapkan buku PKn dan alat tulis diatas meja					
5	Saya ingin tahu lebih banyak materi apa yang akan dipelajari dalam pelajaran PKn					
6	Saya suka cara guru menerangkan pelajaran					
7	Cara guru menerangkan pelajaran sangat menarik					
8	Saya selalu memperhatikan ketika guru sedang mengajar					

No	Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
9	Saya tidak pernah mengobrol dengan teman ketika guru sedang mengajar					
10	Saya ingin belajar lebih banyak tentang pelajaran PKn					
11	Saya selalu mencatat hal penting yang dijelaskan guru					
12	Saya memeriksa kembali tugas yang telah dikerjakan					
13	Saya bersungguh-sungguh dalam belajar PKn					
14	Saya merasa percaya diri mengajukan pendapat tentang pelajaran PKn					
15	Saya berani maju ke depan ketika ditunjuk oleh guru					
16	Saya selalu mengikuti setiap kegiatan dalam pembelajaran PKn					



Kisi-kisi Soal Penilaian Hasil Belajar

Satuan Pendidikan : SD

Kelas/ Semester : V/ II

Materi Pelajaran : PKn

Materi Pokok : Hidup Rukun

Standar Kompetensi : Menghargai Keputusan Bersama

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Jenis Soal	Ranah Kognitif	Soal	Nomor Soal
4.2 Memahami Keputusan Bersama	Menyebutkan pengertian keputusan	Uraian	C1	Apa yang dimaksud dengan keputusan	1
	Membedakan keputusan pribadi dan keputusan bersama	Uraian	C2	Apa perbedaan antara keputusan bersama dengan keputusan pribadi	2
	Menentukan cara pengambilan keputusan bersama	Uraian	C3	Sebutkan dua cara mengambil keputusan bersama	3
	Mencontohkan keputusan bersama	Uraian	C1	Berikan tiga contoh keputusan bersama	4
	Menjelaskan asas dalam musyawarah	Uraian	C2	Jelaskan tiga asas yang harus diperhatikan dalam musyawarah	5

KUNCI JAWABAN

Indikator Pencapaian	Nomor Soal	Soal	Jawaban	Skor
Menyebutkan pengertian keputusan	1	Apa yang dimaksud dengan keputusan	Keputusan adalah segala putusan yang telah ditetapkan berdasarkan pertimbangan pemikiran	4
Membedakan keputusan pribadi dan keputusan bersama	2	Apa perbedaan antara keputusan bersama dengan keputusan pribadi	Keputusan pribadi sifatnya hanya untuk kepentingan pribadi atau sendiri, sedangkan keputusan bersama adalah keputusan yang diambil berdasarkan kesepakatan bersama	4
Menentukan cara pengambilan keputusan bersama	3	Sebutkan dua cara mengambil keputusan bersama	Dua cara dalam pengambilan keputusan bersama yaitu : - Musyawarah mufakat - Dengan pemungutan suara (voting)	4
Mencontohkan keputusan bersama	4	Berikan tiga contoh keputusan bersama	Contoh keputusan bersama: - Memilih ketua kelas - Menentukan jadwal regu kerja - Memilih tempat study tour	4
Menjelaskan asas dalam musyawarah	5	Jelaskan tiga asas yang harus diperhatikan dalam musyawarah	1. Asas kekeluargaan, artinya musyawarah harus mencapai mufakat. 2. Asas kebersamaan, artinya hasil musyawarah selalu mendahulukan kepentingan umum dan menampung berbagai aspirasi peserta musyawarah, serta	4

			3. Asas gotong royong, artinya hasil musyawarah yang dicapai mencerminkan rasa persatuan dan kesatuan.	
--	--	--	---	--



SOAL PENILAIAN HASIL BELAJAR

Satuan Pendidikan : SD
Kelas/ Semester : V/ II
Materi Pelajaran : PKn
Materi Pokok : Hidup Rukun

PETUNJUK Pengerjaan Soal

- 1) Tulislah nama, kelas, dan nomor absen pada lembar jawaban
- 2) Kerjakan setiap butir soal dengan jujur dan benar
- 3) Tidak diperkenankan bekerja sama dengan teman

SOAL

1. Apa yang dimaksud dengan keputusan?
2. Apa perbedaan antara keputusan bersama dengan keputusan pribadi?
3. Sebutkan dua cara mengambil keputusan bersama?
4. Berikan tiga contoh dari keputusan bersama?
5. Jelaskan tiga asas yang harus diperhatikan dalam musyawarah?

SATUAN PENDIDIKAN : SDN CIPETIR

Kelas/smt : V (Lima) /II

Mata Pelajaran : PKn

Jumlah Pertemuan : 1 pertemuan

I. STANDAR KOMPETENSI

4. Menghargai Keputusan Bersama

II. KOMPETENSI DASAR

4.2. Memahami Keputusan Bersama

III. INDIKATOR

- Dapat menghargai keputusan bersama dengan cara musyawarah.
- Menjelaskan definisi dan bentuk-bentuk keputusan bersama.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui diskusi dengan bimbingan guru siswa dapat menghargai keputusan bersama.
- Melalui penjelasan guru siswa dapat menjelaskan bentuk-bentuk keputusan bersama.

V. Materi pembelajaran

- Keputusan bersama.

VI. Metode belajar

- Ceramah
- Diskusi
- Tanya – jawab

VII. Kegiatan pembelajaran

a. Kegiatan awal

- Guru memberikan salam kepada siswa.
- Guru meminta mada salah-satu siswa untuk memimpin do'a.
- Guru mengabsen siswa.
- Guru menyiapkan materi pembelajaran.
- Guru menyiapkan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan inti

- Eksplorasi
 1. Guru menyiapkan siswa untu belajar
 2. Siswa mencermati penjelasan guru tentang cara berdiskusi yang baik sesuai dengan materi.
- Elaborasi
 1. Guru memagi siswa dalam kelompok secara heterogen, untuk berdiskusi menyelesaikan makalah yang diberikan.
 2. Siswa mempersentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
 3. Guru dan siswa mengadakan tanya-jawab tentang hasil diskusi.

4. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang diskusi bentuk-bentuk keputusan bersama.

- Konfirmasi

1. Siswa yang kurang berhasil di motivasi oleh guru.
2. Guru dan siswa mengadakan tanya-jawab tentang materi yang belum di fahami oleh siswa.

c. Penutup

- Siswa dan guru membuat kesimpulan.
- Guru mengadakan evaluasi
- Guru mengadakan tindak lanjut

d. Karakter yang diharapkan

- Jujur
- Rasa ingin tahu
- Kreatif
- Bertanggung jawab
- Disiplin

VIII. Media dan sumber belajar

Pendidikan kewarganegaraan untuk SD/MI kelas V KTSP2006 KARAKTER BANGSA.

IX. Penilaian / Evaluasi

Bentuk tes : tes tertulis

Jenis tes : Isian

Cipetir, 5 Juni 2018

Guru kelas V

Mengetahui

Kepala sekolah



Reti Setiawati S.Pd MM.

NIP 196307081983052003

Ayi Hasanah, SP.d MP.d

NIP 196912182000122001

Kisi kisi tes pemahaman mekanis

Satuan pendidikan : SD

Kelas / Smester : IV / II

Mapel : PKn

Materi Pokok : Keputusan bersama

Standar kompetensi : 4. Menghargai Keputusan Bersama

Kompetensi dasar	Indikator	Jenis soal	Ranah kognitif	Nomor soal
4.2 memahami keputusan bersama.	1. Keputusan adalah	Isian	C1	1
	2. beda keputusan pribadi dengan keputusan bersama	Isian	C2	2
	3. menyebutkan cara mengambil keputusan	Isian	C3	3
	4. tiga contoh keputusan bersama adalah	Isian	C4	4
	5. menjelaskan tiga asas yang harus di perhatikan dalam musyawarah adalah	Isian	C5	5



Tes tertulis

Soal.

Isilah pertanyaan dibawah ini dengan benar

1. Apa yang dimaksud dengan keputusan ?
2. Apa perbedaan keputusan bersama dengan pribadi ?
3. Sebutkan dua cara untuk mengambil keputusan bersama !
4. Berikan tiga contoh dari keputusan bersama !
5. Jelaskan tiga asas yang harus di perhatikan dalam musyawarah !

Rambu-rambu jawaban

1. Keputusan adalah segala keputusan yang telah di tetapkan berdasarkan pertimbangan pemikiran.
2. Keputusan pribadi sifatnya hanya untuk kepentingan pribadi/sendiri sedangkan keputusan bersama adalah keputusan yang di ambil berdasarkan kesepakatan bersama.
3. Dua cara dalam pengambilan keputusan bersama yaitu :
 - a. Musyawarah mufakat
 - b. Dengan pengumpulan suara (voting)
4. Contoh keputusan bersama
 - a. Memilih ketua kelas
 - b. Menentukan jadwal regu kerja
 - c. Memilih tempat study tour
5. Tiga asas
 - a. Asas kekeluargaan : Hasil musyawarah harus mencapai mufakat.
 - b. Asas kebersamaan : Hasil musyawarah selalu mendahulukan kepentingan umum.
 - c. Asas gotong royong : Hasil musyawarah yang di capai mencerminkan rasa persatuan dan persatuan.

Lembar kerja siswa**Nama kelompok :****Diskusikanlah soal dibawah ini bersama temanmu!**

1. **Buatlah keputusan tentang tata tertib di kelas !**
2. **Buatlah keputusan tentang study tour kelas !**
3. **Jelaskan manfaat dari keputusan bersama !**
4. **Jelaskan manfaat dari keputusan pribadi !**

JAWABAN

RENCANA PERSIAPAN PEMBELAJARAN

Nama sekolah : SDN Cimurid
Kelas/smester : V/ II
Mata pelajaran : PKn
Jumlah pertemuan : 1 X pertemuan

- I. **Standar kompetensi**
 4. Menghargai keputusan bersama
- II. **Kompetensi dasar**
 - 4.2 memahami keputusan bersama
- III. **Dapat menghargai keputusan Bersama dengan musyawarah.
Menjelaskan definisi dan bentuk-bentuk keputusan**
- IV. **Tujuan pembelajaran**
 - Melalui tanya-jawab siswa dapat menjelaskan tentang keputusan bersama
 - Melalui ceramah dan tanya jawab siswa dapat menyebutkan bentuk- bentuk keputusan bersama.
 - Melalui bermain peran siswa dapat menampilkan peran serta menentukan keputusan bersama
- V. **Materi pembelajaran**
 - Keputusan bersama
- VI. **Metode pembelajaran**
 - Cermat
 - Tanya-jawab
 - Bermain peran
- VII. **Kegiatan penutup**
 - Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran
 - Guru memberikan evaluasi pembelajaran
 - Guru memberikan tindak lanjut
 - Penutup salam
- VIII. **Media sumber belajar**
 - Pendidikan kewarganegaraan
KTSP2006 SD/MI Kelas V
Pengarang Ch Sugiarti
Penerbit Arya Duta
Cetakan ke-5 Januari 2017
 - Lks
 - Teman
 - Lingkungan

XI. Penilaian / Evaluasi**Bentuk tes : Tes tertulis****Jenis tes : Isian****Alat tes :**

Cimurid, 6 Juni 2018

Guru kelas V

Mengetahui

Kepala sekolah



Jejen SP.d

9182213



Embar Kerja Siswa

- A. Kelompok di bentuk secara heterogen
- Nama kelompok:
 - Nama anggota :
- B. Cermati petunjuk berikut kemudian kerjakan tugas bersama kelompok mu
- Bagilah peran kepada masing-masing anggota

-

2

3

4

5

- Cermatilah cerita dibawah ini kemudian tampilkanlah cerita tersebut di depan kelas!

Pada hari senin guru kelas V mengumumkan mau mengadakan study tour ke salah satu tempat yang ada di kabupaten cianjur. Kemudian menunjuk dua pilihan tujuan yaitu ke Taman Cibodas yang ada di Kecamatan Cipanas dan Situs Megalitikum Gunung Padang yang ada di Kecamatan Gekbrong. (dengan pembicaraan sebagai berikut)

- bu guru : "selamat pagi anak-anak.
- siswa : "selamat pagi bu guru"
- bu guru : "anak-anak sekarang pembelajaran di smester II hampir selesai, sebentar lagi akan ada kenaikan kelas. Bagaimana kalau kita adakan study tour ?"
- loni : "iya aku mau bu"
- lina : " aku juga mau study tour bu"
- rela : "jadi kita study tour nya kemana ?"
- bu guru : "ke tempat yang ada di cianjur saja"
- lomi : "Bu tempat yang saya mau ada tanjakan sama turunan nya agar seru."
- bu : "Boleh, pilih saja oleh kalian, mau ke Taman Cibodas apa Gunung Padang."
- lomi : "Apa perbedaannya bu?"
- bu : "Kalau di taman cibodas kita bisa melihat pohon pohon yang usianya sudah tua, hingga ratusan tahun, banyak bunga bunga yang indah. Pembelajaran yang kita dapat adalah rasa bersyukur dan cinta terhadap tanah air, sehingga kita senantiasa menjaga lingkungan. Sedangkan di Megalitikum Gunung Padang kita bisa melihat berbagai jenis reruntuhan bersejarah, banyak batu yang beratnya lebih dari satu ton dengan usia yang sangat tua, pembelajaran yang bisa kita dapat adalah rasa cinta kepada sejarah lingkungan dan dapat menghargai segala sesuatu yang lebih tua."

- Sela** : “Wah dua-duanya bagus.”
- Lina** : “Tapi kita harus memutuskan salah-satu diantara kedua itu teman teman.”
- Romi** : “Ya... Bagaimana kalau menentukan keputusannya melalui voting saja ? ”
- Boni** : “Aku setuju .menurut ibu bagaimana ?”
- Ibu guru** : “Boleh saja, karena voting adalah salah satu cara yang baik dalam mengambil keputusan bersama.



ANALISIS VALIDITAS BUTIR SOAL URAIAN

Rata2= 11,55

Simpang Baku= 3,83

KorelasiXY= 0,69

Reliabilitas Tes= 0,82

No Butir	Korelasi	Signifikansi
1	0,857	Sangat signifikan
2	0,810	Sangat signifikan
3	0,687	Signifikan
4	0,811	Sangat signifikan
5	0,712	Sangat signifikan



ANALISIS RELIABILITAS BUTIR SOAL URAIAN

Nama Sekolah : SDN Cipetir
 Kelas : VI
 Jumlah Subjek : 20 Orang
 Jumlah Butir Soal : 5

Rata2= 11,55

Simpang Baku= 3,83

KorelasiXY= 0,69

Reliabilitas Tes= 0,82

No.Urut	No.Subyek	Kode>Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	1	S1	10	3	13
2	2	S2	12	5	17
3	3	S3	10	5	15
4	4	S4	4	1	5
5	5	S5	9	7	16
6	6	S6	7	5	12
7	7	S7	6	1	7
8	8	S8	10	5	15
9	9	S9	9	6	15
10	10	S10	5	3	8
11	11	S11	4	2	6
12	12	S12	5	4	9
13	13	S13	4	2	6
14	14	S14	7	4	11
15	15	S15	9	6	15
16	16	S16	8	6	14
17	17	S17	8	4	12
18	18	S18	7	3	10
19	19	S19	10	6	16

ANALISIS DAYA PEMBEDA BUTIR SOAL URAIAN

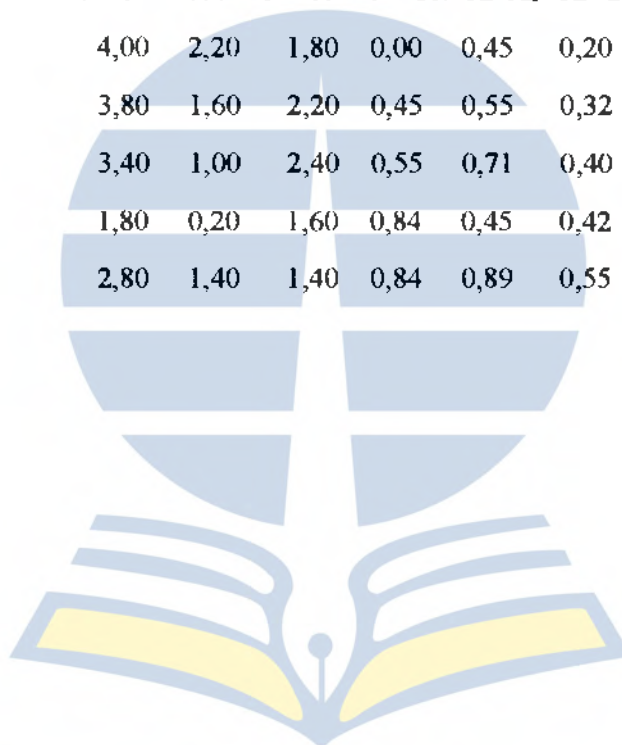
Nama Sekolah : SDN Cipetir

Kelas : VI

Jumlah Subjek : 20 Orang

Jumlah Butir Soal : 5

No	No Btr Asli	Rata2Un	Rata2As	Beda	SB Un	SB As	SB Gab	t	DP(%)
1	1	4,00	2,20	1,80	0,00	0,45	0,20	9,00	45,00
2	2	3,80	1,60	2,20	0,45	0,55	0,32	6,96	55,00
3	3	3,40	1,00	2,40	0,55	0,71	0,40	6,00	60,00
4	4	1,80	0,20	1,60	0,84	0,45	0,42	3,77	40,00
5	5	2,80	1,40	1,40	0,84	0,89	0,55	2,56	35,00



ANALISIS TINGKAT KESUKARAN BUTIR SOAL URAIAN

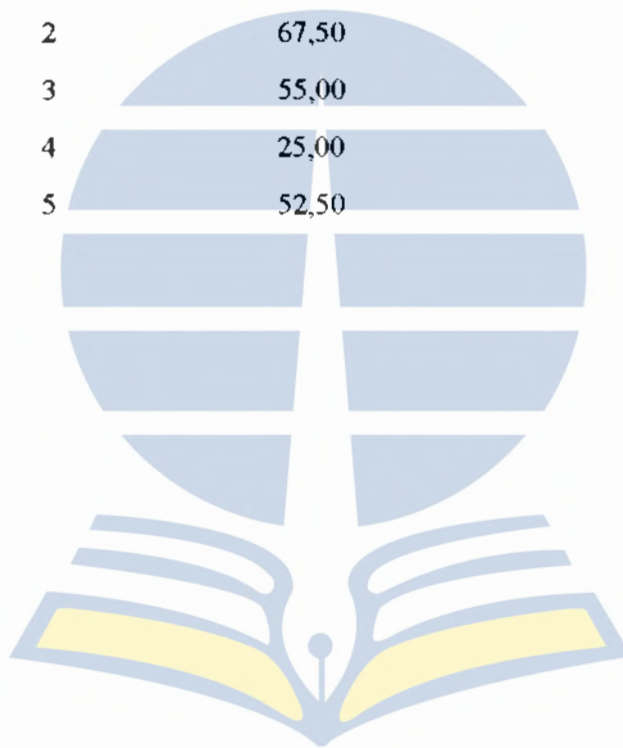
Nama Sekolah : SDN Cipetir

Kelas : VI

Jumlah Subjek : 20 Orang

Jumlah Butir Soal : 5

No Butir Baru	No Butir Asli	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	77,50	Mudah
2	2	67,50	Sedang
3	3	55,00	Sedang
4	4	25,00	Sukar
5	5	52,50	Sedang



UJI RELIABILITAS KUESIONER MINAT BELAJAR

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Valid		20	100,0
Cases Excluded ^a		0	,0
Total		20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,916	,918	16

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q1	60,7500	123,145	,431	,943	,916
Q2	60,9500	107,945	,792	,986	,905
Q3	60,8500	112,134	,733	,984	,907
Q4	61,1000	120,305	,472	,935	,915
Q5	60,9500	118,576	,523	,960	,914
Q6	60,5000	125,316	,589	,861	,913
Q7	61,8000	121,221	,619	,756	,911
Q8	60,5500	116,892	,626	,878	,910
Q9	60,9500	114,366	,644	,808	,910
Q10	61,0000	123,053	,446	,782	,915
Q11	60,6500	118,345	,639	,943	,910
Q12	60,7000	117,905	,634	,949	,910
Q13	60,6000	117,200	,727	,988	,908
Q14	60,8000	117,537	,677	,900	,909
Q15	60,7000	114,221	,807	,983	,905
Q16	60,6500	120,661	,475	,825	,915

**UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS (N=16, $\alpha=5\%$, df=14)
KUESIONER MINAT BELAJAR**

PERTANYAAN	R Hitung	R tabel	Validitas	Cronbach α	Reliabilitas
			R hitung > r tabel		Cronbach α >r tabel
1	0,4991	0,4973	Valid	0,916	Reliable (Tingkat Relibilitas sangat Tinggi)
2	0,8362	0,4973	Valid		
3	0,7818	0,4973	Valid		
4	0,5481	0,4973	Valid		
5	0,5961	0,4973	Valid		
6	0,6227	0,4973	Valid		
7	0,6637	0,4973	Valid		
8	0,6839	0,4973	Valid		
9	0,7061	0,4973	Valid		
10	0,5119	0,4973	Valid		
11	0,6901	0,4973	Valid		
12	0,6872	0,4973	Valid		
13	0,7659	0,4973	Valid		
14	0,7236	0,4973	Valid		
15	0,8381	0,4973	Valid		
16	0,5478	0,4973	Valid		

SKOR PRETES SISWA MINAT TINGGI METODE DISKUSI

121

No	Nama	Skor/ No Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	PD1	1	1	0	0	0	2
2	PD2	1	2	0	1	2	6
3	PD3	2	1	2	0	0	5
4	PD6	1	1	0	0	0	2
5	PD7	1	1	1	0	0	3
6	PD8	1	3	2	1	1	8
7	PD9	1	1	0	0	0	2
8	PD12	0	1	0	0	0	1
9	PD13	2	1	2	1	0	6
10	PD14	1	3	2	2	1	9
11	PD16	1	3	0	1	1	6
12	PD19	2	2	0	0	0	4
13	PD23	0	3	1	1	1	6
14	PD28	1	2	2	0	0	5
15	PD29	1	1	1	0	1	4
16	PD30	1	2	0	0	0	3
17	PD33	0	1	0	0	0	1
18	PD35	1	2	2	2	2	9

SKOR PRETES SISWA MINAT RENDAH METODE DISKUSI

No	Nama	Skor/ No Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	PD4	1	2	2	0	0	5
2	PD5	1	1	1	0	1	4
3	PD10	1	2	0	0	0	3
4	PD11	0	1	0	0	0	1
5	PD15	1	4	2	1	1	9
6	PD17	0	1	0	0	0	1
7	PD18	0	1	0	0	0	1
8	PD20	1	2	0	1	1	5
9	PD21	1	2	1	1	0	5
10	PD22	1	2	0	1	0	4
11	PD24	1	4	0	0	3	8
12	PD25	1	2	0	1	0	4
13	PD26	2	1	2	0	0	5
14	PD27	1	1	0	1	1	4
15	PD31	1	4	3	0	0	8
16	PD32	1	2	1	0	0	4
17	PD34	1	1	0	0	3	5
							76

REKAPITULASI SKOR PRETES SISWA METODE DISKUSI

No	Nama	Skor/ No Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	PD1	1	1	0	0	0	2
2	PD2	1	2	0	1	2	6
3	PD3	2	1	2	0	0	5
4	PD4	1	2	2	0	0	5
5	PD5	1	1	1	0	1	4
6	PD6	1	1	0	0	0	2
7	PD7	1	1	1	0	0	3
8	PD8	1	3	2	1	1	8
9	PD9	1	1	0	0	0	2
10	PD10	1	2	0	0	0	3
11	PD11	0	1	0	0	0	1
12	PD12	0	1	0	0	0	1
13	PD13	2	1	2	1	0	6
14	PD14	1	3	2	2	1	9
15	PD15	1	4	2	1	1	9
16	PD16	1	3	0	1	1	6
17	PD17	0	1	0	0	0	1
18	PD18	0	1	0	0	0	1
19	PD19	2	2	0	0	0	4
20	PD20	1	2	0	1	1	5
21	PD21	1	2	1	1	0	5
22	PD22	1	2	0	1	0	4
23	PD23	0	3	1	1	1	6
24	PD24	1	4	0	0	3	8
25	PD25	1	2	0	1	0	4
26	PD26	2	1	2	0	0	5
27	PD27	1	1	0	1	1	4
28	PD28	1	2	2	0	0	5
29	PD29	1	1	1	0	1	4
30	PD30	1	2	0	0	0	3
31	PD31	1	4	3	0	0	8
32	PD32	1	2	1	0	0	4
33	PD33	0	1	0	0	0	1
34	PD34	1	1	0	0	3	5
35	PD35	1	2	2	2	2	9

SKOR PRETES SISWA MINAT TINGGI METODE BERMAIN PERAN

123

No	Nama	Skor/ No Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	SS1	1	2	2	0	0	5
2	SS2	1	1	1	0	1	4
3	SS5	1	2	0	0	0	3
4	SS6	0	1	0	0	0	1
5	SS7	2	2	2	2	2	10
6	SS8	0	1	0	0	0	1
7	SS9	0	1	0	0	0	1
8	SS11	1	2	0	1	1	5
9	SS12	1	2	1	1	0	5
10	SS13	1	2	0	1	0	4
11	SS14	1	3	2	2	3	11
12	SS16	1	2	0	1	0	4
13	SS19	2	1	2	0	0	5
14	SS23	1	2	2	0	0	5
15	SS28	1	1	1	0	1	4
16	SS29	1	2	0	0	0	3
17	SS30	0	1	0	0	0	1
18	SS33	1	2	2	1	1	7
19	SS35	1	2	2	1	1	7

SKOR PRETES SISWA MINAT RENDAH METODE BERMAIN PERAN

No	Nama	Skor/ No Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	SS3	1	2	1	1	0	5
2	SS4	1	2	0	1	0	4
3	SS10	1	1	0	2	3	7
4	SS15	1	2	0	1	0	4
5	SS17	2	1	2	0	0	5
6	SS18	1	2	2	0	0	5
7	SS20	1	1	1	0	1	4
8	SS21	1	2	0	0	0	3
9	SS22	0	1	0	0	0	1
10	SS24	1	3	2	1	1	8
11	SS25	1	3	2	1	1	8
12	SS26	1	2	0	1	0	4
13	SS27	2	1	2	0	0	5
14	SS31	1	1	0	1	1	4
15	SS32	1	2	3	0	0	6
16	SS34	1	2	1	0	0	4

REKAPITULASI SKOR PRETES SISWA METODE BERMAIN PERAN

No	Nama	Skor/ No Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	SS1	1	2	2	0	0	5
2	SS2	1	1	1	0	1	4
3	SS3	1	2	1	1	0	5
4	SS4	1	2	0	1	0	4
5	SS5	1	2	0	0	0	3
6	SS6	0	1	0	0	0	1
7	SS7	2	2	2	2	2	10
8	SS8	0	1	0	0	0	1
9	SS9	0	1	0	0	0	1
10	SS10	1	1	0	2	3	7
11	SS11	1	2	0	1	1	5
12	SS12	1	2	1	1	0	5
13	SS13	1	2	0	1	0	4
14	SS14	1	3	2	2	3	11
15	SS15	1	2	0	1	0	4
16	SS16	1	2	0	1	0	4
17	SS17	2	1	2	0	0	5
18	SS18	1	2	2	0	0	5
19	SS19	2	1	2	0	0	5
20	SS20	1	1	1	0	1	4
21	SS21	1	2	0	0	0	3
22	SS22	0	1	0	0	0	1
23	SS23	1	2	2	0	0	5
24	SS24	1	3	2	1	1	8
25	SS25	1	3	2	1	1	8
26	SS26	1	2	0	1	0	4
27	SS27	2	1	2	0	0	5
28	SS28	1	1	1	0	1	4
29	SS29	1	2	0	0	0	3
30	SS30	0	1	0	0	0	1
31	SS31	1	1	0	1	1	4
32	SS32	1	2	3	0	0	6
33	SS33	1	2	2	1	1	7
34	SS34	1	2	1	0	0	4
35	SS35	1	2	2	1	1	7

REKAPTULASI SKOR PRETES SISWA MINAT TINGGI

No	Nama	Skor/butir soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	PD1	1	1	0	0	0	2
2	PD2	1	2	0	1	2	6
3	PD3	2	1	2	0	0	5
4	PD6	1	1	0	0	0	2
5	PD7	1	1	1	0	0	3
6	PD8	1	3	2	1	1	8
7	PD9	1	1	0	0	0	2
8	PD12	0	1	0	0	0	1
9	PD13	2	1	2	1	0	6
10	PD14	1	3	2	2	1	9
11	PD16	1	3	0	1	1	6
12	PD19	2	2	0	0	0	4
13	PD23	0	3	1	1	1	6
14	PD28	1	2	2	0	0	5
15	PD29	1	1	1	0	1	4
16	PD30	1	2	0	0	0	3
17	PD33	0	1	0	0	0	1
18	PD35	1	2	2	2	2	9
19	SS1	1	2	2	0	0	5
20	SS2	1	1	1	0	1	4
21	SS5	1	2	0	0	0	3
22	SS6	0	1	0	0	0	1
23	SS7	2	2	2	2	2	10
24	SS8	0	1	0	0	0	1
25	SS9	0	1	0	0	0	1
26	SS11	1	2	0	1	1	5
27	SS12	1	2	1	1	0	5
28	SS13	1	2	0	1	0	4
29	SS14	1	3	2	2	3	11
30	SS16	1	2	0	1	0	4
31	SS19	2	1	2	0	0	5
32	SS23	1	2	2	0	0	5
33	SS28	1	1	1	0	1	4
34	SS29	1	2	0	0	0	3
35	SS30	0	1	0	0	0	1
36	SS33	1	2	2	1	1	7
37	SS35	1	2	2	1	1	7

REKAPITULASI SKOR PRETES SISWA MINAT RENDAH

126

No	Nama	Skor/butir soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	PD4	1	2	2	0	0	5
2	PD5	1	1	1	0	1	4
3	PD10	1	2	0	0	0	3
4	PD11	0	1	0	0	0	1
5	PD15	1	4	2	1	1	9
6	PD17	0	1	0	0	0	1
7	PD18	0	1	0	0	0	1
8	PD20	1	2	0	1	1	5
9	PD21	1	2	1	1	0	5
10	PD22	1	2	0	1	0	4
11	PD24	1	4	0	0	3	8
12	PD25	1	2	0	1	0	4
13	PD26	2	1	2	0	0	5
14	PD27	1	1	0	1	1	4
15	PD31	1	4	3	0	0	8
16	PD32	1	2	1	0	0	4
17	PD34	1	1	0	0	3	5
18	SS3	1	2	1	1	0	5
19	SS4	1	2	0	1	0	4
20	SS10	1	1	0	2	3	7
21	SS15	1	2	0	1	0	4
22	SS17	2	1	2	0	0	5
23	SS18	1	2	2	0	0	5
24	SS20	1	1	1	0	1	4
25	SS21	1	2	0	0	0	3
26	SS22	0	1	0	0	0	1
27	SS24	1	3	2	1	1	8
28	SS25	1	3	2	1	1	8
29	SS26	1	2	0	1	0	4
30	SS27	2	1	2	0	0	5
31	SS31	1	1	0	1	1	4
32	SS32	1	2	3	0	0	6
33	SS34	1	2	1	0	0	4

SKOR POSTES SISWA MINAT TINGGI METODE DISKUSI

127

No	Nama	Skor/ No Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	PD1	4	4	3	4	4	19
2	PD2	4	4	4	4	4	20
3	PD3	4	4	4	4	3	19
4	PD6	4	4	3	4	3	18
5	PD7	4	4	3	4	2	17
6	PD8	4	4	4	4	4	20
7	PD9	4	4	4	4	3	19
8	PD12	4	3	3	3	2	15
9	PD13	4	3	4	4	4	19
10	PD14	4	4	4	4	4	20
11	PD16	4	4	4	3	4	19
12	PD19	4	4	4	4	3	19
13	PD23	4	4	4	4	4	20
14	PD28	4	4	4	4	3	19
15	PD29	4	4	4	3	3	18
16	PD30	4	4	3	3	3	17
17	PD33	3	3	2	2	3	13
18	PD35	4	4	4	3	3	18

SKOR POSTES SISWA MINAT RENDAH METODE DISKUSI

No	Nama	Skor/ No Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	PD4	3	3	3	1	1	11
2	PD5	3	2	2	1	2	10
3	PD10	2	3	1	1	2	9
4	PD11	2	3	2	1	1	9
5	PD15	3	4	3	3	1	14
6	PD17	2	3	1	1	1	8
7	PD18	2	3	2	2	2	11
8	PD20	3	3	3	3	3	15
9	PD21	2	2	1	1	1	7
10	PD22	4	3	3	3	3	16
11	PD24	4	4	4	4	3	19
12	PD25	3	3	2	2	1	11
13	PD26	3	2	2	1	1	9
14	PD27	2	2	1	2	2	9
15	PD31	3	4	4	1	1	13
16	PD32	2	3	2	1	1	9
17	PD34	3	3	2	2	4	14
							194

REKAPITULASI SKOR POSTES SISWA METODE DISKUSI

No	Nama	Skor/ No Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	PD1	4	4	3	4	4	19
2	PD2	4	4	4	4	4	20
3	PD3	4	4	4	4	3	19
4	PD4	3	3	3	1	1	11
5	PD5	3	2	2	1	2	10
6	PD6	4	4	3	4	3	18
7	PD7	4	4	3	4	2	17
8	PD8	4	4	4	4	4	20
9	PD9	4	4	4	4	3	19
10	PD10	2	3	1	1	2	9
11	PD11	2	3	2	1	1	9
12	PD12	4	3	3	3	2	15
13	PD13	4	3	4	4	4	19
14	PD14	4	4	4	4	4	20
15	PD15	3	4	3	3	1	14
16	PD16	4	4	4	3	4	19
17	PD17	2	3	1	1	1	8
18	PD18	2	3	2	2	2	11
19	PD19	4	4	4	4	3	19
20	PD20	3	3	3	3	3	15
21	PD21	2	2	1	1	1	7
22	PD22	4	3	3	3	3	16
23	PD23	4	4	4	4	4	20
24	PD24	4	4	4	4	3	19
25	PD25	3	3	2	2	1	11
26	PD26	3	2	2	1	1	9
27	PD27	2	2	1	2	2	9
28	PD28	4	4	4	4	3	19
29	PD29	4	4	4	3	3	18
30	PD30	4	4	3	3	3	17
31	PD31	3	4	4	1	1	13
32	PD32	2	3	2	1	1	9
33	PD33	3	3	2	2	3	13
34	PD34	3	3	2	2	4	14
35	PD35	4	4	4	3	3	18

SKOR POSTES SISWA MINAT TINGGI METODE BERMAIN PERAN

129

No	Nama	Skor/ No Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	SS1	2	3	3	2	1	11
2	SS2	3	2	2	1	2	10
3	SS5	2	3	2	1	1	9
4	SS6	3	4	3	2	2	14
5	SS7	3	3	3	3	3	15
6	SS8	4	3	3	2	3	15
7	SS9	3	3	3	2	3	14
8	SS11	4	3	3	2	2	14
9	SS12	3	3	3	3	3	15
10	SS13	4	3	3	3	3	16
11	SS14	4	3	4	3	4	18
12	SS16	2	3	2	2	2	11
13	SS19	4	3	4	2	2	15
14	SS23	3	4	4	2	2	15
15	SS28	4	3	3	3	4	17
16	SS29	4	4	3	3	3	17
17	SS30	3	3	2	3	3	14
18	SS33	3	4	4	3	4	18
19	SS35	3	4	4	3	3	17

SKOR POSTES SISWA MINAT RENDAH METODE BERMAIN PERAN

No	Nama	Skor/ No Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	SS3	2	3	2	2	1	10
2	SS4	2	3	1	2	1	9
3	SS10	2	2	1	3	4	12
4	SS15	2	3	1	3	2	11
5	SS17	3	2	3	1	1	10
6	SS18	3	3	3	1	1	11
7	SS20	2	2	2	1	2	9
8	SS21	2	3	1	1	1	8
9	SS22	1	2	1	1	1	6
10	SS24	2	4	3	3	3	15
11	SS25	3	3	3	2	2	13
12	SS26	2	3	1	2	1	9
13	SS27	3	2	2	1	1	9
14	SS31	2	2	1	2	2	9
15	SS32	2	3	4	2	2	13
16	SS34	2	3	2	2	1	10

REKAPITULASI SKOR POSTES SISWA METODE BERMAIN PERAN

No	Nama	Skor/ No Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	SS1	2	3	3	2	1	11
2	SS2	3	2	2	1	2	10
3	SS3	2	3	2	2	1	10
4	SS4	2	3	1	2	1	9
5	SS5	2	3	2	1	1	9
6	SS6	3	4	3	2	2	14
7	SS7	3	3	3	3	3	15
8	SS8	4	3	3	2	3	15
9	SS9	3	3	3	2	3	14
10	SS10	2	2	1	3	4	12
11	SS11	4	3	3	2	2	14
12	SS12	3	3	3	3	3	15
13	SS13	4	3	3	3	3	16
14	SS14	4	3	4	3	4	18
15	SS15	2	3	1	3	2	11
16	SS16	2	3	2	2	2	11
17	SS17	3	2	3	1	1	10
18	SS18	3	3	3	1	1	11
19	SS19	4	3	4	2	2	15
20	SS20	2	2	2	1	2	9
21	SS21	2	3	1	1	1	8
22	SS22	1	2	1	1	1	6
23	SS23	3	4	4	2	2	15
24	SS24	2	4	3	3	3	15
25	SS25	3	3	3	2	2	13
26	SS26	2	3	1	2	1	9
27	SS27	3	2	2	1	1	9
28	SS28	4	3	3	3	4	17
29	SS29	4	4	3	3	3	17
30	SS30	3	3	2	3	3	14
31	SS31	2	2	1	2	2	9
32	SS32	2	3	4	2	2	13
33	SS33	3	4	4	3	4	18
34	SS34	2	3	2	2	1	10
35	SS35	3	4	4	3	3	17

REKAPITULASI SKOR POSTES SISWA MINAT TINGGI

131

No	Nama	Skor/butir soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	PD1	4	4	3	4	4	19
2	PD2	4	4	4	4	4	20
3	PD3	4	4	4	3	3	18
4	PD6	3	4	3	3	3	16
5	PD7	4	4	3	4	2	17
6	PD8	4	4	4	4	3	19
7	PD9	3	3	3	3	3	15
8	PD12	4	3	3	3	2	15
9	PD13	4	3	4	4	4	19
10	PD14	4	4	4	4	4	20
11	PD16	4	4	4	3	4	19
12	PD19	4	4	4	4	3	19
13	PD23	4	4	4	4	4	20
14	PD28	4	4	4	3	3	18
15	PD29	4	3	3	2	3	15
16	PD30	3	4	2	3	3	15
17	PD33	3	3	2	2	3	13
18	PD35	4	4	4	3	3	18
19	SS1	2	3	3	2	1	11
20	SS2	3	2	2	1	2	10
21	SS5	2	3	2	1	1	9
22	SS6	2	3	2	2	2	11
23	SS7	4	4	3	3	3	17
24	SS8	2	2	3	2	2	11
25	SS9	3	3	3	2	2	13
26	SS11	3	4	2	3	3	15
27	SS12	2	3	2	2	2	11
28	SS13	4	4	2	3	2	15
29	SS14	4	4	4	3	4	19
30	SS16	2	3	2	2	2	11
31	SS19	4	3	4	2	2	15
32	SS23	3	4	4	2	2	15
33	SS28	4	3	3	3	4	17
34	SS29	4	4	3	3	3	17
35	SS30	3	3	2	3	3	14
36	SS33	3	4	4	3	4	18
37	SS35	3	4	4	3	3	17

REKAPITULASI SKOR POSTES SISWA MINAT RENDAH

132

No	Nama	Skor/butir soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	PD4	3	3	3	1	1	11
2	PD5	3	2	2	1	2	10
3	PD10	2	3	1	1	2	9
4	PD11	2	3	2	1	1	9
5	PD15	3	4	3	3	1	14
6	PD17	2	3	1	1	1	8
7	PD18	2	3	2	2	2	11
8	PD20	3	3	3	3	3	15
9	PD21	2	2	1	1	1	7
10	PD22	4	3	3	3	3	16
11	PD24	4	4	4	4	3	19
12	PD25	3	3	2	2	1	11
13	PD26	3	2	2	1	1	9
14	PD27	2	2	1	2	2	9
15	PD31	3	4	4	1	1	13
16	PD32	2	3	2	1	1	9
17	PD34	3	3	2	2	4	14
18	SS3	2	3	2	2	1	10
19	SS4	2	3	1	2	1	9
20	SS10	2	2	1	3	4	12
21	SS15	2	3	1	3	2	11
22	SS17	3	2	3	1	1	10
23	SS18	3	3	3	1	1	11
24	SS20	2	2	2	1	2	9
25	SS21	2	3	1	1	1	8
26	SS22	1	2	1	1	1	6
27	SS24	2	4	3	3	3	15
28	SS25	3	3	3	2	2	13
29	SS26	2	3	1	2	1	9
30	SS27	3	2	2	1	1	9
31	SS31	2	2	1	2	2	9
32	SS32	2	3	4	2	2	13
33	SS34	2	3	2	2	1	10

KELOMPOK METODE BERMAIN PERAN

No	Nama Siswa	Jawaban/ no soal																Jumlah	Klasifikasi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	SS1	5	4	4	5	5	3	4	4	5	4	5	4	3	4	2	4	65	Minat Tinggi
2	SS2	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	5	4	2	4	5	68	Minat Tinggi
3	SS3	3	4	5	2	3	1	2	1	2	2	3	1	3	2	2	4	40	Minat Rendah
4	SS4	2	1	2	2	3	2	2	3	1	2	1	2	3	2	2	4	34	Minat Rendah
5	SS5	5	5	5	4	3	4	4	3	4	5	3	5	3	2	2	4	61	Minat Tinggi
6	SS6	4	4	5	4	3	3	2	4	3	5	3	4	4	2	4	4	58	Minat Tinggi
7	SS7	5	4	5	4	4	3	5	3	4	4	3	4	3	4	2	4	61	Minat Tinggi
8	SS8	5	4	5	4	5	5	3	5	4	5	3	5	4	5	4	5	71	Minat Tinggi
9	SS9	4	5	4	4	5	3	4	3	5	4	5	2	3	2	4	5	62	Minat Tinggi
10	SS10	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	1	3	2	2	2	35	Minat Rendah
11	SS11	4	5	5	4	3	4	2	3	4	5	5	4	4	4	5	4	65	Minat Tinggi
12	SS12	3	5	5	5	4	3	4	3	4	4	5	4	5	5	4	4	67	Minat Tinggi
13	SS13	5	5	5	4	4	2	4	4	4	5	5	5	4	3	5	4	68	Minat Tinggi
14	SS14	4	4	5	5	5	4	4	3	3	5	5	4	4	2	4	5	66	Minat Tinggi
15	SS15	2	4	2	4	3	3	2	3	2	2	1	3	3	2	1	2	39	Minat Rendah
16	SS16	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	3	4	5	4	69	Minat Tinggi
17	SS17	3	4	1	1	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	4	37	Minat Rendah
18	SS18	2	2	2	4	3	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	33	Minat Rendah
19	SS19	5	4	4	5	5	3	4	4	5	4	5	4	3	4	2	4	65	Minat Tinggi
20	SS20	3	4	5	2	3	1	2	1	2	2	3	1	3	2	2	4	40	Minat Rendah
21	SS21	2	1	2	2	3	3	2	3	2	4	3	4	3	2	2	4	42	Minat Rendah
22	SS22	3	2	2	1	3	2	2	4	2	2	3	4	1	2	2	2	37	Minat Rendah
23	SS23	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	5	4	2	4	5	68	Minat Tinggi
24	SS24	4	2	2	3	2	3	1	2	2	2	3	4	3	2	2	2	39	Minat Rendah
25	SS25	3	2	2	4	3	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	2	41	Minat Rendah
26	SS26	4	2	2	3	2	3	1	2	2	2	3	4	3	2	2	2	39	Minat Rendah
27	SS27	2	1	2	4	2	2	1	2	4	2	3	1	3	2	2	2	35	Minat Rendah
28	SS28	5	5	5	4	3	3	2	3	2	5	3	5	3	2	4	5	59	Minat Tinggi
29	SS29	4	4	5	4	3	3	2	4	3	5	3	4	4	2	4	4	58	Minat Tinggi
30	SS30	5	4	5	4	4	3	5	3	4	4	3	4	3	4	2	4	61	Minat Tinggi
31	SS31	3	2	2	4	3	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	2	41	Minat Rendah
32	SS32	2	4	4	4	3	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	39	Minat Rendah
33	SS33	5	5	5	4	3	4	4	3	4	5	3	5	3	2	2	4	61	Minat Tinggi
34	SS34	2	1	2	2	3	3	2	3	2	4	3	4	3	2	2	4	42	Minat Rendah
35	SS35	5	5	5	4	3	3	2	3	2	5	3	5	3	2	4	5	59	Minat Tinggi

**REKAPITULASI HASIL PENILAIAN KUESIONER MINAT BELAJAR
KELOMPOK METODE DISKUSI**

No	Nama Siswa	Jawaban/ no soal																Jumlah	Klasifikasi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	PD1	5	4	5	4	3	3	2	3	2	4	3	4	3	2	2	4	53	Minat Tinggi
2	PD2	5	3	5	3	4	2	4	4	3	3	4	5	4	3	3	5	60	Minat Tinggi
3	PD3	5	5	5	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	67	Minat Tinggi
4	PD4	4	2	4	3	3	3	2	3	2	1	2	2	3	2	1	4	41	Minat Rendah
5	PD5	4	4	3	4	3	3	1	3	2	2	3	2	3	2	1	2	42	Minat Rendah
6	PD6	5	4	5	5	3	5	2	3	4	4	3	4	3	2	3	4	59	Minat Tinggi
7	PD7	4	5	5	4	3	4	2	3	4	5	5	4	4	4	5	4	65	Minat Tinggi
8	PD8	5	4	5	4	5	5	3	5	4	5	3	5	4	5	4	5	71	Minat Tinggi
9	PD9	4	5	4	4	5	3	4	3	5	4	5	2	3	2	4	5	62	Minat Tinggi
10	PD10	2	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	1	3	2	2	2	35	Minat Rendah
11	PD11	2	4	1	1	3	2	2	3	2	4	3	4	3	2	4	4	44	Minat Rendah
12	PD12	3	5	5	5	4	3	4	3	4	4	5	4	5	5	4	4	67	Minat Tinggi
13	PD13	5	5	5	4	4	2	4	4	4	5	5	4	4	3	5	4	68	Minat Tinggi
14	PD14	4	4	5	5	5	4	4	3	3	5	5	4	4	2	4	5	66	Minat Tinggi
15	PD15	2	4	2	4	3	3	2	3	2	2	1	3	3	2	1	2	39	Minat Rendah
16	PD16	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	3	4	5	4	69	Minat Tinggi
17	PD17	3	4	1	1	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	4	37	Minat Rendah
18	PD18	2	2	2	4	3	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	33	Minat Rendah
19	PD19	5	4	4	5	5	3	4	4	5	4	5	4	3	4	2	4	65	Minat Tinggi
20	PD20	3	4	5	2	3	1	2	1	2	2	3	1	3	2	2	4	40	Minat Rendah
21	PD21	2	1	2	2	3	2	2	3	1	2	1	2	3	2	2	4	34	Minat Rendah
22	PD22	3	2	2	1	3	2	2	4	2	2	3	4	1	2	2	2	37	Minat Rendah
23	PD23	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	5	4	2	4	5	68	Minat Tinggi
24	PD24	4	2	2	3	2	3	1	2	2	2	3	4	3	2	2	2	39	Minat Rendah
25	PD25	2	4	4	4	3	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	39	Minat Rendah
26	PD26	4	2	2	3	2	3	1	2	2	2	3	4	3	2	2	2	39	Minat Rendah
27	PD27	2	1	2	4	2	2	1	2	4	2	3	1	3	2	2	2	35	Minat Rendah
28	PD28	5	5	5	4	3	4	4	3	4	5	3	5	3	2	2	4	61	Minat Tinggi
29	PD29	4	4	5	4	3	3	2	4	3	5	3	4	4	2	4	4	58	Minat Tinggi
30	PD30	5	4	5	4	4	3	5	3	4	4	3	4	3	4	2	4	61	Minat Tinggi
31	PD31	3	2	2	4	3	3	2	3	2	2	3	4	3	1	2	2	41	Minat Rendah
32	PD32	2	1	2	3	2	3	2	4	1	2	3	2	3	2	2	4	38	Minat Rendah
33	PD33	5	5	5	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	5	4	5	62	Minat Tinggi
34	PD34	2	1	2	2	3	3	2	3	2	4	3	4	3	2	2	4	42	Minat Rendah
35	PD35	5	5	5	4	3	3	2	3	2	5	3	5	3	2	4	5	59	Minat Tinggi

ANALISIS DATA *PRETEST*

1. Analisis Deskriptif Data *Pretest*

Case Processing Summary

	Metode	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Pretest	Metode Diskusi bagi Siswa Minat Tinggi	18	100.0%	0	0.0%	18	100.0%
	Metode Diskusi bagi Siswa Minat Rendah	17	100.0%	0	0.0%	17	100.0%
	Metode Bermain Peran bagi Siswa Minat Tinggi	19	100.0%	0	0.0%	19	100.0%
	Metode bermain peran siswa minat rendah	16	100.0%	0	0.0%	16	100.0%

Descriptives

Metode	Statistic	Std. Error	
Hasil Pretest	Mean	4.56	0.601
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.29
		Upper Bound	5.82
	5% Trimmed Mean	4.51	
	Median	4.50	
	Variance	6.497	
	Std. Deviation	2.549	
	Minimum	1	
	Maximum	9	
	Range	8	
	Interquartile Range	4	
	Skewness	0.323	0.536
	Kurtosis	-0.836	1.038
	Metode Diskusi bagi Siswa Minat Rendah	Mean	4.71
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	3.50
		Upper Bound	5.91
5% Trimmed Mean	4.67		

	Median		4.00	
	Variance		5.471	
	Std. Deviation		2.339	
	Minimum		1	
	Maximum		9	
	Range		8	
	Interquartile Range		3	
	Skewness		0.203	0.550
	Kurtosis		-0.472	1.063
	Mean		4.63	0.598
		Lower Bound	3.37	
	95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound	5.89	
	5% Trimmed Mean		4.54	
	Median		4.00	
Metode Bermain	Variance		6.801	
Peran bagi Siswa	Std. Deviation		2.608	
Minat Tinggi	Minimum		1	
	Maximum		10	
	Range		9	
	Interquartile Range		3	
	Skewness		0.600	-0.524
	Kurtosis		0.295	1.014
	Mean		4.81	0.449
		Lower Bound	3.85	
	95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound	5.77	
	5% Trimmed Mean		4.85	
	Median		4.50	
Metode bermain	Variance		3.229	
peran siswa minat	Std. Deviation		1.797	
rendah	Minimum		1	
	Maximum		8	
	Range		7	
	Interquartile Range		2	
	Skewness		0.162	0.564
	Kurtosis		0.648	1.091

2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Metode	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	Metode Diskusi bagi Siswa Minat Tinggi	0.120	18	0.200 [*]	0.936	18	0.243
	Metode Diskusi bagi Siswa Minat Rendah	0.156	17	0.200 [*]	0.948	17	0.420
	Metode Bermain Peran bagi Siswa Minat Tinggi	0.181	19	0.103	0.919	19	0.108
	Metode bermain peran siswa minat rendah	0.208	16	0.061	0.914	16	0.134

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

a. Lilliefors Significance Correction

3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

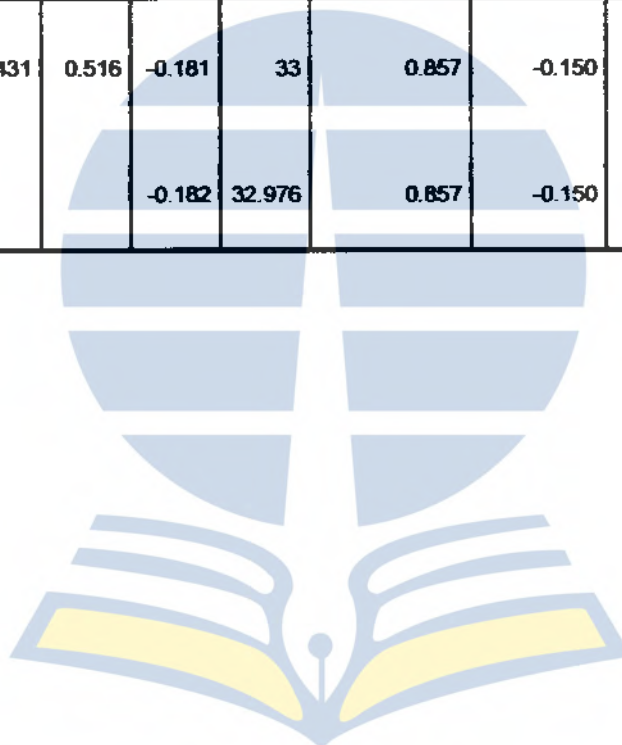
Hasil Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0.954	3	66	0.420

4. Hasil Uji Perbedaan

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Pretest	Equal variances assumed	0.431	0.516	-0.181	33	0.857	-0.150	0.828	-1.836	1.535
	Equal variances not assumed			-0.182	32.976	0.857	-0.150	0.826	-1.831	1.531



ANALISIS DATA *POSTTEST*

1. Analisis Deskriptif Data *Posttest*

Case Processing Summary

	Metode	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil_Pos ttest	Metode Diskusi bagi siswa Minat Tinggi	18	100.0%	0	0.0%	18	100.0%
	Metode Diskusi bagi Siswa Minat Rendah	17	100.0%	0	0.0%	17	100.0%
	Metode Bermain Peran Bagi siswa Minat Tinggi	19	100.0%	0	0.0%	19	100.0%
	Metode Bermain Peran bagi Siswa Minat Rendah	16	100.0%	0	0.0%	16	100.0%

Descriptives

	Metode	Statistic	Std. Error
Hasil_ Posttest	Mean	18.56	0.271
	Lower Bound	17.98	
	Upper Bound	19.13	
	5% Trimmed Mean	18.56	
	Median	18.50	
	Variance	1.320	
	Std. Deviation	1.149	
	Minimum	17	
	Maximum	20	
	Range	3	
	Interquartile Range	2	

	Skewness		-0.022	0.536
	Kurtosis		-1.409	1.038
	Mean		13.18	0.564
		Lower Bound	11.98	
	95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound	14.37	
Metode	5% Trimmed Mean		13.14	
Diskusi	Median		13.00	
bagi Siswa	Variance		5.404	
Minat	Std. Deviation		2.325	
Rendah	Minimum		10	
	Maximum		17	
	Range		7	
	Interquartile Range		5	
	Skewness		.367	.550
	Kurtosis		-1.035	1.063
	Mean		14.21	0.469
		Lower Bound	13.23	
	95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound	15.20	
Metode	5% Trimmed Mean		14.23	
Bermain	Median		15.00	
Peran	Variance		4.175	
Bagi siswa	Std. Deviation		2.043	
Minat	Minimum		11	
Tinggi	Maximum		17	
	Range		6	
	Interquartile Range		3	
	Skewness		-0.492	0.524
	Kurtosis		-0.934	1.014
Metode	Mean		16.06	0.496
Bermain		Lower Bound	15.01	
Peran bagi	95% Confidence Interval for Mean	Bound		

Siswa		Upper	
Minat		Bound	17.12
Rendah	5% Trimmed Mean		16.07
	Median		16.00
	Variance		3.929
	Std. Deviation		1.982
	Minimum		13
	Maximum		19
	Range		6
	Interquartile Range		4
	Skewness	0.078	0.564
	Kurtosis	-1.414	1.091

2. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Metode	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_Posttest	Metode Diskusi bagi siswa Minat Tinggi	0.186	18	0.102	0.863	18	0.014
	Metode Diskusi bagi Siswa Minat Rendah	0.177	17	0.161	0.924	17	0.169
	Metode Bermain Peran Bagi siswa Minat Tinggi	0.177	19	0.121	0.893	19	0.036
	Metode Bermain Peran bagi Siswa Minat Rendah	0.163	16	0.200 [*]	0.920	16	0.166

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

a. Lilliefors Significance Correction

3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.622	3	66	0.058

HASIL UJI ANAVA DUA JALUR

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
Minat	1	Minat Tinggi	37
	2	Minat Rendah	33
Metode	1	Metode Diskusi	35
	2	Metode Bermain Peran	35

Descriptive Statistics

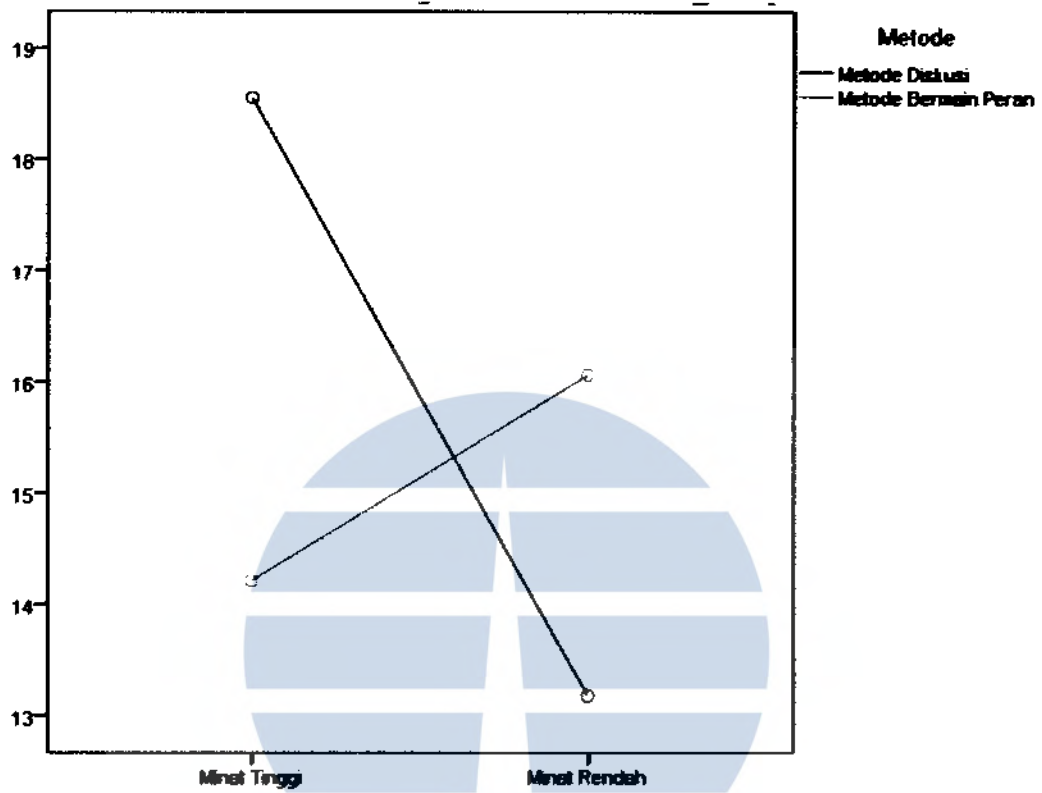
Dependent Variable: Hasil_Belajar

Minat	Metode	Mean	Std. Deviation	N
Minat Tinggi	Metode Diskusi	18,56	1,149	18
	Metode Bermain Peran	14,21	2,043	19
	Total	16,32	2,749	37
Minat Rendah	Metode Diskusi	13,18	2,325	17
	Metode Bermain Peran	16,06	1,982	16
	Total	14,58	2,586	33
Total	Metode Diskusi	15,94	3,262	35
	Metode Bermain Peran	15,06	2,195	35
	Total	15,50	2,796	70

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil_Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	296,490 ^a	3	98,830	26,842	,000	,550
Intercept	16751,407	1	16751,407	4549,570	,000	,986
Minat	54,205	1	54,205	14,722	,000	,182
Metode	9,275	1	9,275	3,519	,017	,037
Minat * Metode	227,825	1	227,825	61,876	,000	,484
Error	243,010	66	3,682			
Total	17357,000	70				
Corrected Total	539,500	69				



HASIL UJI SCHEFFE

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Hasil_Posttest

Scheffe

(I) Metode	(J) Metode	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
	Metode Diskusi bagi Siswa Minat Rendah	5.38 [*]	0.649	0.000	3.52	7.24
Metode Diskusi bagi siswa Minat Tinggi	Metode Bermain Peran Bagi siswa Minat Tinggi	4.35 [*]	0.631	0.000	2.53	6.16
	Metode Bermain Peran bagi Siswa Minat Rendah	2.49 [*]	0.659	0.005	0.60	4.38
	Metode Diskusi bagi siswa Minat Tinggi	-5.38 [*]	0.649	0.000	-7.24	-3.52
Metode Diskusi bagi Siswa Minat Rendah	Metode Bermain Peran Bagi siswa Minat Tinggi	-1.03	0.641	0.042	-2.87	0.80
	Metode Bermain Peran bagi Siswa Minat Rendah	-2.89 [*]	0.668	0.001	-4.80	-0.97
	Metode Diskusi bagi siswa Minat Tinggi	-4.35 [*]	0.631	0.000	-6.16	-2.53
Metode Bermain Peran Bagi siswa Minat Tinggi	Metode Diskusi bagi Siswa Minat Rendah	1.03	0.641	0.042	-0.80	2.87
	Metode Bermain Peran bagi Siswa Minat Rendah	-1.85	0.651	0.003	-3.72	0.02
Metode Bermain Peran bagi Siswa Minat Rendah	Metode Diskusi bagi siswa Minat Tinggi	-2.49 [*]	0.659	0.005	-4.38	-0.60

Metode Diskusi bagi Siswa Minat Rendah	2.89*	0.668	0.001	0.97	4.80
Metode Bermain Peran Bagi siswa Minat Tinggi	1.85	0.651	0.003	-0.02	3.72

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 3,682.

*. The mean difference is significant at the ,05 level.

Hasil_Posttest

Scheffe

Metode	N	Subset		
		1	2	3
Metode Diskusi bagi Siswa Minat Rendah	17	13.18		
Metode Bermain Peran Bagi siswa Minat Tinggi	19	14.21	14.21	
Metode Bermain Peran bagi Siswa Minat Rendah	16		16.06	
Metode Diskusi bagi siswa Minat Tinggi	18			18.56
Sig.		0.475	0.052	1.000

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 3.682.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 17.428.

b. The group sizes are unequal. The harmonic mean of the group sizes is used. Type I error levels are not guaranteed.

c. Alpha = ,05.

Nama: Raska Patmawati
 Kelas: U (lima)
 Hari/tgl: Senin/28-05-2018

WD

1. Keputusan adalah -
2. Apa arti dari a. keputusan pribadi
b. keputusan bersama.
3. sebutkan dua contoh Keputusan Pribadi
4. sebutkan dua contoh Keputusan bersama
5. sebutkan 3 hal yang harus ada dalam musyawarah

Jawaban :

1. Keputusan adalah ^{sesuai} yang ditetapkan berdasarkan pemikiran pribadi atau secara bersama. 4
2. a. keputusan pribadi adalah keputusan yang tujuannya hanya untuk kepentingan sendiri 4
 b. Keputusan bersama adalah keputusan yang diambil berdasarkan kesepakatan bersama tidak bisa di ganggu gugat. 4
3. Contoh keputusan pribadi 1. ketika membeli baju di toko. 4
 memilih sesuai keinginan sendiri.
 2. memilih kecolah ^{kepik} mau melungutkan kecolah.
4. Contoh keputusan bersama 1. Pembagian jalwal piket 4
 2. Pemilihan ketua kelas -
5. Yang harus ada musyawarah -
 - Persamaan hak
 - Kebebasan mengeluarkan pendapat 4
 - Pendapat yang dikemukakan tidak menyinggung orang lain

Skor 20

KLS : V (lima)

Hari/tgl : Senin / 28-04-2018

75

- 1). Keputusan adalah
- 2). Apa arti dari a. Keputusan pribadi
b. keputusan bersama
- 3). sebutkan 2 contoh keputusan pribadi ...
- 4). sebutkan 2 contoh keputusan bersama
- 5). sebutkan 3 hal yang harus ada dalam musyawarah!

Jawaban

- 1). segala keputusan yg telah ditetapkan berdasarkan pertimbangan pemikiran. 3
- 2). a. Keputusan pribadi sifatnya hanya untuk kepentingan sendiri
b. keputusan bersama adalah keputusan yang diambil berdasarkan kesepakatan bersama dan tidak dapat diganggu gugat 4
- 3). I Misalnya ketika kalian akan membeli baju dipusat perbelanjaan, ada bermacam-macam warna dan mode baju. Tidak mungkin kalian membeli semua. kalian harus memilih-milih 3
II kemudian memutuskan mana yang kalian sukai.
- 4). musyawarah, mufakat, dan pemungutan suara (voting) 1
- 5). 1. setiap peserta musyawarah mempunyai hak dan kewajiban 4
2. setiap peserta musyawarah mempunyai kesempatan mengemukakan pendapat
3. pendapat yg dikemukakan tidak menyinggung perasaan orang lain

4 Cor 15

Nama : Riska Patmawati

Kelas : V (lima).

Hari/tgl : Senin / 21-05-2018.

60

1. Keputusan adalah

2. Apa arti dari a. Keputusan pribadi

b. Keputusan bersama.

3. sebutkan dua contoh keputusan pribadi

4. sebutkan dua contoh keputusan bersama.

5. sebutkan 3 hal yang harus ada dalam mufakat

jawaban:

1. Keputusan adalah ketetapan kita secara pribadi 2

2. a. keputusan pribadi adalah ketetapan diri 2
sendiri

b. Keputusan bersama adalah ketetapan dilakukan bersama orang lain 3

3. Contoh keputusan pribadi hanya untuk kepentingan sendiri dan bertanggung jawab pada diri sendiri 3

4. - mufakat mufakat 10
- pemungutan suara.

5. - asas kekeluargaan
- asas kesetaraan
- asas gotong royong. 10

score 12

Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran dengan Metode Diskusi



Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran



PEMERINTAH KABUPATEN CIANJUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CIPETIR

Jl. Balangtunggul Kp. Cipetir Ds. Ciwala Kec. Warungkondang - Cianjur

SURAT KETERANGAN

421.2/64/Sd-038/S.Ket/2018


Kepala Sekolah SD Negeri Cipetir, dengan ini menyatakan bahwa :


Nama : Nyi Aisah
NIM : 500803523
Tingkat/Program : S2
Program Studi : Pascasarjana Pendidikan Dasar

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Cipetir, dalam rangka menyusun Tesis dengan judul :

“Pengaruh Metode (Diskusi Vs Bermain Peran) Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pkn Di Kelas V SD”

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan seperlunya.

Cianjur, 05 Juni 2018
Kepala SDN Cipetir

Heni Sulawati, S.Pd.MM
Nip 196307081983052003



PEMERINTAH KABUPATEN CIANJUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CIMURID

Jl. Balungtunggal Kp. Ciremis Ds. Ciwales Kec. Warungcondang - Cianjur

SURAT KETERANGAN

421.2/64/Sd-037/S.Ket/2018

Kepala Sekolah SD Negeri Cimurid, dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Nyi Aisah
 NIM : 500803523
 Tingkat/Program : S2
 Program Studi : Pascasarjana Pendidikan Dasar

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Cimurid, dalam rangka menyusun Tesis dengan judul :

“Pengaruh Metode (Diskusi Vs Bermain Peran) Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pkn Di Kelas V SD”

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan seperlunya.

Cianjur, 05 Juni 2018

Kepala SDN Cimurid

