



Tulip 7 (2) (2018) : 38-47

**TULIP**

Jurnal STKIP Banten

<http://jurnal.stkipbanten.ac.id/index.php/tulip>



## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS VIII DI MTs AL-MUHTADIN NAROGONG BEKASI**

**Asep Saepudin<sup>1</sup>, dan Suarifqi Diantama<sup>2</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Banten  
asep.sapudin@gmail.com, sdiantama@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep-konsep materi pembelajaran dikelas dengan proses model pembelajaran Bermain peran di kelas VIII MTs Al-Muhtadin Narogong Bekasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono menyatakan bahwa, "metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik Purposive Sampling yakni kelas sampel ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan yaitu hasil belajar siswa menurut guru bidang studi PPKn yang terendah berada di kelas VIII yang berjumlah 38 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari data nilai t hitung sebesar 4,136 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,685. Jika t hitung > t tabel maka  $H_a$  dapat diterima. Dapat disimpulkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel maka hipotesis diterima yaitu Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas VIII Di MTs Al-Muhtadin Narogong Bekasi".

**Kata Kunci :** Model Pembelajaran Bermain Peran, Hasil Belajar PPKn

## ***THE EFFECT OF ROLE-PLAY LEARNING MODELS ON CLASS VIII STUDENTS 'PKn LEARNING OUTCOMES AT MTs AL-MUHTADIN NAROGONG BEKASI***

### **ABSTRACT**

*This study aims to find out the concepts of learning materials in the classroom with the process of learning model Blay role in class VIII MTs Al-Muhtadin Narogong Bekasi. Metode used in this study is to use experimental methods. According Sugiyono states that, "experimental research methods can be interpreted as a research method used to seek the influence of certain treatment of other things in a controlled condition. The sample of research is determined by purposive sampling technique that is the sample class determined according to the purpose of research that has been planned yaitu student learning outcomes according to teacher of field of study of PPKn the lowest is in class VIII which amounts 38 people. The results showed that the data value of t count of 4.136 is greater than the value of t table of 1.685. If t arithmetic > t table then  $H_a$  can be accepted. It can be concluded that the value of t arithmetic greater than the value of t table then the hypothesis accepted that there is Influence Learning Model Role Playing on Students Learning Outcomes Class VIII In MTs Al-Muhtadin Narogong Bekasi ".*

**Keywords:** Role-Playing Learning Model, KDP Learning Outcomes

## 1. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti tanggal 19 Desember 2017 terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas MTs AL-MUHTADIN NAROGONG BEKASI aktivitas siswa yang didapat dari pengamatan langsung oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung di antaranya mendengarkan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mencatat penjelasan guru atau membuat rangkuman serta membaca buku yang telah disediakan. Dari macam-macam aktivitas belajar yang disebutkan di atas, tidak semua siswa yang melakukan aktivitas tersebut. Ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan serta mendengarkan penjelasan guru pada saat guru menjelaskan materi, misalnya beberapa siswa asik bercerita sendiri dengan temannya, tidak mencatat materi yang telah diberikan oleh guru misalnya beberapa siswa asik bergurau dengan temannya, tidak mengajukan pertanyaan walaupun telah diberikan kesempatan untuk bertanya misalnya beberapa siswa yang asik bercerita dan bermain dengan temannya tidak mendengarkan penjelasan guru sehingga tidak tahu dengan apa yang akan ditanyakan, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kurang baik. Hal ini dapat dibuktikan dari data yang diperoleh dari hasil nilai ulangan harian PKn. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa terdapat 3 siswa dari 38 siswa atau 7,89% yang termasuk dalam kriteria sangat baik, 5 siswa dari 38 siswa atau 13,17% termasuk dalam kriteria baik, dan 22 siswa dari 38 siswa atau 57,89% yang termasuk dalam kriteria cukup baik, serta 8 siswa dari 38 siswa atau 21,05% yang termasuk dalam kriteria kurang baik. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka dibutuhkan adanya variasi dalam proses pembelajaran siswa kelas VIII MTs AL-MUHTADIN NAROGONG BEKASI. Salah satu variasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan

metode pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa dapat terlibat aktif.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan mempermudah siswa dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang sudah disusun. Macam-macam metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut : metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode diskusi, metode *role playing* (bermain peran), pemberian tugas, kerja kelompok, karya wisata, dan metode penemuan. Metode pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam materi bentuk-bentuk keputusan bersama yaitu metode *role playing* (bermain peran). Metode *role playing* (bermain peran) merupakan suatu cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di mana siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai

dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung bentuk pengambilan keputusan bersama yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Alasan dipilihnya metode *role playing* yaitu karena dalam metode tersebut siswa tidak hanya ditempatkan sebagai peserta didik yang hanya mendengarkan dan mencatat saja. Akan tetapi siswa diajak langsung untuk mempraktekkan cara pengambilan keputusan, sehingga pembelajaran yang telah dilakukan akan tertanam diingatan siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas VIII Di MTs Al-Muhtadin Narogong Bekasi”.

Metode pembelajaran menurut Ni Md Rai Ariwitarole playing merupakan suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik dan merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain.<sup>1</sup>

Menurut Zaini dalam Ni Md. Rai Ariwitari metode pembelajaran role playing dapat membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu siswa mengeksplorasi masalahmasalah tentang hubungan antara manusia dengan cara memaiinkan peran.<sup>2</sup>

Menurut Dominika model pembelajaran bermain peran merupakan salah satu strategi yang sangat efektif untuk memasukkan materi ke dalam memori jangka panjang siswa. Strategi ini sesuai diterapkan untuk rumpun bidang studi sosial terutama Pendidikan kewarganegaraan pada materi system pemerintahan kabupaten, kota dan propinsi.<sup>3</sup>

Menurut Hisyam Zaini dalam Dominika dkk *Role Play* adalah “suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik”.<sup>4</sup> *Role playing* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, di mana terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi dengan menggunakan skenario.

Menurut Ichwanoviana metode *role playing* (bermainperan) merupakan suatu

---

<sup>1</sup>Ni Md Rai Ariwitari. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Sd Gugus 1 Tampaksiring. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014).h.3

<sup>2</sup> Ibbid.h.3

<sup>3</sup>Dominika. (2014). Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV Sekolah Dasar. Artikel.h3

<sup>4</sup>Ibbid.h. 3

## 2. LANDASAN TEORI

cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di mana siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung bentuk pengambilan keputusan bersama yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.<sup>5</sup>

Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kompetensi dasar. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang percuma hanya karena penggunaan metode menurut kehendak guru dan mengabaikan kebutuhan siswa, fasilitas, serta situasi kelas. Dalam pembelajaran PKN masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah yang kegiatannya lebih berpusat pada guru. Kondisi ini berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa kurang memuaskan.

## 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono menyatakan bahwa, “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hal yang lain dalam kondisi yang terkendali”.<sup>6</sup> Sesuai dengan masalah yang dikaji oleh peneliti menggunakan metode eksperimen jenis pra-eksperimen.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Pre-Experimental Design dengan pendekatan kuantitatif dengan rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Pada penelitian hanya ada satu sampel, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode

---

<sup>5</sup>Ichwanoviana. (2013). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKN Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Ajung 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014. Artikel Ilmiah Mahasiswa.h.2

<sup>6</sup> Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.h106

bermain peran. Kelompok eksperimen ini diberikan pretes dan postes dengan menggunakan instrumen yang sama. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Postest*.

Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono bahwa *one group pretes psotes design* yaitu “ hanya satu kelompok yang dipilih kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan sebelum dan sesudah diadakan treatment atau tindakan.”<sup>7</sup>Pola penelitiannyadigambarkan sebagaiberikut:

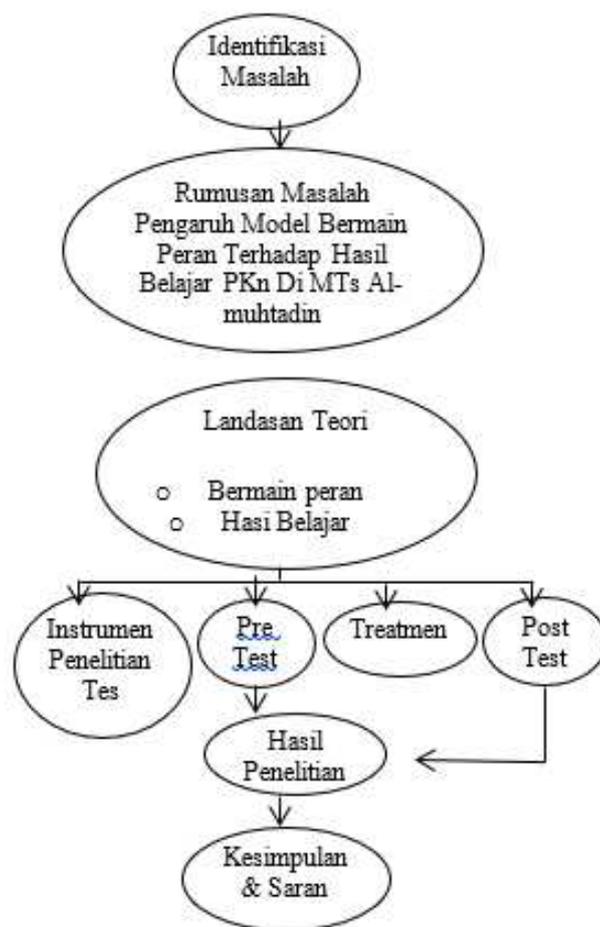
KELAS EKSPERIMEN VIII A	O1	X	O2
-------------------------------	----	---	----

Keterangan:

- E** =Kelas Eksperimen
- O1** = Tesawal (*Pretest* di kelas eksperimen)
- O2** = Tesakhir (*posttest* di kelas eksperimen)
- X** = Treatment

Desain sederhana tersebut menjelaskan bahwa kelas dikenakan pretes (O1) untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian diberi treatment berupa pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode bermain peran. Setelah itu diberi postes (O2) dengan instrumen yang sama dengan pretes. Instrumen yang digunakan sebagai pretes dan postes dalam penelitian ini merupakan instrumen untuk mengukur Desain sederhana tersebut menjelaskan bahwa kelas dikenakan pretes (O1) untuk mengukur kemampuan awal siswa, kemudian diberi treatment berupa pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode bermain peran. Setelah itu diberi postes (O2) dengan instrumen yang sama dengan pretes. Instrumen yang digunakan sebagai pretes dan postes dalam penelitian ini merupakan instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa siswa yang telah *di-judgment* dan diujicobakan terlebih dahulu.

Penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian untuk memberikan kemudahan, maka langkah-langkah kerja penelitian tersebut sebagai berikut.



Langkah-langkahyang penelititempuhdalampenelitianiniadal a sebagai berikut.

- a. Mengadakan tes awal pada kelas eksperimen untuk mengukur perlakuan.
- b. Memberikan perlakuan berupa penggunaan metode pemecahan masalah secara kreatif
- c. Mengadakan tes akhir pada kelas eksperimen untuk mengukur hasil belajar siswa setelah siswa diberikan perlakuan.

<sup>7</sup> Ibid. h. 113

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Data Hasil *Pre Test*

Penelitian ini menggunakan *pre test* yang diberikan di kelas VIII A yang berjumlah 38 orang. *Pre test* kelas dilakukan pada Sabtu, 5 Februari 2018. Deskripsi distribusi frekuensi hasil *pre test* kelas VII adalah sebagai berikut :

**TABEL 1 HASIL PRETEST**

No	RESPONDEN	pretes
1	RESPONDEN 1	45
2	RESPONDEN 2	40
3	RESPONDEN 3	45
4	RESPONDEN 4	45
5	RESPONDEN 5	40
6	RESPONDEN 6	40
7	RESPONDEN 7	45
8	RESPONDEN 8	50
9	RESPONDEN 9	50
10	RESPONDEN 10	50
11	RESPONDEN 11	55
12	RESPONDEN 12	55
13	RESPONDEN 13	55
14	RESPONDEN 14	50
15	RESPONDEN 15	50
16	RESPONDEN 16	55
17	RESPONDEN 17	55
18	RESPONDEN 18	60
19	RESPONDEN 19	60
20	RESPONDEN 20	60
21	RESPONDEN 21	55
22	RESPONDEN 22	60
23	RESPONDEN 23	60
24	RESPONDEN 24	60
25	RESPONDEN 25	60
26	RESPONDEN 26	65
27	RESPONDEN 27	65
28	RESPONDEN 28	65
29	RESPONDEN 29	70
30	RESPONDEN 30	70
31	RESPONDEN 31	60
32	RESPONDEN 32	60
33	RESPONDEN 33	65
34	RESPONDEN 34	65
35	RESPONDEN 35	65

36	RESPONDEN 36	65
37	RESPONDEN 37	65
38	RESPONDEN 38	65

Selanjutnya hasil menghitung mean, median, dan modus, dan standar deviasi dengan menggunakan microsoft excel sebagai berikut:

**Tabel 2 Mean, Median, Modus, dan Standar Deviasi Pretes**

MEAN	56,66667
MEDIAN	60
MODUS	65
STDEV	8,532703

#### 4.2. Data Hasil Postes

Hasil postes dilakukan setelah diberikan teratment dengan menggunakan model bermain peran yang dilakukan pada Sabtu, 19 Februari 2018. Deskripsi distribusi frekuensi hasil *postes* kelas VII A adalah sebagai berikut

**Tabel 4.13 Hasil Postes**

No	RESPONDEN	Postes
1	RESPONDEN 1	55
2	RESPONDEN 2	55
3	RESPONDEN 3	50
4	RESPONDEN 4	55
5	RESPONDEN 5	55
6	RESPONDEN 6	60
7	RESPONDEN 7	60
8	RESPONDEN 8	60
9	RESPONDEN 9	65
10	RESPONDEN 10	65
11	RESPONDEN 111	65
12	RESPONDEN 12	60
13	RESPONDEN 13	60
14	RESPONDEN 14	65
15	RESPONDEN 15	65
16	RESPONDEN 16	65
17	RESPONDEN 17	65
18	RESPONDEN 18	65
19	RESPONDEN 19	70
20	RESPONDEN 20	70
21	RESPONDEN 21	65

22	RESPONDEN 22	65
23	RESPONDEN 23	70
24	RESPONDEN 24	70
25	RESPONDEN 25	70
26	RESPONDEN 26	70
27	RESPONDEN 27	75
28	RESPONDEN 28	75
29	RESPONDEN 29	75
30	RESPONDEN 30	70
31	RESPONDEN 31	75
32	RESPONDEN 32	70
33	RESPONDEN 33	75
34	RESPONDEN 34	75
35	RESPONDEN 35	70
36	RESPONDEN 36	75
37	RESPONDEN 37	75
38	RESPONDEN 38	75

Selanjutnya hasil menghitung mean, median, dan modus, dan standar deviasi dengan menggunakan microsoft excel sebagai berikut :

**Tabel 4 Mean, Median, Modus, dan Standar Deviasi Postes**

MEAN	66,66667
MEDIAN	65
MODUS	65
STDEV	7,008766

Hasil Uji Normalitas

**Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Pretes**

PRETES	HASIL
N Sampel	38
Mean	56,667
Simpangan Baku	8,533
$D_n =$	0,197
KS Tabel	0,218
Normal	

**Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Postes**

Statistik	Var I
N Sampel	38
Mean	66,667
Simpangan Baku	7,009
$D_n =$	0,215
KS Tabel	0,218
Normal	

Hasil Uji Homogenitas

**Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas**

F-Test Two-Sample for Variances	<i>pretes</i>	<i>Postes</i>
Mean	56,66666667	66,66666667
Variance	72,80701754	49,12280702
Observations	39	39
Df	38	38
F	1,482142857	
P(F<=f) one-tail	0,114868817	
F Critical one-tail	1,716687144	

### Uji Hipotesis

**Tabel 8 Penolong Uji Hipotesis**

NO	NILAI PRETEST	NILAI POSTES	d (posttest-pretest)	D (d-MD)	d <sup>2</sup>
1	45	55	10	0,000	0,000
2	40	55	15	5,000	25,000
3	45	50	5	-5,000	25,000
4	45	55	10	0,000	0,000
5	40	55	15	5,000	25,000
6	40	60	20	10,000	100,000
7	45	60	15	5,000	25,000
8	50	60	10	0,000	0,000
9	50	65	15	5,000	25,000
10	50	65	15	5,000	25,000
11	55	65	10	0,000	0,000
12	55	60	5	-5,000	25,000
13	55	60	5	-5,000	25,000
14	50	65	15	5,000	25,000
15	50	65	15	5,000	25,000
16	55	65	10	0,000	0,000
17	55	65	10	0,000	0,000
18	60	65	5	-5,000	25,000

19	60	70	10	0,000	0,000
20	60	70	10	0,000	0,000
21	55	65	10	0,000	0,000
22	60	65	5	-5,000	25,000
23	60	70	10	0,000	0,000
24	60	70	10	0,000	0,000
25	60	70	10	0,000	0,000
26	65	70	5	-5,000	25,000
27	65	75	10	0,000	0,000
28	65	75	10	0,000	0,000
29	70	75	5	-5,000	25,000
30	70	70	0	-10,000	100,000
31	60	75	15	5,000	25,000
32	60	70	10	0,000	0,000
33	65	75	10	0,000	0,000
34	65	75	10	0,000	0,000
35	65	70	5	-5,000	25,000
36	65	75	10	0,000	0,000
37	65	75	10	0,000	0,000
38	65	75	10	0,000	0,000
RATA-RATA				10,000	
JUMLAH				0,000E+00	6,000E+02
thitung	4,135850959				
ttabel	1,68488,000				

## SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Simpulan

Dari hasil penelitian penulis dengan menggunakan model bermain peran terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas VIII MTs Al-Muhtadin Narogong Bekasi bahwa dari data nilai  $t$  hitung sebesar 4,136 lebih besar dari nilai  $t$  tabel sebesar 1,685. Jika  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel maka  $H_a$  dapat diterima. Dapat disimpulkan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar dari nilai  $t$  tabel maka hipotesis diterima yaitu Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas VIII Di MTs Al-Muhtadin Narogong Bekasi". Pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa memiliki pengaruh sebesar 18 % diperoleh dari hasil dari rata-rata mean different (Md) dibagi Mean (rata-rata) Pretes dikali 100 selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain. Model pembelajaran bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat efektif untuk memasukkan materi ke dalam memori jangka panjang siswa khususnya materi arti dan makna sumpah pemuda.

### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti begitu banyak hal-hal yang perlu dibenahi untuk meningkat hasil belajar siswa, seperti : (1) Guru harus mampu menggunakan metode yang bervariasi, sehingga dapat memenuhi tuntutan kompetensi dasar dari sebuah materi pelajaran. (2) Saat melaksanakan penelitian . Bandung: Alfabeta.h106

kendala yang dihadapi peneliti adalah siswa tidak dapat memahami tata cara bermain peran yang benar. (3) Sebaiknya guru lebih memperhatikan penggunaan metode, strategi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. (4) Guru harus dapat menciptakan suasana yang asyik dan menyenangkan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dominika. (2014). Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV Sekolah Dasar. Artikel.h3
- Ichwanoviana. (2013). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKN Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Ajung 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014. Artikel Ilmiah Mahasiswa.h.2
- Ni Md Rai Ariwitari. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Sd Gugus 1 Tampaksiring. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014).h.3
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*