

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS V
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING*
DI SDN 26 RIMBO KALUANG PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh:

**DINDA MELIA
NPM. 1910013411008**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Dinda Melia
NPM : 1910013411008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V
Dengan Menggunakan Model *Role Playing* Di SDN 26
Rimbo Kaluang Padang.

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing



Darwianis, S.Sos., M.H

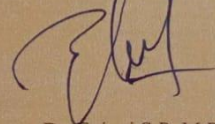
Mengetahui,

Dekan



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



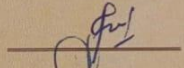
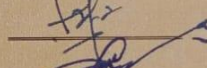

Dr. Enjoni, S.P., M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Empat Belas** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Tiga** bagi:

Nama : Dinda Melia
NPM : 1910013411008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model *Role Playing* Di SDN 26 Rimbo Kaluang Padang.

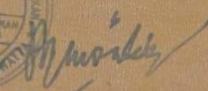
Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Darwianis, S.Sos.,M.H (Ketua)	1. 
2. Dr. Muslim.,M.Pd (Anggota)	2. 
3. Ade Sri Madona.,M.Pd (Anggota)	3. 

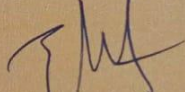
Mengetahui



Dekan FKIP


Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Prodi PGSD


Dr. Enjoni, S.P., M.P

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dinda Melia
NPM : 1910013411008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Dengan
Menggunkan *Model Role Playing* Di SDN 26 Rimbo Kaluang
Padang.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Dengan Menggunkan Model *Role Playing* Di SDN 26 Rimbo Kaluang Padang” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 14 Agustus 2023

Saya yang menyatakan



Dinda Melia

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS V DENGAN
MENGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING*
DI SDN 26 RIMBO KALUANG PADANG**

Dinda Melia¹, Darwianis¹

**¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta**

E-mail : dindaameliaa99@gmail.com

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran PPKn melalui model *Role Playing* Di SDN 26 Rimbo Kaluang Padang. subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 26 Rimbo Kaluang yang berjumlah 21 siswa. Instrument penelitian ini yaitu data observasi aktivitas guru dan lembar tes. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, pada setiap siklus dilakukan tes hasil belajar. Hasil penelitian ini melihat hasil belajar siswa pada siklus 1 dengan persentase 38,09% sedangkan pada siklus 2 yaitu 85,71%. Pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru mengalami peningkatan yaitu pada siklus 1 dengan persentase 75% sedangkan pada siklus 2 dengan persentase 100%. Berikut ketuntasan hasil belajar siswa pada Siklus 1, menunjukkan bahwa dapat diperoleh persentase hasil belajar kognitif aspek pengetahuan (C1) siswa sebesar 71,90% dan hasil belajar kognitif aspek pemahaman (C2) sebesar 53,80% dan meningkat pada siklus 2 yang menunjukkan presentase hasil belajar kognitif aspek pengetahuan (C1) sebesar 81,42% dan hasil kognitif aspek pemahaman (C2) sebesar 77,14%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKN. Saran dari penelitian ini adalah dengan penerapan Model *Role Playing* salah satu alternatif guru dalam pelaksanaan pembelajaran PKN di kelas.

Kata kunci : *Role Playing*, PKN dan Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya, shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah merubah corak kehidupan manusia dari alam yang tidak berilmu pengetahuan menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika, sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu.

Skripsi yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model Role Playing Di SDN 26 Rimbo Kaluang Padang", diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta. Skripsi ini penulis selesaikan dengan baik dan tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Ibu Darwianis S.Sos.M.H. selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Muslim,.M.Pd selaku penguji 1 dan Ibu Ade Sri Madona, S.Pd.M.Pd selaku penguji 2 yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk kesempurnaan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta yang telah memperjuangkan dan mengorbankan segenap pikiran, tenaga dan waktu demi kelangsungan pendidikan penelitian.
6. Bapak Afrizal,S.Pd, yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian pada SDN 26 Rimbo Kaluang
7. Ibu Siska Febrianti S.Pd, selaku guru kelas V SDN 26 Rimbo Kaluang, yang telah bersedia menjadi Observer

8. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Papa Epizaldi (Alm) dan Mama Mami (Almh) beserta Alm. Kakek dan Almh. Nenek dan teristimewa kepada Abang Redha Rama Fianda yang telah memberi dukungan serta do'a, dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril dan materil yang merupakan kekuatan terbesar peneliti untuk bertahan dan menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam membantu penyelesaian skripsi ini

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin ya rabbal 'alamin. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta khususnya semua pihak pada umumnya.

Padang, 14 Agustus 2023



Dinda Melia
NPM. 1910013411008

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Tinjauan tentang Hasil Belajar	8
a. Pengertian Belajar	8
b. Pengertian Hasil Belajar.....	9
c. Jenis Hasil Belajar.....	10
d. Pengertian Pembelajaran.....	11
2. Tinjauan tentang PKn.....	12
a. Pengertian PKn	12
b. Tujuan PKn	13
c. Karakteristik PKn.....	14
d. Ruang Lingkup PKn.....	15
3. Tinjauan tentang <i>Role Playing</i>	16
a. Pengertian Model <i>Role Playing</i>	16
b. Langkah – langkah Model <i>Role Playing</i>	18
c. Kelebihan Model <i>Role Playing</i>	19
d. Kekurangan Model <i>Role Playing</i>	19
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Konseptual	21
D. Hipotesis Tindakan.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Setting Penelitian	26
C. Prosedur Penelitian.....	26
D. Indikator Keberhasilan	28
E. Instrumen Penelitian.....	28
F. Teknik Pengumpulan Data	28
G. Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31

A. HASIL PENELITIAN.....	31
1. Deskripsi Data.....	31
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	32
B. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	60



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Skor dan Presentase Aktivitas Guru Siklus I.....	42
2. Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	43
3. Jumlah Skor dan Presentase Aktivitas Guru Siklus II.....	52
4. Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	52
5. Nilai Rata-rata Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I Dan II.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Nilai Ulangan Siswa	61
II. Modul Ajar Siklus 1 Pertemuan 1	62
III. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I.....	69
IV. Bahan Ajar	73
V. Modul Ajar Siklus 1 Pertemuan II	75
VI. Lembar Observasi Aktivitas Guru	81
VII. Bahan Ajar	85
VIII. Tes Akhir Hasil Siklus 1	87
IX. Lembar Tes Akhir Siklus 1.....	9
X. Nilai Tes Hasil Akhir Siklus 1.....	103
XI. Kunci Jawaban	105
XII. Modul Ajar Siklus II Pertemuan 1	106
XIII. Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	112
XIV. Bahan Ajar	116
XV. Modul Ajar Siklus II Pertemuan II	119
XVI. Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	125
XVII. Bahan Ajar	129
XVIII. Tes Akhir Hasil Siklus II	132
XIX. Lembar Tes Akhir Siklus II.....	136
XX. Nilai Tes Hasil Siklus II	148
XXI. Kunci Jawaban	150
XXII. Nilai Tes Akhir Siklus I dan II.....	151
XXIII. Dokumentasi Foto	152
XXIV. Surat Izin Penelitian.....	161
XXV. Surat Izin dari Dinas Pendidikan	162
XXVI. Surat Telah Menyelesaikan Penelitian	163

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses terjadinya hubungan lingkungan alam dengan individu, budaya, ekonomi, politik dan masyarakat. Menurut Mudyahardjo (2014:3), "pendidikan secara luas diartikan semua pengalaman yang bersifat belajar sepanjang hidup atau berlangsung pada seluruh lingkungan. Pendidikan adalah keseluruhan situasi yang dialami dalam kehidupan yang mampu memberikan pengaruh untuk pertumbuhan bagi individu". Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar maupun terencana agar dapat mewujudkan proses belajar dimana para peserta didik dapat aktif, menumbuhkan potensi yang ada dalam diri dan lainnya.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan. Proses pembelajaran di sekolah disesuaikan dengan kurikulum yang ditetapkan pemerintah. Hal ini tercantum dalam salinan Permendikbud RI Nomor 4 Tahun 2015 bahwa pendidikan bisa dilakukan dan di jalankan secara baik berdasarkan pembelajaran yang di terapkan oleh pemerintah. Saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum 2013.

Menurut Wibowo (2016:2). "Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan masyarakat dan cenderung berorientasi pada kemampuan afektif, akan tetapi tidak mengabaikan kemampuan belajar lainnya, seperti kemampuan kognitif dan kemampuan psikomotorik". Menurut Soedijarto (dalam Ismail & Hartati, 2020:6),

“pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan politik yang bertujuan demi membantu peserta didik secara dewasa serta mampu berpartisipasi dalam membangun *system* politik yang demokratis”.

Menurut Kurniasih (2015;68) Penggunaan Model pembelajaran *Role*

Playing merupakan :

Cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung kepada apa yang di perankan. Selain model ini akan melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosio-psikologis serta dapat melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan guru kelas V Ibu Siska Febrianti S.Pd pada tanggal 1, dan 3 Desember 2022 di kelas V SD Negeri 26 Rimbo Kaluang. Selama proses pembelajaran, peneliti menemukan masalah dalam proses pembelajaran, diantaranya peserta didik belum mampu belajar secara mandiri menggunakan bahan ajar yang sudah disediakan sekolah sesuai dengan Modul Ajar, sehingga berdampak pada proses pembelajaran. Selain itu, peneliti menemukan bahwa peserta didik tidak mau bertanya walaupun belum menguasai materi yang di ajarkan oleh guru, ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya tiga atau empat orang peserta didik yang menjawab pertanyaan guru.

Selain melakukan observasi peneliti juga mewawancarai guru kelas V SD Negeri 26 Rimbo Kaluang dengan Ibu Siska Febrianti S.Pd pada tanggal 5, dan 7 Desember 2022 . Dari wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru di kelas V SD Negeri 26 Rimbo Kaluang berupa bahan

ajar dan tidak ada media lain yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, tidak ada diskusi kelompok dan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tidak percaya diri saat mengajukan pertanyaan Sehingga guru mengalami kesulitan dalam melanjutkan proses pembelajaran dan siswa juga kurang memahaminya pada saat proses pembelajaran siswa merasa bosan. Dari data hasil belajar siswa pada saat melaksanakan masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang di tetapkan yaitu 80.

Jumlah siswa di kelas V SDN 26 Rimbo Kaluang sebanyak 21 orang. siswa yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 9 orang dengan persentase 42,85% dan tidak mencapai ketuntasan sebanyak 12 orang dengan persentase 57,14%. Nilai tertinggi 88 dan terendah 50. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata peserta didik masih banyak yang belum mencapai KKM. Jika masalah tersebut belum diatasi maka akan berdampak buruk bagi peserta didik.

Pembelajaran PKn belum terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena masih banyak siswa nilainya yang belum mencapai KKM di SDN 26 Rimbo Kaluang yang mana nilai siswa dibawah rata-rata. Upaya yng dilakukan guru dalam mengatasi tersebut yaitu mengulang pembelajaran sebelumnya. Tapi dengan cara itu masih banyak siswa yang belum memahami materi yang diberikan guru dan kurangnya minat siswa untuk mengulang kembali pembelajaran dirumah, kurangnya dukungan orang tua, terlebih pada siswa yang diberikan pekerjaan dirumah sehingga pelajaran disekolah tidak ada di ulang di rumah.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat dilakukan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “**Meningkatkan Hasil Belajar PKn kelas V Dengan Menggunakan Model *Role Playing* Di SDN 26 Rimbo Kaluang Padang**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pokok yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar peserta didik.
2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran masih rendah.
3. Penggunaan bahan ajar hanya terpaku pada modul ajar.
4. Pengetahuan siswa dalam pembelajaran PKn tergolong rendah
5. Kemampuan siswa dalam merespon pada pembelajaran PKn tergolong rendah
6. Siswa tidak mau mengungkapkan pendapatnya
7. Hasil belajar sebagian siswa dalam pembelajaran tidak mencapai KKM

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, dan mengingat banyaknya permasalahan yang teridentifikasi dalam pembelajaran, maka peneliti membatasi pada peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif tingkat C1 (pengetahuan) C2 (Pemahaman) dengan menggunakan model *Role Playing* di kelas V SDN 26 Rimbo Kaluang Kota Padang.

Pengetahuan, Pemahaman dan Kemampuan siswa dalam merespon dalam pembelajaran PKn pada Unit 1 Pancasila Dalam Kehidupanku.

D. Rumusan Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

- a. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif (C1) yaitu pada aspek pengetahuan siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 26 Rimbo Kaluang dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*?”
- b. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif (C2) yaitu pada aspek pemahaman siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 26 Rimbo Kaluang dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*?”

2. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah yang digunakan peneliti model pembelajaran *Role Playing*. Dengan model pembelajaran ini, di harapkan hasil pembelajaran siswa meningkat. Langkah-langkah operasional penggunaan model pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah.

Tahap-tahap model pembelajaran *Role Playing* adalah guru mengorganisasikan siswa dalam bermain peran, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membantu belajar secara individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses model pembelajaran *Role Playing*.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian adalah untuk:

1. Untuk Meningkatkan pengetahuan (C1) siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 26 Rimbo Kaluang dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*?
2. Untuk Meningkatkan pemahaman (C2) siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 26 Rimbo Kaluang dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*?

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian, diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis, praktis maupun akademis kepada peneliti maupun objek penelitian sehingga akan memberikan suatu referensi dalam rangka perbaikan ke arah yang lebih baik di masa akan datang. Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan agar nantinya dapat menjadi guru yang kompeten dibidangnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Penelitian ini diharapkan lebih praktis dan mudah dalam penyampaian materi pada peserta didik di kelas.
- 2) Sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan sumber belajar dan bahan ajar yang telah dikembangkan.

3) Sebagai alternatif bahan ajar masukan bagi guru untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Dalam penelitian ini diharapkan agar siswa dapat lebih berprestasi dan lebih giat lagi dalam belajar di sekolah serta sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Dalam penelitian ini diharapkan agar siswa lebih mandiri dalam belajar dan mudah mengerti materi yang telah disampaikan oleh guru serta sebagai sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai pengalaman belajar yang menjadi bekal nantinya dalam mengajar setelah peneliti menjadi seorang guru. Dan memberikan masukan dan ide bagi peneliti lain untuk menciptakan pembelajaran Pkn yang lebih baik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

3. Manfaat Akademis

Untuk menambah wawasan peneliti dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran dikemudian hari dan sebagai landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pendidikan