

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLEPLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS X SMK NEGERI 2 RANTAU UTARA.****Agus Anjar, S.Sos., M.Si****Program Studi PPKn****Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Labuhanbatu**

---

**Abstrak**

Kurang efisiennya pengelolaan pembelajaran yang berkualitas saat ini perlu menjadi hal yang harus diperhatikan. Dan itu sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Tujuannya dalam proses pembelajaran diharapkan tidak hanya mentransformasikan materi bahan ajar, tetapi juga melihat perkembangan dari tiga ranah pendidikan yakni, kognitif, psikomotor, dari anak didik. Dalam hal ini dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan meningkatkan kualitas belajar siswa. Dalam metode penelitiannya digunakan system populasi dan sampel. Tehnik pengumpulan datanya dengan menggunakan cara observasi dan tes hasil belajar. Instrument penelitian menggunakan alat ukur validitas dan reliabilitas. Kegiatan penelitian ini dilakukan di dua kelas yang berbeda yaitu kelas X Bangunan sebagai kelas control dan kelas X Otomotif sebagai kelas experiment. Pembelajaran PKN materi keputusan bersama baik pada kelompok control maupun experiment dilakukan selama dua kali pertemuan. Dari metode yang digunakan tadi diperoleh perbedaan yang sangat signifikan. Dengan metode role playing ini perbedaan tersebut mencapai angka 88,53 persen dibandingkan dengan ceramah hanya diangka 82,66 persen. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode role playing dengan yang tidak menggunakan metode role playing. Hasilnya yang menggunakan metode role playing lebih memuaskan

*Kata Kunci: Role Plying, Pembelajaran*

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

Pengelolaan pengajaran yang berkualitas sangat, menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam hal ini guru seharusnya mampu menjadikan dirinya seorang yang dapat diteladani yang mampu mentransformasikan nilai-nilai yang berlaku pada masyarakat. Pendidikan formal diwajibkan melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi secara teratur guna mengetahui perkembangan anak didik dalam proses pendidikannya. Dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang baik, diharapkan proses pendidikan dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Proses pembelajaran diharapkan tidak hanya mentransformasikan materi bahan ajar, tetapi juga melihat perkembangan dari 3 ranah pendidikan, yakni, kognitif, afektif dan psikomotor dari anak didik.

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mempelajari tentang sikap dan perilaku. Warga Negara Indonesia. Mata pelajaran PKN sebenarnya mempunyai peran penting dalam kehidupan bermasyarakat. Mata pelajaran PKN akan diharapkan akan mampu membentuk siswa yang ideal yang memiliki mental yang kuat sehingga dapat mengatasi permasalahan yang akan dihadapinya sehari-hari.

Dari permasalahan-permasalahan yang ada diatas bahwa pembelajaran PKN perlu dilakukan perubahan secara ajar yang membosankan menjadi cara ajar yang menyenangkan agar anak menjadi tertarik

dengan pelajaran PKN yang senantinya berakibat pada peningkatan hasil belajar dan tujuan pembelajaranpu tercapai. Pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran. Salah satu model yang dirasa bisa membuat tertarik siswa adalah dengan role playing. Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui penggunaan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan merencanakannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model ini banyak melibatkan siswa dalam membuat siswa senang belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis berminat melakukan sebuah penelitian yang diberi judul “Pengaruh model Pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar PKN siswa kelas X SMK Negeri 2 Utara Jl. WR. Supratman Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu.

Dari pendapat tersebut mengenai metode bermain peran (role playing), maka dapat disimpulkan bahwa metode tersebut merupakan salah satu metode yang dapat menyajikan bahan pelajaran dengan cara memainkan peran dan mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, dengan harapan agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn**

Adapun tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran (role playing) menurut Sapriya (2007:110) antara lain adalah: mengeksplorasi perasaan para pelaku antropologi, memperoleh gambaran tentang perilaku nilai-nilai dan persepsi yang dikandung oleh pelaku antropologi, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang bervariasi.

Contoh dari role playing misalnya siswa diarahkan untuk cakup dalam melakukan mediator pada siswa atau beberapa siswa yang sedang mengalami konflik, dengan hadirnya mediator yang membawa pesan perdamaian, dengan mediasi, akomodasi dan rekonsiliasi tersebut dapat diatasi.

Ahmadi (2011:55) Menyatakan kelebihan dari bermain peran (role playing) adalah:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan bereksperimen secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
4. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyuengankan bagi anak.

Langkah langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran ( Rol- Playing)

Menurut ahmadi ( 2003:128) Metode

Bermain Peran Terdiri dari 9 tahapan yaitu

1. Merangsang semangat kelompok
2. Memilih peran
3. Mempersiapkan pengamatan
4. Mepersiapkan tahap-tahap peran,
5. Pemeran
6. Mendiskusikan dan mengevaluasi peran dan sisinya.
7. Pemeran ulang,
8. Mendiskusikan dan mengevaluasi pemeran ulang,
9. Mengkaji kemanfaatannya dalam kehidupan nyata melalui saling tukar pengalaman dan penarikan generalisasi.

Petunjuk menggunakan metode bermain peran (role playing)

Menunit Sudjanah 201 85 Petunjuk menggunakan bermain peran ( role playing) sebagai berikut:

1. Tetapkan dahulu masalah masalah social yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
2. Ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah masalah dalam konteks cerita tersebut.
3. Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya didepan kelas
4. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan ereka pada waku role plying sedang berlangsung
5. Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding bebrapa menit

## **Kajian: Pembelajaran PPKn**

sebelum mereka memainkan perannya yang didapat.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Sudjana (2011: 28) "Belajar bukan menghafal dan mengingat, Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang". Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, keterampilannya, kecakapan dan sikap dan tingkah lakunya, kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

### **Hasil Belajar**

Menurut Nana Sudjana (2011: 45) mengemukakan bahwa "Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa perbuatan". Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu pada mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif.

### **Metode Penelitian**

Ini dilaksanakan dengan mengambil lokasi di SMK Negeri 2 Rantau Utara. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei s/d Juni Tahun 2015

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan

penelitian populasi atau study populasi atau study 'sensus (Sabar, 2007: 105). Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 2 Rantau Utara yang berjumlah 200 Orang. Kegiatan penelitian ini dilakukan di dua kelas yang berbeda yaitu kelas X Bangunan sebagai kelas kontrol dan kelas X Otomotif sebagai kelas Eksperimen. Pembelajaran PPKn materi keputusan bersama baik pada kelompok kontrol maupun eksperimen dilakukan selama dua kali pertemuan

### **Rancangan dan jenis Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media role playing terhadap hasil belajar siswa, sehingga bentuk penelitian ini merupakan penelitian eksperimen

Pelaksanaan penelitian ini dibagi menjadi 2 kelompok pada masing-masing setiap kelas. Kelompok pertama (kelas eksperimen) diberikan pengajaran dengan model pembelajaran role playing sedangkan pada kelompok ke dua yang merupakan kelas Kontrol diberikan pengajaran secara konvensional, dimana pada masing-masing kelompok diberi pre-test dengan materi system alat gerak pada manusia. Setelah itu siswa diberi pertanyaan. Terakhir, pada masing-masing kelompok diberi post-test sebagai hasil belajar siswa. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn**

Tabel 3.1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre - test	Visualisasi	Konvensional	Post-test (hasil belajar)
Pertama		K	✓	✓
Otomotif Eksperimen				
Kedua (kelas X Bangunan)		B	✓	✓

**Keterangan :**

K: Visualisasi

B : Konvensional

## Variable Penelitian

## variable Penelitian

- 1) Variable bebas X) yaitu model pembelajaran role playing
- 2) Variable terikat Y) yaitu hasil belajar siswa.

**Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti menggunakan beberapa alat pengumpul sebagai berikut

## 1) Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan dan peninjauan langsung oleh peneliti dan lokasi penelitian untuk melihat secara langsung situasi dan keadaan yang akan diteliti. sebanamya dan masalah

## 2) Tes Hasil Belajar

Tes adalah suatu cara untuk membentuk suatu mengadakan penilaian yang tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau hasil anak tersebut, yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak-anak lain atau nilai standar yang ditetapkan. Dalam penelitian pilihan ini di buat 40 soal pilihan berganda.

**Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat ukur untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik secara objektif. Instrumen yang digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa mempelajari materi dengan seksama.

**Hasil Penelitian**

Hasil penelitian akan menjelaskan kumpulan data berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian ini berupa data nilai pretes dan postes.

**Kajian:  
Pembelajaran PPKn**

Linstrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data pretes dan postes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir dengan 4 alternatif jawaban. Soal tersebut merupakan soal yang sudah teruji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya bedanya. Data hasil penelitian dijelaskan lebih rinci sebagai berikut

48-55	5	48-55	11
56-63	5	56-63	4
64-71	13	64-71	7
72-79	2	72-79	4
80-87	5	80-87	3
Jumlah	34	Jumlah	32

**Analisis Hasil Pretes Kelas Kontrol Dan kelas Eksperimen**

Penelitian ini untuk menguji hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan metode role playing dan kelas control yang mendapat perlakuan metode ceramah. Untuk itu sebelum perlakuan penelitian dilakukan, peneliti harus mendapatkan data awal terlebih dahulu. Data awal dalam penelitian ini berupa data pretes. Kegiatan pretes di kelas eksperimen dan kelas control dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 23 Maret 2015. Data pretes dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kontrol kelas harus setara atau memiliki karakteristik siswa yang homogen. Berikut ini tabel distribusi frekuensi data pretes.

**Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi Nilai Pretes**

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nilai Internal	F (frekuensi)	Nilai Interval	F (Frekuensi)
40-47	4	40-47	3

Data hasil pretes selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 18. Rata-rata hasil pretes kelas eksperimen yaitu 63,97, dengan nilai tinggi yaitu 85 dan nilai terendah yaitu 40. Sedangkan rata-rata hasil pretes kelas control yaitu 61,41, dengan nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah yaitu 40

**Analisis Hasil Pretes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan metode role playing dan di kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dapat dilihat melalui hasil pretes pada lampiran 22. Pretes di kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 13 April 2015 dan pretes di kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 11 April 2015. Dari hasil postes didapatkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 88,53, nilai tertinggi yaitu 100, dan nilai terendah yaitu 70.

**Uji Prasyarat Analisis**

Uji prasyarat Analisis digunakan untuk menentukan metode uji hipotesis yang tepat dengan data yang diperoleh dari penelitian.

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

Uji prasyarat Analisis dilakukan terhadap data sebelum penelitian dan data sesudah penelitian.

**Data sebelum Penelitian**

Data sebelum penelitian ini berupa hasil pretes. Terdapat beberapa Analisis data pretes, diantaranya Analisis uji normalitas Analisis uji Homogenitas, dan Analisis keamaan rata rata. Berikut ini merupakan hasil Analisis data pretes.

**Hasil Uji Normalitas Data Pretes**

Uji Normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa smaple diambil dari populasi yang berdistribusi normal (Sulyono 2012:50). Uji ststistic yang digunakan untuk menguji normalitas data pretes yaitu menggunakan metode lilevor atau kolmogorf semimov dengan bantuan aplikasi SPSS 17. Berikut ini output hasil analisis uji normalitas data pretes yang dihitung menggunakan bantuan program SPSS versi 17.

**Tabel 4.11 Normalitas Data Pretes Siswa Kelas Eksperimen Test of Normality**

	Kolmogorov Sminov			Shapiro-Wik		
	Stati stic	Df	Sig	Sta tistic	Df	Sig
Kelas eksperimen	.123	34	.200	.964	34	.312

--	--	--	--	--	--	--

**Tabel 4.12 Normatif Data Pretes Siswa Kelas Kontrol Test of Normality**

	Kolmogorov Sminov			Shapiro-Wik		
	Stati stic	Df	Sig	Sta tistic	Df	Sig
Kelas eksperimen	.144	32	.090	.958	32	.237

Data berdistribusi normal jika nilai signifikansi ( Sg ) pada kolom Kolmogorov-Smirnov lebih dari 0,05

**Kesimpulan**

Hasil penelitian eksperimen yang yelah dilaksanagn pada pembelajaran PKN dengan menerapkan metode rol plying pada siswa SMK Negeri 2 Ranta Utara sebagai kelas eksperimen dan mnerapkan metode ceramah pada siswa kelas X Bangunan sebagai kelas control unjukan perbedaan yang signifikan.

Hasil belajar siswa diperoleh dari rata rata nilai post-test yaitu pada siswa kelas eksperimen menerpakan metode role playing sebesar 88,53 sedangkan kelas kontrol yangmenerapkan metode ceramah sebesar 82,66 perbedaan hasil belajar kelas

### Kajian: Pembelajaran PPKn

eksperimen dan kelas control dibuktikan melalui uji-t yang menunjukkan bahwa, terhitung sebesar 2,614 dan tabel sebesar 1,998 dengan signifikansi sebesar 0,011 karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (2,614 > 1,998). maka mengacu pada ketentuan pengambilan keputusan dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menerapkan metode role playing dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah.

#### 5.2.2. Bagi Guru

Diharapkan guru sebagai pendidik sebelum melakukan role playing tersebut, seharusnya menguasai setiap peran-peran yang ada. Karakter dan juga tempat dilakukannya role playing tersebut. Sehingga waktu dan kegiatannya berjalan dengan efektif dan efisien.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, 2009. *Strategi Pembelajaran di SMK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsini. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hadi, Surrisno. *Metode Resarch*. Yogyakarta: Andi
- Mulyasa, E., 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung Rosdakarya
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2011. *Metode Penilaian Kuantitatif* Jakarta Raja Wali Pers.
- Sudjanah. 2012, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Metode Bermain Peran (role playing)* Jakarta : Bumi Aksara
- Syamsuddin. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Maulana
- Sapriya. 2010 *Metode Penelitian Administrasi* Bandung: Alvabe
- Taniredja. Tukiran, dkk., 2012 *model - model Pembelajaran Inovatif*. Bandung Alfabeta
- Tim penyusun. 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah*. Departemen Pendidikan Nasional
- Trihendradi, Cornelius, 2007, *Ststiski inferen : Teori Dasar dan Aplikasi SPSS* : Yogyakarta. Andi