

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn****PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAN MODEL CERAMAH TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS VII MTS SWASTA AL- AMIN KAMPUNG PAJAK KABUPATEN LABUHAN BATU UTARA TAHUN PEMBELAJARAN 2016/2017**

<sup>1</sup>Robi Ardiansyah, <sup>2</sup>Budi Winata Hasibuan, S. Pd, M. Pd. <sup>3</sup>Rohana., S.Pd., M.Pd  
Program Studi PPKn  
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Labuhanbatu  
Email: Robi Ardiansyah@gmail.com.

---

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Dan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dimana desain penelitiannya melibatkan perlakuan yang berbeda antar 2 kelas, sehingga bila ditinjau dari perlakuan maka jenis penelitian ini termasuk jenis quasi eksperimen. Desain penelitian ini melibatkan perlakuan yang berbeda antar 2 kelas, sehingga bila ditinjau dari perlakuan maka jenis penelitian ini termasuk jenis eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017. Terdiri dari 2 Kelas dengan jumlah 80 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini ditentukan secara perpusive random sampling. Jumlah kelas yang diambil adalah 2 kelas. 1 kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VII-A yang berjumlah 40 orang dan kelas kontrol yaitu kelas VII-B yang berjumlah 40 orang. Sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 80 orang. Dimana Hasil belajar siswa kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017, pada materi dasar negara dengan kontitusi yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan rata-rata 80,125 dan telah tercapai (75 %). Pembelajaran PKN dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* efektif digunakan pada materi dasar negara dengan kontitusi di kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari hasil tiga indikator keefektifan pembelajaran, yaitu: ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan telah tercapai dengan persentase ketuntasan 85 %, penguasaan materi siswa secara keseluruhan telah terpenuhi dengan persentase 80,125 % atau kategori tinggi, ketuntasan pencapaian indikator telah tercapai dengan persentase 79,14 %. Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Dan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017.

**Kata Kunci :** *Pengaruh, Model Pembelajaran, Role Playing, Metode Ceramah, Hasil Belajar.*

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn****PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang kompleks, berdimensi luas, dan banyak variabel yang mempengaruhi keberhasilan penyelenggaraannya. Pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa dan negara Indonesia. Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan setiap individu. Hal ini dijelaskan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1, tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara. Pengertian tersebut dapatlah dimengerti bahwa pendidikan merupakan suatu usaha atau aktivitas untuk membentuk manusia-manusia cerdas dalam berbagai aspeknya baik intelektual, sosial, emosional spiritual, terampil serta berkepribadian dan dapat berperilaku dengan dihiasi akhlak mulia. Ini berarti bahwa dengan pendidikan diharapkan dapat terwujud suatu kualitas manusia yang baik dalam dimensinya, baik dimensi 2 intelektual, emosional, maupun spiritual yang nantinya mampu mengisi kehidupannya secara produktif bagi kepentingan dirinya dan masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa merupakan salah satu langkah yang dilakukan untuk membentuk bangsa yang cerdas dan berkualitas. Sejalan dengan visi pendidikan nasional bahwa dalam era globalisasi dimana manusia dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju, setiap warga negara diharapkan mampu menjadi manusia yang cerdas dan berkualitas Lestari (2009: 19), mengatakan bahwa pendidikan di SMP tidak hanya memberi bekal kemampuan membaca, menulis dan berhitung melainkan pada penyiapan intelektual, personal, dan sosial individu secara maksimal. Unsur intelektual diperoleh dari konsep materi yang diajarkan, sedangkan unsur personal dan sosial individu diperoleh dari konsep dan penerapan dari materi yang diajarkan pada setiap mata pelajaran, salah satunya PKn.

PKn merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter sebagai individu dan warga negara yang berkualitas. Winataputra (2008:11), mengungkapkan bahwa PKn merupakan pengembangan pendidikan demokrasi yang mengemban tiga fungsi pokok, yaitu kecerdasan warga negara, tanggung jawab warga negara, dan partisipasi warga negara. Warga negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional, melainkan dimensi spiritual, emosional dan sosial sehingga setiap individu memiliki karakter dan bersifat multidimensional. Berdasarkan hasil observasi, mewawancarai dan dokumentasi dengan Guru MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara, Peneliti mendapatkan nilai ulangan harian PKn dengan melihat dokumentasi, diperoleh data seperti pada tabel berikut:

**Kajian:**  
**Pembelajaran PPKn**

Tabel 1.1. Data ketuntasan belajar PKn siswa kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017.

KKM yang ditetapkan	Jumlah seluruh siswa	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa belum tuntas	Persentase siswa tuntas	Persentase siswa belum tuntas
70	25	10	15	36,36%	63,64%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pembelajaran PKn di kelas VIII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara belum berlangsung seperti apa yang diharapkan. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa, dengan jumlah 25 siswa, diketahui hanya 10 siswa telah tuntas belajar dengan persentase 36,36% sedangkan 15 siswa belum tuntas belajar dengan persentase 63,64%. Berdasarkan data tersebut masih ada nilai peserta didik mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 70 Rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan: (1) Belum terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (*teacher centered*); (2) siswa belum dilibatkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran, baik ketika penanaman konsep maupun penugasan; (3) Siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah karena kurangnya keterampilan berbicara siswa dengan baik, sehingga mengakibatkan tidak pahamnya siswa terhadap materi; (4) Pembelajaran bersifat abstrak, belum mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa; (5) Guru belum maksimal melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran, (6) Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara.

Untuk mengatasi berbagai temuan di atas, diperlukan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Diharapkan guru menerapkan pendekatan model *role playing*. Menurut Hamalik (2008:214) melalui *role playing* siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan serta pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Selain itu bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain. Kondisi pembelajaran yang tidak mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PKn di atas, harus dapat diatasi oleh guru. Sebagaimana dijelaskan Rakhmat (2006:213) yang menyatakan bahwa guru harus dapat mengadakan perubahan, dari kelas yang membosankan menjadikelas yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan dapat diwujudkan jika guru sebagai fasilitator pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkat pada diri siswa tetapi tidak melupakan hakikat pembelajaran yang efektif dan kondusif. Salah satu model pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dimaksud adalah model pembelajaran *role playing*. Melalui model ini siswa dapat melakukan aktivitas yang

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn**

menyenangkan dalam kelompok sehingga selain pemahaman konsep, siswa dapat menghibur diri dengan kegiatan yang menyenangkan.

Realita pendidikan di Indonesia, di Labuhanbatu Utara dan di MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak adalah masih rendahnya nilai hasil belajar PKN siswa/siswi MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak karena guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga siswa merasa bosan mengikuti pelajaran PKN. Dan kurangnya fasilitas yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sehingga membuat minat belajar siswa menurun. Untuk itu harapan bagi Labuhanbatu agar dapat memenuhi fasilitas belajar mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa/siswi MTs yang ada di Labuhanbatu dan dapat melahirkan generasi yang bermutu dan berpendidikan. Oleh karena itu harapan untuk Yayasan Universitas Labuhanbatu adalah dapat menciptakan guru- guru yang profesionalisme agar dapat memberikan pembelajaran kepada siswa dengan variasi-variasi metode pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan malas mengikuti proses belajar mengajar, dan pada akhirnya dapat melahirkan anak- anak bangsa yang berkompeten.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu kiranya dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara. Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu kiranya dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Dan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017.

**METODE**

Dalam desain penelitian ini pengukuran pertama (pre test) dilakukan terhadap sampel yang dipilih secara random dari populasi tertentu, kemudian dilakukan perlakuan atau program pada seluruh populasi. Selanjutnya dilakukan pengukuran kedua (post test) pada kelompok sampel lain, yang juga dipilih secara random dari populasi yang sama. Desain ini sangat baik untuk menghindari pengaruh atau efek dari test. Desain penelitian ini yaitu deskriptif yang bersifat eksperimental. Dalam melakukan penelitian ini melibatkan dua kelas yang berbeda antara kelas eksperimen dan kontrol, dimana satu kelas dengan pembelajaran model pembelajaran *role playing* dan satu kelas dengan metode ceramah.

Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atau obyek yang merupakan sifat-sifat umum. Arikunto (2010) menjelaskan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Sedangkan menurut Sugiyono (2010) populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Maka dari penjelasan para ahli tersebut, penulis menetapkan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak yang terdiri dari 2 (dua) kelas yang berjumlah 80. Sampel adalah sebagian untuk diambil dari keseluruhan obyek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Jadi,

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn**

sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-A dan VII-B yang diambil sampel secara acak, terdiri dari : kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol.

Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah Pre test dan Post test. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui adanya efektivitas pembelajaran *role playing* pada materi makna Pancasila begitu juga dengan pre test dan post test. Pre test dan Post test diberikan kepada siswa sebanyak 40 orang. Item sebanyak 40 soal dengan bentuk pilihan berganda.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian diperoleh keterangan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan suatu alternatif untuk pembelajaran PPKn khususnya dalam pembelajaran pada materi makna Pancasila. Hal ini dapat diketahui karena model pembelajaran *Role Playing* dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran. Efektivitas pembelajaran yang dimaksud dapat dilihat dari uraian beberapa kriteria berikut: Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap skor yang diperoleh siswa terlihat bahwa dari 40 siswa, 34 siswa atau 85 % telah mencapai tingkat penguasaan minimal dalam kategori sedang sementara 6 siswa belum mencapai tingkat penguasaan yang diharapkan. Dari data yang diperoleh hanya 9 siswa yang mencapai penguasaan yang sangat tinggi atau 90%-100% sementara sebagian besar mencapai taraf penguasaan 65%-89%. Untuk menjelaskan keadaan ini Sabri (2005:30) memaparkan bahwa hasil berbagai studi menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mampu menguasai bahan hingga 90%-100% dari pengajaran guru. Sebagian besar siswa hanya mampu menguasai antara 50%-100% dari pengajaran guru. Sebagian besar siswa hanya mampu menguasai antara 50%-80% bahkan ada yang lebih kecil. Adanya variasi penguasaan ini mencerminkan adanya variasi kemampuan siswa.

Menurut Sabri, 2005, setiap anak didik akan mampu menguasai bahan kalau diberi waktu atau kesempatan yang cukup untuk mempelajarinya sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dengan demikian tingkat belajar ini merupakan fungsi dari proporsi waktu yang disediakan untuk belajar dengan waktu yang diperlukan untuk belajar oleh peserta didik. Meskipun demikian tidak biasa disangkal bahwa ada faktor dominan lain berpengaruh terhadap taraf penguasaan siswa dalam belajar itu, antara lain kualitas pengajaran dengan taraf kemampuan siswa untuk memahami pelajaran itu. Selain itu faktor motivasi juga sangat berpengaruh, karena itu kalau kita menghendaki siswa mencapai taraf penguasaan tertentu, maka bahan pelajaran harus diperinci dan diatur ke dalam sebuah satuan-satuan dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari satuan yang lebih besar.

Berdasarkan hasil analisis perolehan nilai siswa didapat 34 siswa atau 85 % dari 40 siswa telah mencapai ketuntasan belajar secara perorangan sementara 6 siswa atau 15 % belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah siswa tersebut hanya memperoleh informasi dari guru dan LKS saja sehingga sewaktu dilakukan tes hasil belajar yang bentuk soalnya sedikit berbeda dari soal yang diberikan selama proses mengajar siswa tidak dapat menjawabnya dan kurang aktif dalam diskusi kelompok. Ini berarti ketuntasan belajar secara klasikal telah terpenuhi karena 85 % siswa telah tuntas belajar. Untuk

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn**

siswa yang belum tuntas belajar, dilakukan remedial yang bertujuan agar semua siswa dapat mencapai ketuntasan belajar. Remedial masih berupa soal tes yang sama.

Berdasarkan data yang diperoleh terlihat bahwa dari 4 indikator yang telah ditetapkan, 3 indikator atau 75 % telah tercapai. Adapun indikator yang belum tuntas adalah menguraikan tujuan dan nilai konstitusi. Hal ini disebabkan karena hanya sedikit butir soal yang mewakili pencapaian indikator ini dan dari hasil uji coba instrumen yakni dari daya pembeda tes diketahui bahwa butir soal tersebut termasuk kategori jelek. Berdasarkan kriteria pencapaian indikator pada bab III dapat disimpulkan bahwa ketuntasan indikator telah tercapai. Sanjaya (2006:50) memaparkan bahwa keberhasilan pembelajaran itu diukur dari sejauh mana siswa dapat menguasai atau mencapai tujuan khusus. Pencapaian kompetensi tersebut digambarkan melalui pencapaian sejumlah indikator hasil belajar. Artinya pencapaian tujuan belajar atau pencapaian kompetensi dapat dilihat dari keberhasilan siswa menunjukkan sejumlah kemampuan yang tergambar dalam indikator hasil belajar. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa dapat mencapai ketuntasan indikator, ini menunjukkan keberhasilan model pembelajaran *role playing*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selama proses pembelajaran siswa saling bekerja sama untuk menuntaskan tujuan pembelajaran, siswa yang pandai akan membantu siswa yang kurang pandai demi prestasi kelompok sebagai satu kesatuan. Setiap siswa tidak hanya bertanggung jawab atas kemajuan dan keberhasilan dirinya tetapi bertanggung jawab atas keberhasilan dan kemajuan kelompok.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan:

1. Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017, pada materi makna pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan rata-rata 80,125 dan telah tercapai (75 %). Pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* efektif digunakan pada materi makna pancasila di kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari hasil tiga indikator keefektifan pembelajaran, yaitu: ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan telah tercapai dengan persentase ketuntasan 85 %, penguasaan materi siswa secara keseluruhan telah terpenuhi dengan persentase 80,125 % atau kategori tinggi, ketuntasan pencapaian indikator telah tercapai dengan persentase 79,14 %.
2. Dan Tidak Ada Pengaruh Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017, dapat dilihat dari hasil belajar dengan metode ceramah pada materi makna pancasila nilai rata-rata 50,25.

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn**

## SARAN

1. Kepada guru-guru PKn untuk mencoba menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran PKn.
2. Agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi mahasiswa atau peneliti lain yang hendak melakukan penelitian sejenis pada waktu dan objek yang berbeda.
3. Penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan bagi pendidik untuk menciptakan atau memodifikasi proses belajar mengajar PKn khususnya pada materi pertumbuhan dan perkembangan dan untuk pembelajaran PKn atau bidang studi lain pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. 2010. *Aspek- aspek Pembelajaran*. Penerbit Rineka Cipta. Jakarta.

Abdurrahman. 2009. *Hasil Belajar Anak Setelah Kegiatan Belajar*. Penerbit Rineka Cipta. Jakarta.

Budiono. 2001. *Lima Macam Hasil Belajar Pemakaian Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, Remaja Rosdakarya, Bandung.

Djamarah. 2002. *Langkah-langkah Model Pembelajaran Role Playing*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Gunawanti. 2010. *Model Pembelajaran Role Playing Dikelas Ataupun Diluar Kelas, Siswa Tidak Merasa Bosan dan Jenuh Dalam Belajar*.

Hanafiah. 2009. *Pengelola Pengajaran*. Penerbit Rineka Cipta. Jakarta.

Jill Hadfield. 2012. *Model Pembelajaran Role Playing*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Khairunissa. 2009. *Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Terjadi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*.

Lestari. 2009. *Pentingnya Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Lie. 2004. *Hasil Belajar Merupakan Suatu Perubahan*. Penerbit Tarsito. Bandung.

Mulyasa. *Model Pembelajaran Role Playing*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Rahmad. 2006. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.

**Kajian:**  
**Pembelajaran PPKn**

Rustaman. 2005. *Hasil Belajar Dalam Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Syamsu. 2000. *Model Pembelajaran Role Playing*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Sanjaya. 2006. *Tujuan Pembelajaran Ranah Psikomotorik*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Sudjana. 2001. *Hasil Belajar Kemampuan Yang Dimiliki Oleh Siswa*. Rineka Cipta. Jakarta.

UU NO. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*.