



**KEEFEKTIFAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN PPKN SISWA KELAS X
DI SMK N 2 MAGELANG**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Oleh :
Catur Nugroho
NIM. 3301413110

JURUSAN POLITIK DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017



**KEEFEKTIFAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN PPKN SISWA KELAS X
DI SMK N 2 MAGELANG**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Oleh :

Catur Nugroho

NIM. 3301413110



JURUSAN POLITIK DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING


Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Unnes pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 12 Juli 2017

Pembimbing Skripsi I

Pembimbing Skripsi II



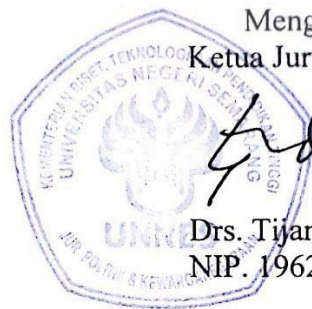
Drs. Tijan, M.Si.
NIP. 196211201987021001

Moh. Aris Munandar, S.Sos, MM
NIP. 197207242000031001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui:

Ketua Jurusan PKn



Drs. Tijan, M.Si.
NIP. 196211201987021001

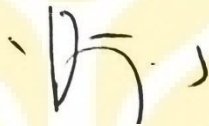
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 19 Juli 2017

Penguji I



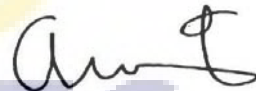
Prof. Dr. Maman Rachman, M.Sc.
NIP. 194806091976031001

Penguji II



Drs. Tijan, M.Si.
NIP. 196211201987021001

Penguji III



Moh. Aris Munandar, S.Sos, MM.
NIP. 197207242000031001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,

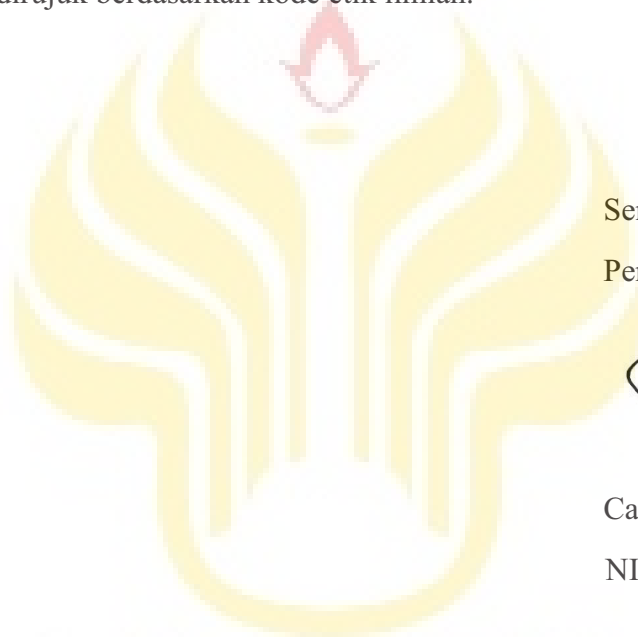
Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA
NIP. 196308021988031001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, Juni 2017

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Catur Nugroho', is written over a white, rounded rectangular background.

Catur Nugroho

NIM. 3301413110

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- ✓ Selalu ada harapan bagi mereka yang sering berdoa, selalu ada jalan bagi mereka yang berusaha.
- ✓ Belajarlah dari masa lalu, hiduplah di masa sekarang dan rencanakan untuk hari esok.
- ✓ Sukses itu tak selamanya berkenaan dengan materi, namun yang terpenting adalah bermanfaatnya kita bagi orang lain, terutama keluarga.

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda Sudarochmad dan Ibunda Sugiarnik.
2. Siti Rohani, Nur Hidayah, dan Tri Astutik, kakak tercinta yang selalu memberikan semangat dan nasehat.
3. Alifia Febriana Wulansari yang selalu support dan mendukungku.
4. Una Lativa, Nur Kholis, Kartika Ratna Dewi, Afrida Setiawan, Fajariana Arum Hijriani, Leila Febriani, Irsyad Wahyuadi Saputra, dan sahabat-sahabatku lainnya yang saya sayangi.
5. Keluarga besar SMK Negeri 2 Magelang.
6. Teman-teman kos Jogobonito.
7. Teman-teman seperjuangan PPKn 2013.
8. Almamaterku Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“KEEFEKTIFAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PPKN SISWA KELAS X DI SMK N 2 MAGELANG”**, selama menyusun Skripsi ini, Penulis telah banyak menerima bantuan, kerjasama, dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini Penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Moh. Solehatul Mustofa, M.A. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Tijan, M.Si. Ketua Jurusan PKn Universitas Negeri Semarang sekaligus sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Moh. Aris Munandar, S.Sos, MM. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PKn yang telah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan kepada penulis.
6. Seluruh Staf dan Karyawan Jurusan PKn, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

7. Drs. Supriyatno, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Magelang yang telah memberikan izin penelitian kepada Penulis.
8. Dra. Pertamawati yang telah membimbing dan memberikan informasi kepada Penulis.
9. Kelas X AP 1 dan X AP 2 yang telah bersedia dan mau bekerja sama sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penelitian ini.
10. Teman-teman kos Jogobonito yang telah banyak berbagi cerita dan pengalaman selama di Universitas Negeri Semarang.
11. Ayahanda Sudarochmad dan Ibunda Sugiarnik yang selalu memberikan dukungan materiil dan moriil.
12. Siti Rohani, Nur Hidayah, dan Tri Astutik yang selalu memberikan doa dan dukungan.
13. Teman-teman PPKn angkatan 2013 dan sahabat-sahabat terima kasih atas dukungannya.
14. Seluruh pihak dan instansi yang telah mendukung terselesaikannya penulisan skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Tidak ada sesuatu apapun yang dapat diberikan Penulis, hanya ucapan terima kasih dan untaian doa semoga Allah SWT memberikan imbalan atas kebaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak kepada Penulis. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Amin.

Semarang, Juni 2017



Penulis

ABSTRAK

Nugroho, Catur. 2017. *Keefektifan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas X Di SMK N 2 Magelang*. Skripsi. Jurusan Politik dan Kewarganegaraan. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Drs. Tijan, M.Si. dan Moh. Aris Munandar, S.Sos, MM.

Kata Kunci: Keefektifan, *Role Playing*, Hasil Belajar

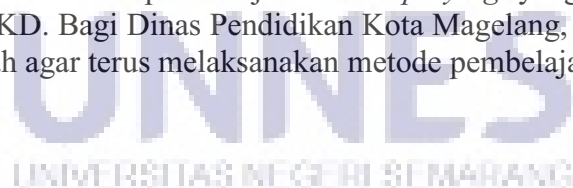
Pembelajaran merupakan suatu proses yang tersusun secara sistematis dimana di dalamnya terdapat orang yang melakukan suatu kegiatan belajar dan mengajar dengan didukung oleh komponen lainnya, seperti kurikulum, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan perangkat pembelajaran. Metode pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran dengan cara penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan tersebut dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup maupun benda mati. Latar belakang dalam penelitian ini yaitu karena masih rendahnya nilai hasil belajar siswa karena metode pembelajaran yang diterapkan kurang inovatif, sehingga peneliti menerapkan metode pembelajaran yang inovatif yaitu metode pembelajaran *role playing*. Tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn kelas X di SMK N 2 Magelang; 2) untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran *role playing* tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMK N 2 Magelang.

Penelitian ini menggunakan metode campuran. Metode kuantitatif menggunakan desain penelitian eksperimen untuk menjawab masalah nomor 2. Sampelnya 36 siswa kelas X AP 1 sebagai kelas kontrol, 36 siswa kelas X AP 2 sebagai kelas eksperimen, 36 siswa kelas X RPL sebagai kelas uji coba soal. Alat pengumpulan data menggunakan teknik tes kognitif. Validitas yang digunakan adalah validitas isi. Terdapat dua variabel yaitu variabel bebas adalah metode pembelajaran *role playing* sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan uji t-test dua sampel. Metode kualitatif digunakan untuk menjawab rumusan masalah nomor 1. Lokasi penelitian di SMK Negeri 2 Magelang. Informan dalam penelitian ini adalah satu orang guru PPKn dan enam orang siswa kelas eksperimen. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara. Validitas data menggunakan teknik triangulasi. Teknik analisis data menggunakan teknik dari Miles dan Hubberman.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn kelas X di SMK N 2 Magelang. Penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat dilihat dari langkah-langkah ditempuh dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*) yaitu: a) memotivasi kelompok, dalam

merangsang minat siswa terhadap kegiatan bermain peran, guru perlu menawarkan masalah yang baik; b) memilih pemeran (pemegang peranan/aktor); c) mempersiapkan pengamat; d) mempersiapkan tahapan pemeranan; e) pemeranan; f) guru bersama para aktor dan pengamat melakukan pertukaran pikiran; g) pengulangan pemeranan, diskusi dan evaluasi; h) diskusi dan evaluasi ulang; i) membagi pengalaman dan menarik generalisasi. Metode pembelajaran *role playing* terbukti efektif digunakan, hal tersebut didasarkan pada tercapainya indikator-indikator pembelajaran yang efektif. Indikator-indikatornya yaitu: a) pengorganisasian pembelajaran dengan baik; b) komunikasi/interaksi secara efektif; c) penguasaan dan antusiasme terhadap mata pelajaran PPKn; d) sikap positif terhadap peserta didik; e) pemberian ujian dengan nilai yang adil; f) keluwesan dalam pendekatan pembelajaran; dan g) hasil belajar peserta didik yang memuaskan. Metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil dari uji t-test yaitu $5,004 > 1,994$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan metode pembelajaran *role playing* dan setelah diberi perlakuan metode pembelajaran *role playing*. Rata-rata hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan yaitu 89 lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan yaitu 59, maka dapat disimpulkan metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain meningkatkan hasil belajar juga meningkatkan keaktifan, kerja sama, kreativitas, dan percaya diri. Simpulan dalam penelitian ini adalah penerapan/penggunaan metode pembelajaran *role playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn siswa kelas X di SMK Negeri 2 Magelang.

Saran dalam penelitian ini adalah: guru hendaknya memberikan pelatihan kepada siswa tentang pembuatan skenario yang baik dan benar sehingga kesulitan-kesulitan dalam membuat skenario dapat diatasi. Bagi sekolah, hendaknya terus mengembangkan metode pembelajaran *role playing* yang disesuaikan dengan dengan KI dan KD. Bagi Dinas Pendidikan Kota Magelang, hendaknya memantau ke setiap sekolah agar terus melaksanakan metode pembelajaran *role playing*.



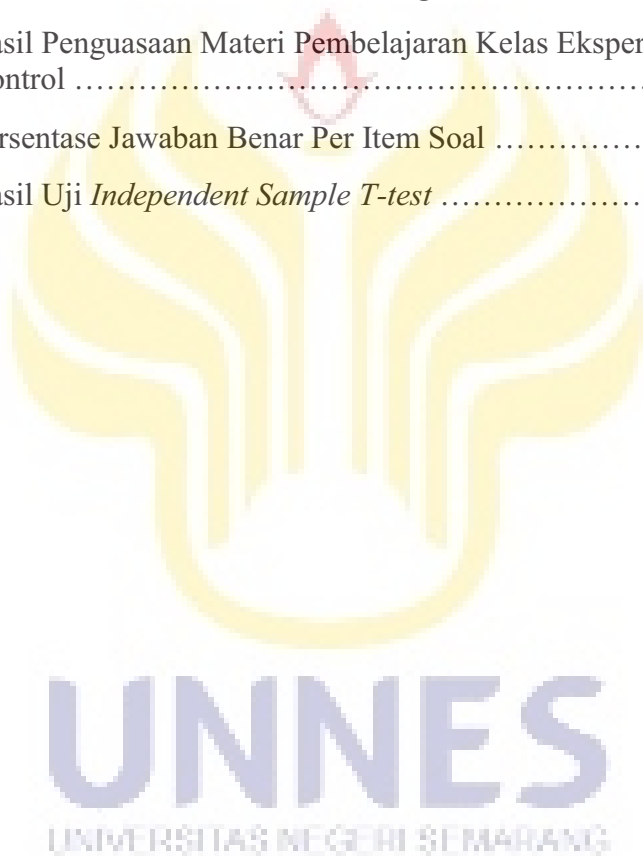
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Batasan Istilah	8
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Deskripsi Teoritis.....	10
1. Keefektifan Pembelajaran	10
2. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	16
3. Hasil Belajar.....	25
4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	33
B. Kajian Hasil-Hasil Penelitian Yang Relevan	38
C. Kerangka Berpikir.....	40
D. Hipotesis	42
BAB III	43
METODE PENELITIAN	43

A. Jenis Penelitian.....	43
B. Populasi Penelitian.....	44
C. Sampel dan Teknik Sampling	45
D. Variabel Penelitian.....	45
1. Variabel Bebas	45
2. Variabel Terikat	46
E. Lokasi Penelitian.....	46
F. Fokus Penelitian.....	46
G. Sumber Data Penelitian.....	47
1. Sumber data primer.....	47
2. Sumber data sekunder	48
H. Alat dan Teknik Pengumpulan Data	48
1. Tes.....	48
2. Observasi	49
3. Dokumentasi	49
4. Wawancara.....	50
I. Uji Validitas Data	50
J. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Gambaran Umum SMK Negeri 2 Magelang	62
B. Hasil Penelitian	67
C. Pembahasan.....	91
BAB V	98
PENUTUP	98
A. Simpulan	98
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Validitas Butir Soal	55
Tabel 2	Reliabilitas Butir Soal	56
Tabel 3	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran.....	58
Tabel 4	Rekap Perhitungan Daya Pembeda Soal	60
Tabel 5	Data Siswa Menurut Kelas dan Tingkat	66
Tabel 6	Hasil Penguasaan Materi Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	70
Tabel 7	Persentase Jawaban Benar Per Item Soal	72
Tabel 8	Hasil Uji <i>Independent Sample T-test</i>	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Upaya Dalam Peningkatan Keefektifan Pembelajaran	13
Gambar 2	Kerangka Berpikir Dalam Penelitian Uji Keefektifan	40
Gambar 3	Tahapan Analisis Data Kualitatif	53
Gambar 4	Histogram Jawaban Benar Terendah dan Tertinggi	73
Gambar 5	Pembagian Kelompok Kelas Eksperimen	80
Gambar 6	Suasana Saat Membimbing Siswa Terkait Skenario	81
Gambar 7	Beberapa Tokoh yang Diperankan Dalam <i>Role Playing</i>	82
Gambar 8	Kelompok 5 Dalam Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	85



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan (SK) Dosen Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Permohonan Survei Awal (Observasi)
- Lampiran 3 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen
- Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol
- Lampiran 7 Presensi Kehadiran Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 8 Presensi Kehadiran Siswa Kelas Kontrol
- Lampiran 9 Presensi Kehadiran Siswa Kelas Uji Coba
- Lampiran 10 Lembar Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar
- Lampiran 11 Soal Pretest Dan Postest
- Lampiran 12 Kunci Jawaban Pretest Dan Postest
- Lampiran 13 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes
- Lampiran 14 Rancangan Instrumen Observasi
- Lampiran 15 Pedoman Observasi
- Lampiran 16 Lembar Hasil Observasi
- Lampiran 17 Rancangan Instrumen Wawancara
- Lampiran 18 Pedoman Wawancara
- Lampiran 19 Lembar Hasil Wawancara
- Lampiran 20 Materi Integrasi Nasional Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika
- Lampiran 21 Skenario *Role Playing*
- Lampiran 22 Dokumentasi Kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses yang tersusun secara sistematis dimana di dalamnya terdapat orang yang melakukan suatu kegiatan belajar dan mengajar dengan didukung oleh kemampuan lainnya, seperti kurikulum, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan perangkat pembelajaran lainnya. Pembelajaran merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah. Proses pembelajaran yang dilakukan merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru akan menghadapi siswa yang mempunyai karakteristik berbeda sehingga guru tidak akan terlepas dengan masalah hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, juga terdapat kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode ataupun pendekatan guna mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Guru adalah faktor utama sebagai penentu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seorang guru mempunyai tanggung jawab untuk menjadikan pembelajaran yang berkualitas, karena dengan pembelajaran yang berkualitas maka akan memberikan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dan tidak boleh dikesampingkan yaitu metode pembelajaran. Guru akan dikatakan berhasil

apabila ia dapat menentukan dengan tepat metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Seorang guru akan kesulitan apabila dalam kegiatan belajar mengajarnya tidak tepat/salah dalam menggunakan metode pembelajaran. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dan kreatif maka akan membuat siswa tertarik lalu akan menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa tentunya akan meningkat.

Sebenarnya sampai saat ini sangat banyak metode pembelajaran bervariasi yang dapat digunakan seorang guru dalam proses belajar mengajar agar siswa tidak merasa bosan. Tetapi diperlukan suatu pertimbangan dalam penerapan metode pembelajaran tersebut. Harus disesuaikan dengan materi yang akan kita ajarkan dan jangan sampai salah sasaran dalam menerapkan metode pembelajaran tersebut.

Salah satu metode pembelajaran yang ingin peneliti terapkan dalam rangka mempermudah guru dalam menjelaskan materi mata pelajaran PPKn adalah metode pembelajaran *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran dengan cara penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan tersebut dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup maupun benda mati. Pengalaman yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mendiskusikan sebuah

permasalahan sehingga nanti siswa diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan tersebut.

SMK Negeri 2 Magelang merupakan salah satu SMK yang difavoritkan oleh sebagian orang di Magelang. Dari letaknya sendiri sangat strategis yaitu terletak di Kelurahan Keramat Selatan, Kecamatan Magelang Utara, Kota Magelang (pinggir jalan raya arah Yogyakarta-Semarang) sehingga aksesnya sangat mudah. Tempatnya sangat asri, aman, dan nyaman untuk proses belajar mengajar, walaupun dekat dengan jalan raya hanya bagian depan saja yang ramai dengan suara kendaraan tetapi bagian dalam sangat cocok untuk proses belajar mengajar. Sangat banyak sekali prestasi yang sudah diperoleh baik tingkat Kota, tingkat Provinsi, bahkan tingkat Nasional. Sudah tidak heran lagi apabila banyak dari lulusan SMP di Magelang dan juga sekitarnya yang ingin melanjutkan pendidikannya di SMK Negeri 2 Magelang.

SMK Negeri 2 Magelang tahun pelajaran 2016/2017 memiliki jumlah siswa 1.062 siswa yang terdiri dari 101 siswa putra dan 974 siswa putri yang terbagi kedalam 4 kelompok program keahlian, yaitu akuntansi (AK), administrasi perkantoran (AP), pemasaran (PM), dan rekayasa perangkat lunak (RPL). Jumlah siswa tersebut tersebar dalam 30 kelas, dimana kelas X, XI dan XII masing-masing terdiri dari 10 kelas. Kelas X terdiri dari 360 siswa, kelas XI terdiri dari 358 siswa dan kelas XII terdiri dari 357 siswa. Secara spesifik kelas yang akan dijadikan sampel penelitian ini yaitu kelas X AP 1 dan kelas X AP 2. Beberapa pertimbangan kelas yang dipilih karena: (1) dipilih 2 kelas yang satu jurusan karena setiap jurusan mempunyai kemampuan yang berbeda; (2) kelas

X belum memiliki beban pelajaran yang berat dan waktu luangnya lebih sehingga nanti diharapkan dapat maksimal sebagai objek penelitian; (3) kelas XI sebagian besar sedang melakukan kegiatan OJT (*On the Job Training*), mereka tidak berada di sekolah sehingga tidak memungkinkan untuk menjadi objek penelitian; (3) kelas XII sudah persiapan untuk menghadapi Ujian Nasional sehingga dari pihak sekolah tidak menganjurkan untuk menjadi objek penelitian.

Guru mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 2 Magelang terdapat 3 orang. Menurut pengalaman salah satu guru PPKn senior disana yaitu Dra. Pertamawati, mengatakan bahwa kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar masih rendah, siswa masih sangat kaku dalam aktivitas belajar mengajar, kurang aktif dalam berpendapat, belum belajar secara mandiri yang tentunya akan mempengaruhi hasil belajar mereka nantinya. Beliau juga mengatakan bahwa sebenarnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kurang diminati oleh peserta didik. Hal itu terbukti, saat proses belajar mengajar mata pelajaran PPKn berlangsung banyak siswa yang mengantuk, apalagi di jam terakhir pelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, hanya 15% pesera didik yang melaksanakan aktivitas menulis dan menyimak apa yang dijelaskan oleh guru, 10% peserta didik yang berani menjawab pertanyaan, 5% peserta didik yang berani menyampaikan pendapatnya. Kondisi yang seperti itu, akan berakibat pada hasil belajar siswa yang masih rendah yaitu nilai rata-rata ulangan harian 69 dengan hasil ketuntasan belajar 70%, ini berarti belum mencapai batas ketuntasan ideal 75% (data dari Dra. Pertamawati).

Adanya metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif tentunya akan mengubah kondisi belajar mengajar seperti biasanya. Metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang cocok untuk diterapkan sebagai solusi dari pembelajaran yang membosankan dan kurang diminati oleh peserta didik. Kelebihan dari metode pembelajaran *role playing* adalah cakupan materi yang luas meliputi semua pokok bahasan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Tidak hanya diterapkan dalam materi tertentu saja, tetapi juga materi yang bersifat umum sesuai kebutuhan. Alasan mengapa peneliti menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PPKn yaitu: (1) karena mata pelajaran PPKn merupakan suatu mata pelajaran yang membosankan, sehingga perlu adanya metode pembelajaran yang inovatif; (2) metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut siswa untuk lebih mengembangkan kreativitasnya; (3) dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* siswa dilatih untuk saling bekerjasama dan berlatih menyampaikan pendapatnya di muka umum, sehingga siswa diberikan kebebasan untuk berekspresi sesuai dengan norma yang ada; (4) dengan diterapkannya metode *role playing* ini diharapkan hasil belajar siswa meningkat.

Dengan metode *role playing* ini, tentunya akan melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Selain itu, peserta didik juga dituntut untuk belajar membagi tanggung jawabnya melalui pemeranan tokoh yang telah dibagi sebelumnya. Peserta didik juga diajak untuk berpikir bagaimana memecahkan

suatu masalah yang sedang dihadapi serta bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. Kreatifitas siswa pastinya juga diasah melalui pembuatan properti pendukung untuk pembelajaran menggunakan metode *role playing* tersebut.

Berdasarkan uraian yang menggambarkan pentingnya metode pembelajaran *role playing* untuk diterapkan pada mata pelajaran PPKn, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian mengenai “Keefektifan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas X Di SMK N 2 Magelang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn kelas X di SMK N 2 Magelang?
2. Apakah metode *role playing* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMK N 2 Magelang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn kelas X di SMK N 2 Magelang;

2. Mengetahui metode *role playing* secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMK N 2 Magelang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan tentang penggunaan metode pembelajaran *role playing* sebagai metode pembelajaran yang tepat, efektif, inovatif, dan dapat diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pelaksanaan penelitian akan sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan adanya pembaruan dalam metode pembelajaran akan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, mengembangkan daya nalar, dan mampu berpikir secara kreatif, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa dapat mengikuti pembelajaran PPKn secara menyenangkan sekaligus meningkatkan daya kreatifitasnya.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan masukan kepada guru sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di

kelas supaya peserta didik menjadi lebih aktif. Diharapkan guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar, serta kebutuhan belajar siswa yang beragam.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pengambilan kebijakan penggunaan metode pembelajaran secara tepat sekaligus mendukung pengembangan metode pembelajaran di lingkungan sekolah.

E. Batasan Istilah

1. Keefektifan Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mencapai tujuan yang telah ditetapkan, baik dari segi tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa yang maksimal. Keefektifan dalam penelitian ini adalah tercapainya metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMK N 2 Magelang. Dalam hal ini keefektifan diukur dari hasil belajar siswa, yaitu hasil pretest dan posttest materi Integrasi Nasional dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika yang melebihi KKM yaitu lebih dari 75.

2. Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode pembelajaran *role playing* adalah pembelajaran dengan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan, imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja 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 peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan hasil yang diperoleh individu dalam suatu proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh tersebut dapat berasal dari dalam dan diri individu sendiri maupun dari pihak lain luar individu melalui pengukuran ini. Pengukuran menggunakan tes yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan oleh peserta didik dalam proses belajarnya.

Terkait dengan penelitian ini, hasil belajar diperoleh dari hasil pretest dan posttest materi Integrasi Nasional dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Keefektifan Pembelajaran

a. Pengertian Keefektifan

Keefektifan dapat diartikan ada efeknya sehingga membawa hasil. Menurut Supardi (2013:164), keefektifan adalah usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan, rencana, dengan menggunakan data, sarana maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Keefektifan merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Menurut Pipin (dalam Supardi, 2013:164), keefektifan adalah terlaksanakannya kegiatan dengan baik, teratur, bersih, rapi, sesuai dengan ketentuan dan mengandung unsur-unsur kualitatif dan seni. Kartimi (dalam Supardi, 2013:164), menambahkan bahwa untuk meningkatkan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran harus diperhatikan beberapa faktor, antara lain: kondisi kelas, sumber belajar, media, dan alat bantu. Sedangkan Mulyasa (2007:82) menyatakan bahwa masalah keefektifan biasanya berkaitan erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan.

Dari beberapa pandangan diatas dapat disimpulkan bahwa keefektifan adalah keterkaitan yang erat antara tujuan dengan hasil yang dicapai, semakin banyak tujuan yang dicapai maka semakin efektif suatu kegiatan.

Miarso dalam Warsita, (2008:287) mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik, melalui pemakaian prosedur yang tepat. Pengertian ini mengandung dua indikator, yaitu terjadinya belajar pada peserta didik dan apa yang dilakukan guru. Menurut Sutikno (dalam Warsita, 2008: 228) menyebutkan pembelajaran yang efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan.

Menurut Popham (2003:7), keefektifan proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok siswa tertentu, di dalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan intruksional tertentu. Keefektifan proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan intruksional tertentu.

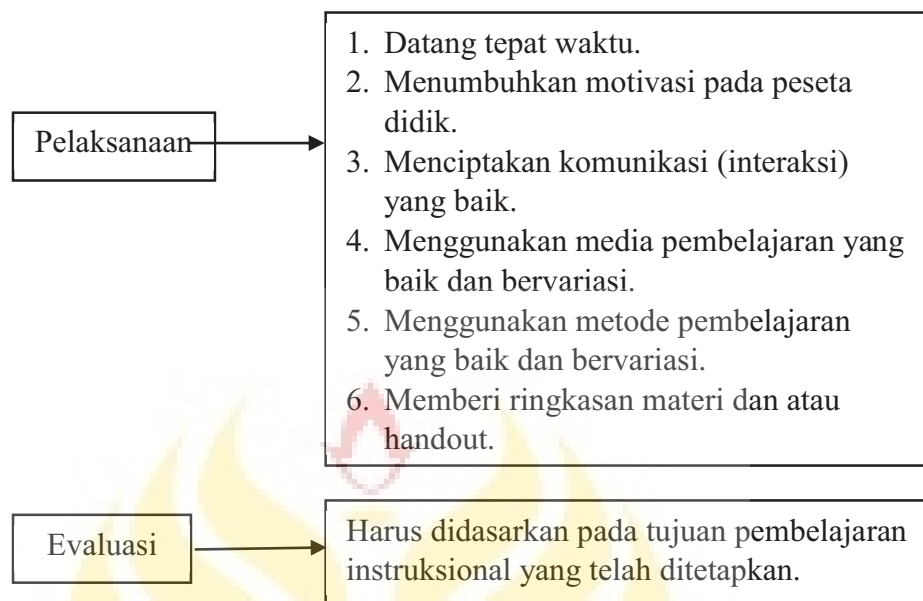
Pembelajaran yang efektif memudahkan peserta didik untuk belajar sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai konsep, cara hidup serasi dengan sesama, atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan.

Disini, siswa secara aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan) serta keterkaitan informasi yang diberikan. Siswa tidak hanya secara pasif menerima pengetahuan yang diberikan guru karena hasil pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa saja tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Dengan demikian dalam pembelajaran perlu diperhatikan bagaimana keterlibatan siswa dalam pengorganisasian pelajaran dan pengetahuannya, semakin aktif siswa dalam pembelajaran maka ketercapaian ketuntasan pembelajaran semakin besar sehingga semakin efektiflah pembelajaran tersebut.

Strategi guru untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran di dalam kelas, Sobry (2008:87) memaparkan sebagai berikut:

Persiapan

1. Mengecek / membuat silabus
2. Menentukan tujuan instruksional umum.
3. Menentukan tujuan instruksional khusus.
4. Memilih model pembelajaran dan alat bantu yang relevan.
5. Menentukan cara evaluasi.
6. Menentukan kapan pendidikan dimulai.
7. Menentukan bacaan wajib dan pilihan.
8. Belajar dan menguasai bahan pelajaran yang akan disampaikan.
9. Membuat ringkasan/garis besar apa yang akan disampaikan.



Gambar 1. Upaya Dalam Peningkatan Keefektifan Pembelajaran

b. Indikator Keefektifan Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi indikator-indikator keefektifan pembelajaran. Eggen dan Kauchak (dalam Warsita, 2008:289) mengemukakan pembelajaran yang efektif memiliki beberapa indikator yakni:

- 1) peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan dan membentuk konsep generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan,
- 2) guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran,
- 3) aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian,

- 4) guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntutan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi,
- 5) orientasi pembelajaran penguasaan isi pembelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir, serta
- 6) guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru.

Sedangkan menurut Wottuba and Wright (dalam Warsita, 2008: 289-290) mengemukakan indikator yang menunjukkan pembelajaran yang efektif adalah:

- 1) pengorganisasian pembelajaran dengan baik,
- 2) komunikasi secara efektif,
- 3) penguasaan dan antusiasme dalam mata pelajaran,
- 4) sikap positif terhadap peserta didik,
- 5) pemberian ujian dan nilai yang adil,
- 6) keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, dan
- 7) hasil belajar peserta didik yang baik.

Indikator keefektifan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dalam penelitian ini, apabila:

- 1) Aktivitas belajar siswa yang menggunakan metode *role playing* lebih baik jika dibandingkan menggunakan metode pembelajaran diskusi.
- 2) Hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan metode *role playing* lebih baik jika dibandingkan menggunakan metode pembelajaran diskusi.

- 3) Sikap respon positif siswa yang menggunakan metode *role playing* lebih baik jika dibandingkan menggunakan metode pembelajaran diskusi.
- 4) Dari segi kreatifitas dan kerjasama siswa yang menggunakan metode *role playing* lebih baik jika dibandingkan menggunakan metode pembelajaran diskusi.

Dalam penelitian ini yang menjadi indikator penilaian aktivitas belajar siswa mengacu pada penggolongan aktivitas belajar siswa dalam belajar oleh Diedrich (dalam Hamalik, 2013: 172-173) dibagi menjadi 8 kelompok antara lain:

- 1) kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), meliputi: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain,
- 2) kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), meliputi: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi,
- 3) kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), meliputi: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio,
- 4) kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), meliputi: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket,

- 5) kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), meliputi: menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola,
- 6) kegiatan-kegiatan metrik (*motor activities*), meliputi: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melakukan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun,
- 7) kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), meliputi: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan,
- 8) kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), meliputi: minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

2. Metode Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Menurut Jill Hafield (dalam Hamdayama, 2014:189) *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing*, murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Selanjutnya Miftahul Huda (2014:209) memaparkan bahwa metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui

pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa dalam pembelajaran *role playing* berperan sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Pembelajaran dilakukan dengan memerankan suatu tokoh dalam drama dengan menitik beratkan kepada keterlibatan emosional dan kemampuan menghayati peran.

Menurut Sudjana (2005: 134) teknik bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Artinya, siswa memainkan peran sesuai dengan kejadian-kejadian nyata yang pernah terjadi masa sekarang ataupun masa lampau.

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergabung kepada apa yang diperankan.

Pengalaman yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dalam *role playing*, peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Sementara itu, sesuai dengan pengalaman penelitian yang sejenis yang telah dilakukan, manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah: pertama, *role playing* dapat dapat memberikan *hidden practice*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Ketiga, *role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain, murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa (Hamdayama, 2014:190).

b. Tujuan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Sumiati (2009: 100) tujuan metode *role playing* (bermain peran) adalah menggambarkan suatu peristiwa masa lampau. Atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang. Kemudian ditunjuk beberapa orang siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita.

Tujuan metode *role playing* menurut Sudjana (2005: 134) adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta didik. Peserta didik dilatih untuk bermain peran sesuai dengan tokoh yang ada guna memberikan pengalaman kepada siswa untuk memahami tokoh dalam kehidupan bermasyarakat. Mereka memperoleh cara berperilaku

baru untuk mengatasi masalah seperti dalam dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

Menurut Amri (2010: 194) tujuan dari metode *role playing* (bermain peran) adalah 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 pemecahan masalah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan metode *role playing* (bermain peran) adalah pembelajaran yang bertujuan untuk memerankan materi ajar yang diharapkan nantinya siswa dapat menerima dan menyerap materi yang diberikan oleh guru sehingga diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Ngalimun (2012: 174) langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah (1) guru menyiapkan skenario pembelajaran, (2) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, (3) pembentukkan kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, (4) presentasi hasil kelompok, (5) bimbingan kesimpulan dan refleksi.

Sedangkan menurut Shaftel & Shaftel (dalam Muhibbin Syah, 2010:193-195), ada sembilan langkah yang perlu ditempuh dalam melaksanakan model bermain peran:

- 1) Memotivasi kelompok, dalam merangsang minat siswa terhadap kegiatan bermain peran, guru perlu menawarkan masalah yang baik. Masalah-masalah yang baik harus memiliki kriteria sebagai berikut:
 - a) masalah-masalah itu aktual,
 - b) masalah itu berkaitan dengan kehidupan siswa,
 - c) masalah itu merangsang rasa ingin tahu siswa
 - d) masalah itu bersifat problematika dan memungkinkan terpakainya berbagai alternatif pemecahan.
- 2) Memilih pemeran (pemegang peranan/aktor). Pada tahap kedua ini, bersama-sama para siswa, guru mendiskusikan gambaran karakter-karakter yang akan diperankan. Setelah karakter-karakter ini disepakati, selanjutnya guru menawarkan peran-peran tersebut kepada siswa yang layak. Dalam hal ini, guru juga dapat menggunakan jasa satu dua orang siswa yang dianggap cakap untuk memilih siapa-siapa saja yang pantas menjadi aktor “X”, aktor “Y”, dan selanjutnya.
- 3) Mempersiapkan pengamat. Dalam melangsungkan model bermain peran diperlukan adanya pengamat yang diambil dari kalangan siswa sendiri. Pengamat ini sebaiknya terlibat dalam cerita yang dimainkan. Agar seorang pengamat merasa terlibat, ia perlu diberi penjelasan mengenai tugas-tugasnya. Tugas-tugas ini meliputi:
 - a) menilai sejauh mana kecocokan peran yang dimainkan dengan masalah yang sesungguhnya,
 - b) menilai sejauh mana efektifitas perilaku yang ditunjukkan pemeran,

- c) menilai sejauh mana penghayatan pemeranan terhadap tokoh (peran yang dimainkan).
- 4) Mempersiapkan tahapan peranan. Dalam bermain peran tidak diperlukan adanya dialog-dialog khusus seperti dalam sinetron, sebab apa yang dibutuhkan para siswa aktor itu adalah dorongan untuk berbicara dan bertindak secara kreatif dan spontan. Walaupun begitu, garis besar adegan yang akan dimainkan perlu disusun secara tertulis. Selanjutnya, sebagai pendukung suksesnya permainan, lokasi bermain peran seperti ruang kelas, aula, lapangan terbuka perlu dilengkapi dengan sarana-sarana yang dibutuhkan oleh cerita yang hendak dimainkan.
- 5) Pemeranan, setelah segala sesuatunya siap, para aktor mulai memainkan peran masing-masing secara spontan sesuai dengan garis besar dan tahapan-tahapan yang telah ditentukan. Berapa lama sebuah *role playing* dimainkan dilihat dari kompleksitas situasi masalah yang diperankan.
- 6) Diskusi dan evaluasi, setelah semua peran dimainkan, diskusi dan evaluasi perlu diadakan. Dalam hal ini, guru bersama para aktor dan pengamat hendaknya melakukan pertukaran pikiran dalam rangka menilai bagian-bagian peran mana yang belum sempurna dimainkan.
- 7) Pengulangan pemeranan, dari diskusi dan evaluasi biasanya muncul gagasan baru mengenai alternatif-alternatif lain pemeranan. Alternatif-alternatif tersebut kemudian digunakan untuk untuk memainkan lagi

topik cerita bermain peran secara lebih baik. Dalam pengulangan peran dimungkinkan berubahnya sebuah karakter peran yang berakibat berubahnya peran-peran lainnya. Kejadian seperti ini bukan masalah, karena dalam kehidupan sehari-hari hal-hal yang sama (perubahan tersebut) juga bisa terjadi di tengah-tengah masyarakat.

- 8) Diskusi dan evaluasi ulang, dimaksudkan untuk mengkaji kembali hasil pemeranan ulang pada langkah ketujuh. Diskusi dan evaluasi pada tahap ini berlangsung seperti diskusi dan evaluasi pada tahap keenam. Namun, dari diskusi dan evaluasi ulangan ini juga diharapkan akan muncul strategi-strategi pemecahan masalah yang lebih jelas. Dari diskusi dan evaluasi ulangan ini juga diharapkan timbul kesepakatan yang bulat mengenai strategi tertentu untuk memecahkan masalah yang tertuang dalam bermain peran.
- 9) Membagi pengalaman dan menarik generalisasi, tahapan terakhir ini dilaksanakan untuk menarik faidah pokok yang terkandung dalam bermain peran, yakni membantu para siswa memperoleh pengalaman-pengalaman baru yang berharga melalui aktifitas interaksi dengan orang lain.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini terkait pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian.

- 2) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.
- 5) Pemeranan, pada tahap ini peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Role playing menurut Mulyasa (2007:43) mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

- 1) Kelebihan metode *role playing*
 - a) Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahai, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

- b) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
 - c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
 - d) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
 - e) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
 - f) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain
- 2) Kekurangan metode *role playing*
- a) Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
 - b) Banyak memakan waktu.
 - c) Memerlukan tempat yang cukup luas.
 - d) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Hamdayama (2014:191) mengatakan bahwa metode pembelajaran *role playing* memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut:

- a) Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

- c) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- d) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Beberapa hal yang bisa menjadi kelemahan aplikasi metode pembelajaran *role playing* di lapangan adalah sebagai berikut:

- a) Sebagaimana anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
- b) Banyak memakan waktu.
- c) Memerlukan tempat yang luas.
- d) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan para penonton/pengamat.

3. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i, 2009:69). Sementara itu, Gagne dkk (dalam Rusmono, (2012:9) kemampuan baru yang diperoleh setelah siswa belajar adalah kapabilitas atau penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar.

Snelbeker (dalam Rusmono, 2012:8) mengatakan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perubahan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari

pengalaman. Hasil belajar, menurut Bloom (dalam Rusmono, 2012:8) mengatakan hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Benyamin S, Bloom (dalam Rifa'i, 2009:70) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Ketiga ranah tersebut dibagi menjadi kategori-kategori, sebagai berikut:

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

- 1) Pengetahuan didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi peserta didikan) yang telah dipelajari sebelumnya. Pengetahuan ini meliputi pengingatan kembali tentang rentangan

materi yang luas, mulai fakta spesifik, sampai teori yang kompleks. Pengetahuan mencerminkan tingkat hasil belajar siswa paling rendah pada ranah kognitif.

- 2) Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi peserta didikan. Hal ini ditunjukkan melalui penerjemahan materi peserta didikan dan melalui mengestimasi kecenderungan masa depan. Hasil belajar ini berada pada satu tahap diatas pengingatan materi sederhana, dan mencerminkan tingkat pemahaman paling rendah.
- 3) Penerapan didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan materi peserta didikan yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan kongkrit. Hal ini mencakup penerapan hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip-prinsip, dalil, dan teori. Hasil belajar di bidang ini memerlukan tingkat pemahaman yang lebih tinggi dari pada tingkat pemahaman sebelumnya.
- 4) Analisis mengacu pada kemampuan memecahkan material ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya. Hal ini mencakup identifikasi bagian-bagian, analisis hubungan antar bagian dan mengamati prinsip-prinsip pengorganisasian. Hasil belajar ini mencerminkan tingkat intelektual lebih tinggi dari pada pemahaman dan penerapan, karena memerlukan pemahaman isi dan bentuk struktural materi peserta didikan yang telah dipelajari.

- 5) Sintesis mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktural yang baru. Hal ini mencakup produksi komunikasi yang unik (tema atau percakapan), perencanaan operasional (proposal), atau seperangkat bimbingan yang abstrak (skema untuk mengklasifikasi informasi). Hasil belajar bidang ini menekankan perilaku kreatif, dengan penekanan dasar pada pembentukan struktur atau pola-pola baru.
- 6) Penilaian mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi peserta didikan (pernyataan, novel, puisi, laporan) untuk tujuan tertentu. Keputusan itu didasarkan pada kriteria tertentu. Kriteria itu berupa kriteria internal (organisasi) atau kriteria eksternal (relevansi terhadap tujuan) dan peserta didik dapat menetapkan kriteria sendiri. Hasil belajar di bidang ini adalah paling tinggi didalam hirarki kognitif karena berisi unsur-unsur seluruh kategori tersebut dan ditambah dengan keputusan tentang nilai yang didasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan secara jelas.

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarki yang bertentangan dan keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didikan afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by the value complex*).

- 1) Penerimaan mengacu pada keinginan peserta didik untuk menghadirkan rangsangan atau fenomena tertentu (aktivitas kelas, buku, teks, musik, dan sebagainya). Dari sudut pandang peserta didik, ia berkaitan dengan memperoleh, menangani, dan mengarahkan perhatian peserta didik. Hasil belajar ini bertentangan dari kesadaran sederhana tentang adanya sesuatu sampai pada perhatian selektif yang menjadi bagian milik individu peserta didik. Penerimaan itu mencerminkan tingkat hasil belajar rendah didalam ranah afektif.
- 2) Penanggapan mengacu pada partisipasi aktif pada diri peserta didik. Pada tingkat ini peserta didik tidak hanya menghadirkan fenomena tertentu tetapi juga mereaksinya dengan berbagai cara. Hasil belajar di bidang ini adalah penekanan pada kemahiran merespon (membaca materi peserta didikan), keinginan merespon (mengerjakan tugas secara sukarela), atau kepuasan dalam merespon (membaca untuk hiburan). Tingkat yang lebih tinggi dari kategori ini adalah mencakup tujuan peserta didik, yakni minat yang menekankan pencarian dan penikmatan kegiatan tertentu.
- 3) Penilaian berkaitan dengan harga atau nilai yang melekat pada objek, fenomena atau perilaku tertentu pada diri peserta didik. Penilaian ini bertentangan dari penerimaan nilai yang lebih sederhana (keinginan memperbaiki keterampilan kelompok), sampai pada tingkat kesepakatan yang kompleks (bertanggungjawab agar berfungsi secara efektif pada kelompok). Penilaian didasarkan pada internalisasi

seperangkat nilai tertentu namun menunjukkan nilai-nilai yang diungkapkan di dalam perilaku yang ditampakkan oleh peserta didik. Hasil belajar di bidang ini berkaitan dengan perilaku yang konsisten dan cukup stabil didalam membuat nilai yang dapat dikenali secara jelas.

- 4) Pengorganisasian berkaitan dengan perangkaian nilai-nilai yang berbeda, memecahkan sistem nilai yang konsisten secara internal. Hasil belajar ini dapat berkaitan dengan konseptualisasi nilai (mengenal tanggungjawab setiap individu untuk memperbaiki hubungan antar manusia) atau pengorganisasian sistem nilai (mengembangkan rencana kerja yang memenuhi kebutuhan sendiri baik dalam hal peningkatan ekonomi maupun pelayanan sosial).
- 5) Pembentukan pola hidup mengacu pada individu peserta didik memiliki sistem nilai yang telah mengendalikan perilakunya dalam waktu cukup lama sehingga mampu mengembangkannya menjadi karakteristik gaya hidupnya. Perilaku pada tingkat ini adalah bersifat pervasif, konsisten dan dapat diramalkan Bloom (dalam Rifa'i, 2009:72).

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Penjabaran ranah psikomotorik ini sangat sukar karena seringkali tumpang tindih dengan ranah kognitif dan afektif. Misalnya, di dalam tujuan peserta didik seperti menulis kalimat sempurna. Hal ini dapat mencakup ranah kognitif (pengetahuan tentang bagian-bagian kalimat), ranah afektif (keinginan unruk merespon), dan psikomotorik (koordinasi syaraf).

Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson (dalam Rifa'i, 2009:73) adalah sebagai berikut:

- 1) Persepsi berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang memandu kegiatan motorik.
- 2) Kesiapan mengacu pada pengambilan tipe kegiatan tertentu. Kategori ini mencakup kesiapan mental (kesiapan mental untuk bertindak), kesiapan jasmani (kesiapan jasmani untuk bertindak), dan kesiapan mental (keinginan untuk bertindak). Pada tingkat ini persepsi terhadap petunjuk itu menjadi prasyarat penting.
- 3) Gerakan terbimbing berkaitan dengan tahap-tahap awal di dalam belajar keterampilan kompleks. Ia meliputi peniruan (mengulangi tindakan yang didemonstrasikan oleh guru) dan mencoba-coba (dengan menggunakan pendekatan gerakan ganda untuk mengidentifikasi gerakan yang baik).
- 4) Gerakan terbiasa berkaitan dengan tindakan kinerja dimana gerakan yang telah dipelajari itu telah menjadi biasa dan gerakan dapat dilakukan berkaitan dengan keterampilan kinerja dari berbagai tipe, namun pola-pola gerakannya kurang kompleks dibandingkan dengan tingkatan berikutnya yang lebih tinggi.
- 5) Gerakan kompleks berkaitan dengan kemahiran dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks. Kecakapan ditunjukkan melalui kecepatan, kehalusan, keakuratan, dan yang memerlukan energi minimum. Kategori ini mencakup pemecahan hal-

hal tidak menentukan (bertindak tanpa ragu-ragu) dan kinerja otomatis (gerakan dilakukan dengan mudah dan pengendalian yang baik). Hasil belajar pada tingkat ini mencakup kegiatan motorik yang sangat terkoordinasi.

- 6) Penyesuaian berkaitan dengan keterampilan yang dikembangkan sangat baik sehingga individu partisipasi dapat memodifikasi pola-pola gerakan sesuai dengan persyaratan-persyaratan baru atau ketika menemui situasi masalah baru.
- 7) Kreatifitas mengacu pada penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi tertentu atau masalah-masalah tertentu. Hasil belajar pada tingkat ini menekankan aktivitas yang didasarkan pada keterampilan yang benar-benar telah dikembangkan.

2. Pengukuran Hasil Belajar

Gronlund (dalam Azwar, 2003:18-22), merumuskan beberapa prinsip dasar dalam pengukuran tes hasil belajar sebagai berikut:

- 1) tes harus mengukur hasil belajar siswa yang telah dibatasi secara jelas sesuai dengan tujuan instruksional,
- 2) tes harus mengukur suatu sampel yang representatif dari hasil belajar dan materi yang dicakup oleh program instruksional atau pengajaran,
- 3) tes harus berisi item-item yang paling cocok guna mengukur hasil belajar yang diinginkan,
- 4) tes harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan penggunaan hasilnya,

- 5) reliabilitas tes harus diusahakan setinggi mungkin dan hasil ukurannya harus ditafsirkan dengan hati-hati,
- 6) tes harus dapat digunakan untuk meningkatkan belajar pada anak didik.

Azwar (2003:9) berpendapat bahwa tes hasil belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap performansi maksimal subjek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan. Dalam kegiatan pendidikan formal di kelas, tes hasil belajar dapat berbentuk ulangan-ulangan harian, tes formatif, tes sumatif, bahkan ebtanas dan ujian-ujian masuk perguruan tinggi.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Pengukuran hasil belajar adalah penilaian terhadap hasil pendidikan yang diberikan kepada siswa pada suatu waktu yang tertentu dan dituliskan dalam bentuk angka-angka atau huruf. Biasanya dengan melihat hasil nilai di buku raport. Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini adalah menggunakan pretest dan postest.

4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Urgensi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam setiap jenjang pendidikan tidak terlepas dari fungsi dan peranan Pendidikan Kewarganegaraan dalam membentuk karakter bangsa yang disesuaikan dengan harapan Undang-Undang Dasar 1945 dan Pancasila. Meskipun

Pendidikan Kewarganegaraan harus melalui berbagai perubahan nama dan materi dari setiap kurikulum namun tidak dapat dipungkiri Pendidikan Kewarganegaraan telah memberikan kontribusi yang cukup besar dalam mencetak generasi bangsa berkepribadian luhur. Dalam kurikulum 2013 nama mata pelajaran yang sebelumnya Pendidikan Kewarganegaraan, sekarang berubah menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Dalam lampiran Permendikbud No. 58 Tahun 2014 dikemukakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran penyempurnaan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang semula dikenal dalam kurikulum 2006. Penyempurnaan tersebut dilakukan atas dasar pertimbangan: (1) Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa diperankan dan dimaknai sebagai entitas inti yang menjadi sumber rujukan dan kriteria keberhasilan pencapaian tingkat kompetensi dan pengorganisasian dari seluruh ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; (2) substansi dan jiwa Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia ditempatkan sebagai bagian integral dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yang menjadi wahana psikologis-pedagogis pembangunan warga negara Indonesia yang berkarakter Pancasila.

Jadi, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang membentuk manusia Indonesia menjadi warga negara yang baik sesuai Pancasila dan UUD 1945.

b. Karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Bertolak dari berbagai kajian secara filosofis, sosiologis, yuridis, dan pedagogis, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam kurikulum 2013, secara utuh memiliki karakteristik sebagai berikut (Permendikbud No. 58 Tahun 2014):

- 1) Nama mata pelajaran yang semula Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) telah diubah menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn);
- 2) Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berfungsi sebagai mata pelajaran yang memiliki misi pengokohan kebangsaan dan penggerak pendidikan karakter;
- 3) Kompetensi Dasar (KD) PPKn dalam bingkai Kompetensi Inti (KI) yang secara psikologis-pedagogis menjadi pengintegrasikan kompetensi peserta didik secara utuh dan koheren dengan penanaman, pengembangan, dan/atau penguatan nilai-nilai dan moral Pancasila; nilai dan norma UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945; nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika; serta wawasan dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 4) Pendekatan pembelajaran berbasis proses keilmuan (*scientific approach*) yang dipersyaratkan dalam kurikulum 2013 memusatkan

perhatian pada proses pembangunan pengetahuan (KI-3), keterampilan (KI-4), sikap spiritual (KI-1) dan sikap sosial (KI-2) melalui transformasi pengalaman empirik dan pemaknaan konseptual.

c. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Berdasarkan Permendikbud No. 58 Tahun 2014, secara umum tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni: (1) sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen, dan tanggung jawab kewarganegaraan (*civic confidence, civic commitment, and civic responsibility*); (2) pengetahuan kewarganegaraan; (3) keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (*civic competence and civic responsibility*).

Secara khusus tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Permendikbud No. 58 Tahun 2014) yang berkaitan keseluruhan dimensi tersebut sehingga peserta didik mampu:

- 1) menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial;
- 2) memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- 3) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan serta cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila,

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan

- 4) berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara sesuai dengan harkat martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial budaya.

d. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Berdasarkan Permendikbud No. 58 Tahun 2014, dengan perubahan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), maka ruang lingkup PPKn meliputi:

- 1) Pancasila, sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa.
- 2) UUD 1945 sebagai hukum dasar tertulis yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai kesepakatan final bentuk Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 4) Bhinneka Tunggal Ika, sebagai wujud filosofi kesatuan yang melandasi dan mewarnai keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dengan demikian PPKn lebih memiliki kedudukan dan fungsi sebagai berikut:

- 1) PPKn merupakan pendidikan nilai, moral/karakter, dan kewarganegaraan khas Indonesia yang tidak sama sebangun dengan *civic education* di USA, *citizenship education* di UK, *talimatul muwatanah* di negara-negara Timur Tengah, *education civicas* di Amerika Latin.
- 2) PPKn sebagai wahana pendidikan nilai, moral/karakter Pancasila dan pengembangan kapasitas psikososial kewarganegaraan Indonesia sangat koheren (runut dan terpadu) dengan komitmen pengembangan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dan perwujudan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab sebagaimana termaktub dalam Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003.

B. Kajian Hasil-Hasil Penelitian Yang Relevan

Sebelumnya pernah dilakukan penelitian serupa dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Dengan Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar PKn (Ni Md Rai Ariwitari, Md Putra, MG. Rini Kristiantari: 2014) Penelitian tersebut mencapai hasil yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Nilai t_{hit} (4,66) dengan taraf signifikan 5% diperoleh t_{tab} (2,000) karena t_{hit} lebih besar dari t_{tab} maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata hasil belajar PKn yang dicapai kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran *role playing* (79,00) lebih dari nilai rata-

rata siswa yang dicapai kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (72,00). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring.

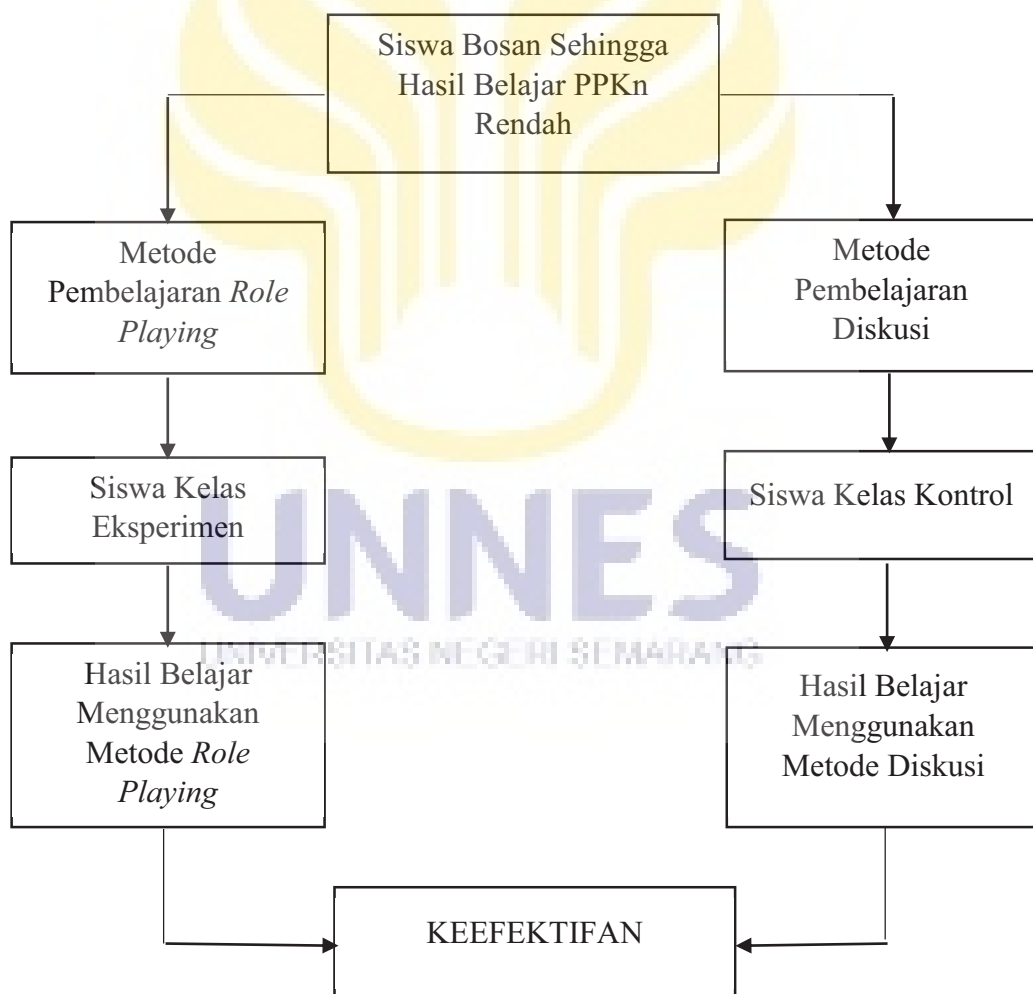
Selain itu juga ada penelitian lain dari Agus pada tahun 2013 dengan Judul Upaya Meningkatkan Keefektifan Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan materi pentingnya penerapan demokrasi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara, penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKn di kelas VIII A SMP Negeri 3 Maepanga, sudah efektif. Hal ini bisa dilihat dari efektifitas guru PKn dalam mengorganisasikan siswa secara heterogen membentuk siswa dalam kelompok dan kemudian membimbing siswa dalam pembelajaran menggunakan model *role playing*. Berdasarkan lembar observasi di peroleh nilai rata-rata siklus I 55% dan siklus II 70%. Selanjutnya dengan penerapan model pembelajaran *role playing* keaktifan siswa meningkat dimana antusias siswa dalam mengikuti pelajaran PKn begitu besar, aktifitas siswa dalam kelompok bermain peran yaitu siswa aktif, berani mengemukakan pendapat, kekompakan dan menderamatisi peran yang diberikan. Dari lembar observasi diperoleh nilai siklus I 58,33% dan siklus II 70%.

Berdasarkan gambaran hasil penelitian yang relevan di atas, perbedaan dengan penelitian yang sebelumnya adalah penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, sedangkan penelitian sebelumnya merupakan penelitian tindakan

kelas. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran role playing dapat mengembangkan berbagai aktivitas belajar siswa, selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, sehingga mampu memberikan hasil yang positif yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori dan beberapa definisi yang ada, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Berpikir dalam Penelitian Uji Keefektifan

Keterangan:

Kerangka berpikir merupakan serangkaian konsep dan kejelasan hubungan antara konsep tersebut yang dirumuskan oleh peneliti untuk menjawab masalah penelitian. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan nilai yang baik, begitu juga suasana atau proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu cara untuk dapat membuat proses belajar mengajar yang efektif, kreatif, dan menyenangkan dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa. Tak dipungkiri lagi bahwa adanya metode pembelajaran sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Metode pembelajaran merupakan suatu cara bagaimana guru menyampaikan materi kepada siswanya, maka dari itu dengan adanya metode pembelajaran menjadikan hal yang sangat penting dalam pembelajaran.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang mayoritas pelajarannya menghafal konsep atau aturan tertentu. Tidak heran jika banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh ketika mengikuti mata pelajaran PPKn. Begitu juga pasti hasil belajarnya tentu saja kurang memuaskan. Guru PPKn sangat perlu berinovasi agar peserta didik tertarik dengan mata pelajaran PPKn. Salah satu cara inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Metode pembelajaran *role playing* merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran PPKn. Apabila siswa sudah suka atau tertarik, maka mereka akan menerima materi pelajaran dengan senang hati. Metode pembelajaran *role playing* dapat mengembangkan

kreatifitas, kerjasama, dan melatih siswa berbicara di depan umum. Untuk menguji keefektifan dari metode pembelajaran *role playing* ini maka diterapkan kepada dua kelas sampel. Satu kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas satunya sebagai kelas kontrol. Hasil belajar dari dua kelas tersebut dibandingkan untuk mengungkap keefektifan metode pembelajaran *role playing*. diharapkan dengan metode pembelajaran *role playing* ini hasilnya akan meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Apabila hasil belajar siswa meningkat, maka metode pembelajaran *role playing* dapat dikatakan efektif.

D. Hipotesis

Terdapat berbagai macam pengertian hipotesis dari para ahli yang berbeda-beda, akan tetapi pada dasarnya mempunyai maksud yang sama. Menurut Maman Rachman (1999:47), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah mendapat perlakuan metode pembelajaran *role playing*.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah mendapat perlakuan metode pembelajaran *role playing*.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang keefektifan metode *pembelajaran role playing* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn siswa kelas X di SMK N 2 Magelang, maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran *role playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn kelas X SMK N 2 Magelang pada KD 3.5 yaitu tentang Integrasi nasional dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Penerapan metode pembelajaran *role playing* tersebut dapat dilihat dari langkah-langkah yang ditempuh dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*). Saat diterapkannya metode *role playing* tersebut siswa sangat antusias, mereka memperhatikan saat proses belajar mengajar sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.
2. Metode pembelajaran *role playing* terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMK N 2 Magelang terkait dalam hal mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah. Metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa didasarkan pada tercapainya indikator-indikator pembelajaran yang efektif, selain itu juga dapat dilihat berdasarkan hasil dari uji t-test yaitu $5,004 > 1,994$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan metode pembelajaran *role*

playing. Rata-rata hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi yaitu 89 dari pada rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan yaitu 59, sehingga dapat dipastikan terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu >75 pada saat pretest hanya lima siswa yang nilainya diatas KKM. Setelah diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran *role playing* maka terjadi peningkatan yang tinggi pada nilai posttest yaitu semua siswa mendapat nilai diatas KKM.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan diatas, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya memberikan pelatihan kepada siswa tentang pembuatan skenario yang baik dan benar sehingga kesulitan-kesulitan dalam membuat skenario dapat diatasi.
2. Bagi sekolah, hendaknya terus mengembangkan metode pembelajaran *role playing* yang disesuaikan dengan dengan KI dan KD.
3. Bagi Dinas Pendidikan Kota Magelang, hendaknya memantau ke setiap sekolah agar terus melaksanakan metode pembelajaran *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus. 2013. *Upaya Meningkatkan Keefektifan Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran PKn. Skripsi.* Universitas Tadulako.
- Amri, Sofan dan Iif Khoiru, Ahmadi. 2010. *Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Dalam Kelas.* Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariwitari, Rai, Putra, dan Rini Kristiantari. 2014. *Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring.* Vol. 3 No 1.
- Azwar, Saifuddin. 2003. *Tes Prestasi: Fungsi Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif.* Bandung: Nuansa Cendekia.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fajar, Arnie. 2009. *Portofolio Dalam Pelajaran Pendidikan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter.* Bogor: Ghalia Indonesia.
- Herhana, Nodi. 2015. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar PPKn Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMK N 2 Magelang. Skripsi.* Universitas Negeri Semarang.
- Hidayat, Wahyu. 2016. *Keefektifan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VII SMP N 1 Sayung. Skripsi.* Universitas Negeri Semarang.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moleong, Lexy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Phopham, W. James. 2003. *Teknik Mengajar Secara Sistematis (Terjemahan)*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Rachman, Maman dan Muhsin. 2004. *Konsep dan Analisis Statistik*. Semarang: Unnes Press.
- Rachman, Maman. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Moral Dalam Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Campuran, Tindakan, dan Pengembangannya*. Semarang: Unnes Press.
- Rachman, Maman. 2015. *5 Pendekatan Penelitian*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Rifa'i, Achmad dan Anni, Catharina Tri. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Setyowati, Dewi Liesnoor dkk. 2016. *Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang Tahun 2016*. Semarang: FIS UNNES.
- Sigalingging, Hamonangan. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sobry, Sutikno. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Subagyo, Joko. 2004. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna V. 2014. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Sukardi. 2005. *Metodolologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumiati dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif: Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Pres Group.
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Intan Madani.

