

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi setiap individu dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1, disebutkan bahwa:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”<sup>1</sup>

Selanjutnya, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Esa Maha, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas sistem pendidikannya. Sistem pendidikan nasional yang terorganisir dengan baik

---

<sup>1</sup> Republik Indonesia, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003)*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011.

<sup>2</sup> *Ibid.*

dan berkualitas tinggi merupakan alat penting dalam mencapai tujuan bangsa, yaitu mendidik rakyat dan mengembangkan budaya nasional. Karena peran penting pendidikan, para pendiri bangsa menjadikannya salah satu tujuan utama bangsa. Oleh karena itu, pemerintah memiliki tanggung jawab untuk menyelenggarakan sistem pendidikan dan pengajaran nasional.

Pendidikan adalah kebutuhan mendasar bagi kehidupan manusia.<sup>3</sup> Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi, pengetahuan, dan keterampilan mereka. Oleh karena itu, peningkatan kualitas dan pemerataan pendidikan secara berkelanjutan diperlukan untuk mendukung kemajuan nasional dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.. Tanpa pendidikan, mustahil suatu kelompok masyarakat dapat berkembang dan mewujudkan aspirasi mereka untuk maju, sejahtera, dan bahagia sesuai dengan pandangan hidupnya.

Pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pendidikan. Aktivitas pembelajaran melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan berbagai sumber belajar dalam lingkungan belajar.<sup>4</sup> Melalui proses ini, guru memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswa agar mereka dapat memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta mengembangkan kebiasaan, sikap, dan kepercayaan diri. Oleh karena itu, pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses yang dirancang untuk membantu siswa belajar lebih efektif.

---

<sup>3</sup> Annisa Robia Herman, Jelita Nurhaisa, and Reduk Tawarniate, “*Life-Long Education Dalam Kehidupan Manusia : Perspektif Ilmu Pendidikan,*” *Karimah Tauhid*, 2025.

<sup>4</sup> Muhammad Ilham Qalit, Al-qodri Mul Ihsan, and Gusmaneli Gusmaneli, “Hakikat Belajar dan Pembelajaran,” 2025.

Pembentukan karakter dan sikap warga negara yang baik pada jenjang pendidikan dasar di Indonesia tertera pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn). Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pembelajaran dari komponen kurikulum nasional yang wajib ada pada penyelenggaraan pendidikan pada setiap jenjang pendidikan. Landasan hukum dari PKn sebagaimana yang dijelaskan dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 menjelaskan bahwa isi kurikulum setiap jalur, dan jenis pendidikan wajib memuat 3 (a) pendidikan agama (b) pendidikan kewarganegaraan (c) bahasa (d) matematika (e) ilmu pengetahuan alam (f) ilmu pengetahuan sosial (g) seni budaya (h) pendidikan jasmani dan olahraga (i) keterampilan (j) muatan lokal.<sup>5</sup>

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menempati posisi strategis dalam menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan kepada siswa. Salah satu materi yang mencerminkan nilai-nilai tersebut adalah gotong royong. Gotong royong menjadi topik penting dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas V semester 2 karena bertujuan menumbuhkan semangat kerja sama, tanggung jawab bersama, dan kesadaran sosial. Siswa belajar nilai gotong royong melalui kegiatan yang secara langsung menerapkan kebiasaan tersebut dalam kehidupan sehari-harinya. Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas dalam

---

<sup>5</sup> Republik Indonesia, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003)*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011.

kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk membiasakan siswa bekerja sama dan saling membantu menyelesaikan tugas yang diberikan.

Secara ideal, pembelajaran PKn pada materi gotong royong seharusnya dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan kolaboratif sehingga siswa tidak hanya memahami ide secara teoritis, tetapi mereka juga memiliki sikap percaya diri dalam bekerja sama, berpendapat, dan berinteraksi dengan teman.<sup>6</sup> Namun, berdasarkan hasil pengamatan awal terhadap pembelajaran PKn di kelas V MIN 5 Tulungagung, ditemukan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan kondisi ideal tersebut. Sebagian siswa masih menunjukkan sikap kurang percaya diri, dan pasif dalam kegiatan pembelajaran, kurang berinisiatif dalam membantu teman, serta kurangnya keberanian rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan kelas. Hal ini juga disebabkan karena pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, dan mengekspresikan diri secara optimal.

Perbedaan antara kondisi ideal dan kondisi faktual di lapangan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga menjadi subjek utama yang terlibat secara aktif. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai

---

<sup>6</sup> Fitri Selviana and Mas Fierna Janvierna Lusie Putri, "Membangun Interaksi Sosial Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," *Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa (JMKB)*, 2023.

materi, tetapi juga sebagai penanam nilai dan pembimbing dalam membentuk karakter siswa.<sup>7</sup> Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan siswa, seperti model *Role Playing* dan model *Think Pair Share* yang dapat meningkatkan partisipasi dan kepercayaan diri siswa.

Model *Role Playing* atau bermain peran menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk mencapai tujuan tersebut. Fannie R. Shaftel dan George Shaftel menjelaskan dalam bukunya *Role Playing for Social Values* bahwa model ini menempatkan peserta didik sebagai tokoh dalam suatu situasi tertentu agar dapat menghayati perasaan, pandangan, dan nilai-nilai yang terdapat di dalamnya. Model ini juga banyak digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan keterampilan sosial mereka, kemampuan komunikasi, empati, kerja sama, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Model *Think Pair Share* (TPS), yang diperkenalkan oleh Frank Lyman, merupakan model pembelajaran kooperatif yang juga efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan kepercayaan diri siswa. Model pembelajaran ini memberikan ruang bagi siswa untuk memikirkan suatu masalah secara individual, diikuti dengan diskusi bersama pasangan, dan akhirnya menyampaikan hasil pemikiran mereka kepada kelompok atau seluruh

---

<sup>7</sup> Binti Maunah, *Sosiologi Pendidikan*, Kalimedia, 2016.

<sup>8</sup> Budiman et al., "Effectiveness of the role-playing shafttel (RPS) model for enhancing social skills in primary school physical education," *Edu Sportivo*, 2025.

kelas.<sup>9</sup> Tahapan tersebut membantu siswa memahami materi secara mendalam sebelum menyampaikan pendapatnya, sehingga mereka lebih siap dan percaya diri dalam mengungkapkan ide. Proses diskusi berpasangan melatih kemampuan bekerja sama, mendengarkan pendapat orang lain, dan menghargai perbedaan pandangan.

Model-model tersebut memiliki tujuan yang sama, yaitu meningkatkan keterlibatan, keberanian, dan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan model *Role Playing* dan model *Think Pair Share* (TPS) dalam pembelajaran PKn, khususnya pada materi gotong royong, diharapkan akan mendorong lingkungan belajar yang lebih interaktif dan komunikatif. Melalui kegiatan-kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis tetapi juga pengalaman belajar langsung. Pengalaman ini diharapkan dapat membantu mereka memahami dan menerapkan nilai-nilai gotong royong baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 5 Tulungagung, yang terletak di Dusun Pundensari, Desa Rejotangan, Kecamatan Rejotangan, Kabupaten Tulungagung. Sekolah berbasis keagamaan ini memiliki populasi siswa yang besar dengan karakteristik dan kemampuan belajar yang beragam. Keadaan ini menuntut penggunaan model pembelajaran yang variatif dan inovatif, termasuk *Role Playing* dan TPS, untuk memfasilitasi kebutuhan

---

<sup>9</sup> Aurora Putri Nidya and Sueb Hadi, "Efektivitas Model Pembelajaran *Think Pair Share* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Ide Pokok dan Ide Pendukung Teks Deskripsi di Kelas IX-I SMP Negeri 13 Surabaya," *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2024.

belajar siswa secara optimal, baik dalam gaya belajar konvensional maupun modern.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh model *Role playing* dan model *Think Pair Share* (TPS) dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V MIN 5 Tulungagung. Kedua model ini dipilih karena secara teoritis berpotensi menumbuhkan keaktifan siswa sekaligus meningkatkan keberanian mereka dalam mengemukakan pendapat, serta menunjukkan sikap percaya diri saat bekerja sama dan berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi gotong royong. Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, peneliti kemudian menetapkan judul penelitian, "Pengaruh Model *Role Playing* dan Model *Think Pair Share* (TPS) terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran PKn di Kelas V MIN 5 Tulungagung."

## **B. Identifikasi dan Batasan Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berikut ini identifikasi permasalahan dari latar belakang masalah diatas:

- a. Pada pembelajaran PKn, masih ada siswa yang belum memiliki kepercayaan diri yang cukup untuk terlibat aktif, baik dalam kerja sama kelompok maupun dalam menyampaikan pendapat di kelas.
- b. Partisipasi siswa dalam kegiatan gotong royong masih rendah, sehingga kerja kelompok kurang optimal.

- c. Beberapa siswa cenderung mengandalkan teman saat kegiatan kelompok berlangsung.
  - d. Beberapa siswa pasif dan kurang inisiatif untuk membantu teman atau mengambil peran dalam aktivitas belajar yang memerlukan kerja sama.
  - e. Dalam proses pembelajaran, peran guru masih lebih dominan sehingga siswa belum banyak mendapatkan ruang untuk tampil, melakukan latihan peran, ataupun berdiskusi secara aktif.
  - f. Pengembangan sikap kerja sama dan tanggung jawab siswa dalam konteks gotong royong masih belum berjalan secara optimal.
  - g. Penerapan model pembelajaran *Role Playing dan Think Pair Share* (TPS) diperlukan untuk meningkatkan kepercayaan diri, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa mengenai nilai gotong-royong.
2. Batasan Masalah
- a. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model *Role Playing* dan model *Think Pair Share* (TPS).
  - b. Penelitian difokuskan pada peningkatan kepercayaan diri siswa, khususnya dalam konteks kegiatan yang mencerminkan nilai gotong royong.
  - c. Materi penelitian adalah materi gotong royong pada mata pelajaran PKn kelas V semester 2.
  - d. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MIN 5 Tulungagung.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, peneliti kemudian merumuskan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Role Playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran PKn di kelas V MIN 5 Tulungagung?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Think Pair Share* (TPS) terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran PKn di kelas V MIN 5 Tulungagung?
3. Apakah terdapat pengaruh model *Role Playing* dan model *Think Pair Share* secara bersama terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran PKn di kelas V MIN 5 Tulungagung?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Role Playing* terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran PKn di kelas V MIN 5 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Think Pair Share* (TPS) terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran PKn di kelas V MIN 5 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Role Playing* dan model *Think Pair Share* (TPS) secara bersama terhadap kepercayaan diri siswa pada pembelajaran PKn di kelas V MIN 5 Tulungagung.

## **E. Kegunaan Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian keilmuan di bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan model pembelajaran *Role Playing* dan *Think Pair Share* (TPS) dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa pada pembelajaran PKn. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti atau mahasiswa lain yang ingin mengembangkan konsep pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan sosial serta rasa percaya diri siswa.

### 2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

#### a. Bagi Kepala Madrasah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya melalui penggunaan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh kepala sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa sekaligus mutu pendidikan di sekolah.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat guna untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran PKn.

Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam memperbaiki strategi dan metode pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik serta dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, siswa diharapkan memiliki kepercayaan diri yang lebih baik dalam bekerja sama, bersosialisasi, serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran PKn di kelas.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji lebih jauh mengenai penerapan model *Role Playing* dan model *Think Pair Share* (TPS) dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dan dasar dalam mengembangkan penelitian yang lebih luas pada konteks atau mata pelajaran yang berbeda.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang terbatas dan terfokus pada aspek-aspek berikut.

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas V MIN 5 Tulungagung.

## 2. Objek Penelitian

Objek utama pada penelitian ini adalah kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran PKn, khususnya pada materi gotong royong.

## 3. Variabel Penelitian

- a. Variabel bebas, model *Role Playing* dan model *Think Pair Share* (TPS).
- b. Variabel terikat, kepercayaan diri siswa yang diukur melalui aspek percaya pada kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasionalitas.

## 4. Cakupan Materi

Materi yang dikaji pada penelitian ini dibatasi pokok bahasan gotong royong sesuai dengan kurikulum kelas V.

## 5. Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, yaitu dengan melakukan perbandingan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## **G. Penegasan Variabel**

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini diberikan penegasan secara konseptual dan operasional, antara lain :

### 1. Secara Konseptual

- a. Model pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) pertama kali diperkenalkan oleh George Shaftel. Ia berpendapat bahwa *Role*

*Playing* menempatkan siswa sebagai pelaku dalam cerita atau situasi tertentu. Dalam kegiatan ini, siswa diminta untuk memainkan peran karakter yang telah ditentukan sehingga mereka dapat memahami suatu peristiwa sosial melalui pengalaman langsung. Shaftel meyakini bahwa melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat mengekspresikan perasaan, mengembangkan kesadaran diri, serta belajar memahami permasalahan kehidupan nyata.<sup>10</sup>

b. Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS), merupakan model pembelajaran yang didesain untuk menciptakan interaksi pembelajaran yang efektif antar siswa. Teknik pembelajaran ini pertama kali dikembangkan oleh Frank Lyman, yang menekankan kegiatan belajar melalui tahapan berpikir individu, berpasangan dengan teman sebangkunya, kemudian berbagi hasil di depan kelompok atau kelas. Melalui model TPS, siswa diberi waktu untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama untuk memahami materi pelajaran.<sup>11</sup>

c. Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang membentuk siswa agar menjadi warga negara yang beriman,

---

<sup>10</sup> Budiman et al., "Effectiveness of the role-playing shafttel (RPS) model for enhancing social skills in primary school physical education," *Edu Sportivo*, 2025.

<sup>11</sup> P. Arianti and S. Wahyuni, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe *Think Pair Share* (TPS) Terhadap Hasil Belajar Tematik," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2024.

berakhlak mulia, cerdas, demokratis, dan bertanggung jawab sesuai nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.<sup>12</sup> Salah satu materi dalam Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V semester 2 adalah gotong royong.<sup>13</sup> Gotong royong menjadi sarana bagi siswa untuk belajar menghargai kerja sama, membiasakan sikap saling membantu, serta menumbuhkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas bersama. Pembelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran sosial dan mengembangkan keberanian serta kepercayaan diri siswa dalam berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok dan lingkungan sekolah.

#### d. Kepercayaan Diri Siswa

Dalam bahasa Inggris, kepercayaan diri disebut *self-confidence*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kepercayaan diri dapat diartikan sebagai keyakinan seseorang terhadap kemampuan serta potensi yang ada dalam dirinya, termasuk dalam menilai dirinya sendiri.<sup>14</sup> Dalam mencapai keberhasilan, individu memerlukan kepercayaan diri sebagai salah satu faktor pendukung dalam mengembangkan aktivitas dan kreativitasnya. Kepercayaan diri tersebut tidak muncul dengan sendirinya, tetapi

---

<sup>12</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Buku Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V SD/MI*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 2017.

<sup>13</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Buku Siswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas V SD/MI*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

<sup>14</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)."

terbentuk melalui interaksi sosial yang positif serta berkembang secara terus-menerus.<sup>15</sup>

## 2. Secara Operasional

Berdasarkan judul "Pengaruh Model *Role Playing* dan Model *Think Pair Share* (TPS) terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran PKn di Kelas V MIN 5 Tulungagung", penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penggunaan model *Role Playing* dan model TPS berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran PKn. Perlakuan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Role Playing* yang diwujudkan melalui kegiatan bermain peran, dialog, dan interaksi sesuai situasi pembelajaran PKn, serta penerapan model TPS yang dilakukan melalui tahapan berpikir secara mandiri, berinteraksi dengan pasangan, dan membagikan hasil diskusi dengan kelas. Kedua model tersebut diberikan kepada siswa sebagai upaya untuk melihat perbedaan respons dan peningkatan kepercayaan diri yang muncul selama kegiatan pembelajaran.

Kepercayaan diri siswa diukur melalui skor angket. Semakin tinggi skornya, semakin tinggi pula tingkat kepercayaan diri siswa. Indikator kepercayaan diri dalam penelitian ini meliputi percaya pada kemampuan diri, optimisme dalam menghadapi tugas, objektif dalam menilai diri, tanggung jawab dalam menjalankan tugas, dan

---

<sup>15</sup> Golemen, "Pengaruh Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6 Kota Bengkulu," *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 2000.

rasionalitas dalam berpikir dan mengambil keputusan. Kepercayaan diri siswa dinilai melalui instrumen angket yang telah dikembangkan berdasarkan indikator-indikator tersebut. Dengan demikian, hasil tanggapan angket akan menunjukkan sejauh mana pengaruh model *Role Playing* dan model TPS terhadap tingkat kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran PKn.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini disusun dengan tujuan agar pembaca dapat lebih mudah memahami setiap bagian pembahasan yang disajikan secara runtut dan terstruktur. Adapun susunan penulisan skripsi ini terdiri atas beberapa bagian sebagai berikut.

### **1. Bagian Awal Skripsi**

Bagian awal skripsi berisi unsur-unsur formal yang meliputi halaman judul, halaman sampul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, motto, presentasi, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, serta abstrak.

### **2. Bagian Inti Skripsi, yaitu:**

#### **a. BAB I Pendahuluan**

Bab I memaparkan hal-hal yang melatarbelakangi dilaksanakannya penelitian ini. Pada bab ini diuraikan beberapa bagian yang meliputi latar belakang masalah, pemaparan serta batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan

penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. BAB II Landasan Teori

Bab II berisi pembahasan mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian, tinjauan terhadap penelitian terdahulu yang relevan, penyusunan kerangka berpikir, serta hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini.

c. BAB III Metode Penelitian

Bab III berisi penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian. Pembahasannya meliputi rencana penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

d. BAB IV Hasil Penelitian

Bab IV menyajikan hasil penelitian yang meliputi deskripsi pra penelitian, deskripsi data penelitian, serta pengujian hipotesis.

e. BAB V Pembahasan

Bab V memuat pembahasan mengenai rumusan masalah I, rumusan masalah II, dan rumusan masalah III.

f. BAB VI Penutup

Bab VI merupakan bagian penutup yang berisi rangkuman hasil penelitian yang berkaitan dengan rumusan masalah yang telah

dibuat sebelumnya, sekaligus memuat saran atau rekomendasi yang diberikan oleh peneliti.

### 3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini meliputi daftar rujukan, dokumen lampiran yang berkaitan dengan penelitian, serta biografi penulis.