

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN KELAS VII
SMP NEGERI 3 JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN**

(Skripsi)

**Oleh
Al Fina Damayanti
NPM 1913032001**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN KELAS VII SMP
NEGERI 3 JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN**

Oleh:

AL FINA DAMAYANTI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2025

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn KELAS VII SMP NEGERI 3 JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN

Oleh

Al Fina Damayanti

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn kelas VII SMPN 3 Jati Agung.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi-eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini yakni peserta didik kelas VII SMPN 3 Jati Agung. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 72 responden. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 25.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Independent Samples Test* yang digunakan terdapat pengaruh adanya model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn kelas VII SMPN 3 Jati Agung. Berdasarkan uji N-Gain Score mempunyai efektifitas sebesar 55,88% yang dapat dikategorikan cukup efektif. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan metode yang melibatkan siswa dalam memainkan peran tertentu sesuai dengan materi pelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Dengan metode ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep karena terlibat langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. *Role Playing* juga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati, yang secara tidak langsung mendukung peningkatan hasil belajar. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat, motivasi belajar pun meningkat, yang berdampak positif pada pencapaian akademik mereka.

Kata kunci: Model Pembelajaran Role Playing, Hasil Belajar, PPKn, Peserta Didik

ABSTRACT

THE EFFECT OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL IN IMPROVING THE LEARNING OUTCOMES OF PPKn GRADE VII SMP NEGERI 3 JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN

By

Al Fina Damayanti

The purpose of this study was to analyze the effect of the Role Playing learning model in improving the learning outcomes of PPKn class VII SMPN 3 Jati Agung. The research method used in this study is a quasi-experimental method with a quantitative approach. The subjects of this study were students of class VII SMPN 3 Jati Agung. The sample in this study amounted to 72 respondents. The data analysis technique in this study used the help of SPSS version 25. Based on the calculation of the Independent Samples Test used, there is an effect of the Role Playing learning model in improving the learning outcomes of PPKn class VII SMPN 3 Jati Agung. Based on the N-Gain Score test, it has an effectiveness of 55.88% which can be categorized as quite effective. The Role Playing learning model is a method that involves students in playing certain roles according to the subject matter, thus creating an active and meaningful learning experience. With this method, students can more easily understand the concept because they are directly involved in situations that resemble real life. Role Playing also trains communication skills, cooperation, and empathy, which indirectly support improved learning outcomes. When students feel interested and involved, their motivation to learn increases, which has a positive impact on their academic achievement.

Keywords: Role Playing Learning Model, Learning Outcomes, PPKn, Students,

Judul Skripsi

: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE
PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PPKN KELAS VII SMP NEGERI 3
JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN

Nama Mahasiswa

: *Al Fina Damayanti*

NPM

: 1913032001

Program Studi

: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Hermi Yanzi
Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.
NIP 198207272006041002

Pembimbing II,

Ana Mentari
Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.
NIP 199211122019032026

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. Dedy Miswar
Dr. Dedy Miswar, S.Sn., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Koordinator Program Studi
Pendidikan PKn

Dr. Yulisca Nuralisa
Dr. Yulisca Nuralisa, M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

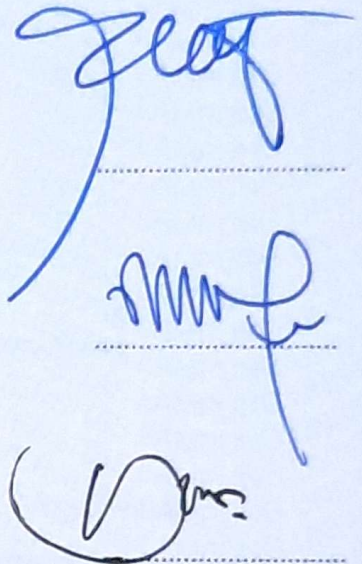
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd.**

Sekretaris : **Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.**

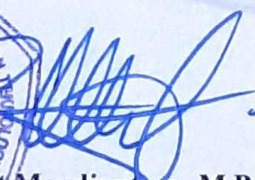
Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **08 Oktober 2025**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : Al Fina Damayanti
NPM : 1913032001
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Desa Karang Anyar, Dusun Karang Turi, Kecamatan Jati Agung,
Kabupaten Lampung Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 08 Oktober 2025



Al Fina Damayanti
NPM. 1913032001

RIWAYAT HIDUP



Al Fina Damayanti merupakan nama Penulis dilahirkan di Lampung Selatan pada tanggal 27 Maret 2001. Anak kedua buah cinta kasih dari pasangan Bapak Sukamto dan Sumarti. Penulis menempuh Pendidikan dimulai dari Taman Kanak-kanak di TK Permata yang diselesaikan pada tahun 2007.

Pendidikan Sekolah Dasar SD Negeri 3 Jati Agung (lulus pada tahun 2013), melanjutkan Pendidikan di SMP it Al-Huda Jati Agung (lulus pada tahun 2016) dan melanjutkan Pendidikan di MAN 1 Bandar Lampung (lulus pada tahun 2019). Pada tahun 2019 penulis melanjutkan Pendidikan di salah satu perguruan tinggi negeri yang ada di Kota Bandar Lampung dan tercatat sebagai mahasiswa Program Studi PPKn Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN.

Penulis semasa kuliah pernah mengikuti organisasi tingkat program studi yakni FORDIKA (Forum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) 2019-2021, kemudia mengikuti organisasi tingkat universitas yaitu LM DPM U (Legislator Muda Dewan Perwakilan Mahasiswa Universitas) 2020-2022.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Yogyakarta-Bandung-Jakarta Tahun 2022, melaksanakan salah satu mata kuliah wajib yakni Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Bukit Kemiling Permai Kota Bandar Lampung dan Penulis mengikuti kegiatan Kampus Mengajar di SD Islam Cahaya Ilmu Sidomulyo Lampung Selatan.

MOTTO

"Tak ada jalan pintas ke tempat yang layak dituju."

(Beverly Sills)

"Jika kamu merasa ingin menyerah, ingatlah mengapa kamu memulainya."

(Paulo Coelho)

"Jika kamu lelah, belajarlah untuk beristirahat, bukan berhenti."

(Banksy)

PERSEMBAHAN

Dengan mengharap ridho dan berkah dari Allah SWT, penulis mengucapkan puji dan syukur atas rahmat dan karunia yang telah Allah SWT limpahkan sehingga penulis dapat mempersembahkan karya ini sebagai tanda bakti dan cinta

"Kedua orang tuaku, Bapak Sukamto dan Ibu Sumarti yang aku sayangi dan aku cintai, Yang selalu menjadi alasan terbesarku untuk berjuang, yang selalu menyayangi tanpa tapi, mendoakan dengan setulus hati, yang selalu memberikan motivasi dan dukungan. Terima kasih telah merawatku dan menjaga ku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus. Aku memohon maaf karna aku belum bisa menjadi seseorang yang hebat, tetapi aku selalu berusaha untuk membuat kalian tersenyum bangga melihatku dan tak lupa pula aku selalu berdoa agar Ibu dan Bapak sehat selalu, diberi, diberi umur yang panjang. Bapak dan Ibu toga dan gelar dibelakang namaku tidak akan ada jika tanpa jeri payah kalian."

Serta

"Almamaterku Tercinta Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung Lampung Selatan**". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik, dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Sekaligus Pembimbing 1 yang telah memberikan banyak Ilmu dan motivasi, Terimakasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan dan nasehatnya selama ini untuk terus semangat menggapai mimpi-mimpi serta memberikan kekuatan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

6. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Sekaligus Dosen Pembahas 1 Penulis yang telah memberikan dukungan, motivasi, bimbingan dan saran serta kritik untuk perbaikan skripsi ini.
7. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, dan nasehatnya selama ini untuk terus semangat dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
8. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas II terima kasih atas saran dan masukannya selama ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, serta segala bantuan yang diberikan.
10. Kepala Sekolah dan Guru PPKn SMP Negeri 3 Jati Agung Lampung Selatan, terima kasih atas izin dan bimbingannya untuk melaksanakan penelitian skripsi.
11. Terima kasih untuk Ibuku tersayang, Ibu Sumarti orang yang paling sabar dan mendukung semua yang sedang aku perjuangkan, terima kasih atas semua dukungan dan pengorbanan yang Ibu berikan untuk aku selama ini. Semoga Allah selalu memberi Ibu kesehatan, semoga Ibu selalu dapat bersamaku dan keluarga kita.
12. Terima kasih untuk Bapakku, Bapak Sukamto. Terima kasih untuk segala usaha yang Bapak usahakan agar aku selalu dapat bahagia. Terima kasih karena telah menyayangiku, merawatku. Semoga Bapak selalu diberikan kesehatan, panjang umur, kebahagiaan dan selalu dapat bersama keluarga kita.
13. Terima kasih untuk sahabat terbaikku Tasya dan Vio yang selalu mendukungku dan selalu memberikan motivasi terbaik kalian dikala lelah, letih, lesu dan lemas. Terima kasih juga kepada teman istimewaiku Aryan yang sudah bersedia menemani, membantu dan menunggu sampai aku lulus, semoga hidupmu selalu diiringi dengan kebaikan dan kebahagiaan.
14. Terima kasih untuk teman seperjuangan skripsi ku (Rara, Anggara, Feby)

15. Teman-Teman Program Studi PPKn 2019 dan teman KKN BKP (Aryan, Vira, Lola, Jessica, Kidap, Wahyu, Tayo) terima kasih untuk kebersamaannya selama ini.
16. Terima kasih kepada adik-adik tingkatku yang selalu menemani dan menghiburku disaat menjalani bimbingan (Maharani, Rachel, Nola, Dewi, Agil, Sherli, Nanda, Jeni, Dilla)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
COVER JUDUL.....	iv
RIWAYAT HIDUP.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
SANWACANA.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii

I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
A. Manfaat Teoritis	4
B. Manfaat Praktis.....	4
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	4
A. Ruang Lingkup Ilmu.....	4
B. Ruang Lingkup Objek Penelitian	5
C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian.....	5
D. Ruang Lingkup Waktu Penelitian	5

II. Kajian Pustaka

2.1 Dekripsi Teori	10
A. Tinjauan Umum Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	10
1. Pengertian Belajar	10
2. Pengertian Model Pembelajaran	12
3. Pengertian <i>Role Playing</i>	13
4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
5. Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
6. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Role Playing</i>	16
B. Tinjauan Umum Hasil Belajar	17
1. Pengertian Hasil Belajar	17
2. Ciri-Ciri Hasil Belajar	18
3. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar	20

4. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar	21
C. Tinjauan Umum Mata Pelajaran PPKn	23
1. Pengertian Mata Pelajaran PPKn.....	22
2. Tujuan Mata Pelajaran PPKn	23
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran PPKn	25
2.2 Kajian Penelitian Relevan	26
2.3 Kerangka Berpikir	30
2.4 Hipotesis	32
III. Metodologi Penelitian	
3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.2 Populasi dan Sampel	34
A. Populasi.....	34
B. Sampel	35
3.3 Variabel Penelitian	36
A. Variabel Bebas	36
B. Variabel terikat.....	36
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional.....	36
A. Definisi Konseptual	36
B. Definisi Operasional	37
3.5 Rencana Pengukuran Variabel.....	39
3.6 Teknik Pengumpulan Data	40
A. Tes	40
B. Wawancara.....	40
C. Observasi	41
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas	41
A. Uji Validitas	41
B. Uji Reliabilitas	42
3.8 Teknik Analisis Data.....	43
A. Analisis Statistik Deskriptif	43
B. Uji Prasyarat Analisis	44
C. Analisis Data Uji Hipotesis.....	43
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	46
4.2 Deskripsi Data Penelitian	49
4.3 Pengamatan (Observasi)	60
4.4 Hasil Wawancara	67
4.5 Uji Prasyarat Analisis	68
4.6 Uji Hipotesis	71
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian	74
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	91

5.2 Saran.....	92
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung.....	35
3.2 Sampel Penelitian.....	35
3.3 Uji Validitas Tes	42
3.4 Uji Reliabilitas Tes.....	43
4.1 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 3 Jati Agung.....	47
4.2 Data Guru SMP Negeri 3 Jati Agung.....	48
4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	51
4.4 Hasil Analisis Nilai Pretest Kelas Eksperimen dengan Bantuan SPSS 20	52
4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas Eksperimen	53
4.6 Hasil Analisis Nilai Posttest Kelas Eksperimen dengan Bantuan SPSS 20....	54
4.7 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Nilai Pretest Posttest Kelas Eksperimen dengan Bnatuan SPSS 20	54
4.8 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Kontrol	56
4.9 Hasil Analisis Nilai Pretest Kelas Kontrol dengan Bantuan SPSS 20	57
4.10 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	58
4.11 Hasil Analisis Nilai Posttest Kelas Kontrol dengan Bantuan SPSS 20.....	58
4.12 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Nilai Pretest Posttest Kelas Kontrol dengan Bantuan SPSS 20	59
4.13 Hasil Observasi Pertemuan 1 Kelas Eksperimen.....	60
4.14 Hasil Observasi Pertemuan 2 Kelas Eksperimen.....	62
4.15 Hasil Observasi Pertemuan 1 Kelas Kontrol	63
4.16 Hasil Observasi Pertemuan 2 Kelas Kontrol	64
4.17 Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kontrol	66
4.18 Data Wawancara	67
4.19 Hasil Uji Normalitas dengan Bantuan SPSS 20	69
4.20 Hasil Uji Homogenitas dengan Bantuan SPSS 20	70
4.21 Hasil Uji Independen Sample t Test dengan Bantuan SPSS 20	72
4.22 Hasil Uji N Gain Score.....	73
4.23 Perbandingan Nilai N-Gais Score dengan Penelitian Jurnal Lain	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	32
4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	51
4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas Eksperimen	53
4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Kontrol	56
4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	58
4.5 Perbandingan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	66

DAFTAR LAMPIRAN

- 1. Surat Penelitian**
- 2. Surat Balasan Penelitian**
- 3. Tabulasi Data Validitas Dan Reliabilitas**
- 4. Hasil Observasi**
- 5. Data Pre Test Dan Post Test Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen**
- 6. Instrumen Penelitian**
- 7. Dokumentasi Penelitian**

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam menjamin perkembangan dan keberlangsungan hidup suatu negara. Dengan pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan output yang memiliki daya pikir tinggi dan kreatif. Dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya dengan baik sebagai pribadi maupun warga Negara Masyarakat. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suatu belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, memiliki pengetahuan dan keterampilan, Kesehatan jasmani dan Rohani, Masyarakat, bangsa, dan negara. (Hafid, dkk, 2013: 30).

Pendidikan merupakan suatu usaha yang membawa peserta didik menuju kemajuan diberbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Adapun tujuan dari pendidikan yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan berfungsi sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik untuk mempelajari, memahami, serta menerapkan berbagai macam ilmu-ilmu pengetahuan didalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan akan menghasilkan output (hasil belajar).

“Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.¹” Dengan kata lain hasil belajar yakni sebuah pencapaian kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik. Adapun kemampuan yang diperoleh diantaranya: kemampuan kognitif, kemampuan

afektif, maupun kemampuan psikomotorik. “*Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment.”

Berdasarkan permasalahan didalam penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rendah. Kemudian dimasukkan metode *Role Playing*, pemilihan model-model pembelajaran dapat mempermudah pendidik didalam menentukan metode pembelajaran yang dirasa cocok untuk peserta didik, sehingga pembelajaran tidak bersifat membosankan. Selain itu pendidik juga harus memperhatikan didalam memilih strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, serta media pembelajaran agar apa yang disampaikan oleh pendidik itu sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Agar pembelajarannya dapat menghasilkan hasil belajar yang mencapai target yang sesuai. Peserta didik wajib mempelajari mata pelajaran PPKn, sebab mata pelajaran PPKn wajib dipelajari mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi.

Adapun kekurangan - kekurangan yang menyebabkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 3 Jati Agung menjadi rendah, diantaranya : pendidik cenderung memilih metode ceramah, diskusi, serta penugasan, sehingga siswa merasa jenuh untuk terlibat didalam kegiatan pembelajaran, banyak peserta didik yang tidak tuntas dalam kegiatan belajarnya, sehingga hasil belajar yang diinginkan belum mencapai sesuai yang ditargetkan, dan siswa belum berani maju kedepan bila ditunjuk oleh gurunya, sehingga siswa belum ada kemauan untuk berpartisipasi secara aktif didalam kegiatan pembelajaran. Adapun kelebihan-kelebihan yang dimiliki dari metode *Role Playing* diantaranya: siswa dapat memahami, berinisiatif, berkreaitif, membagi tanggung jawab dengan sesamanya, serta menumbuhkan kerjasama. Sehingga dengan memilih metode *Role Playing*, diharapkan dapat mempermudah pendidik didalam menyampaikan materi pelajaran PPKn dengan menggunakan metode *Role Playing* didalam kegiatan belajar mengajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pendidik cenderung memilih metode ceramah, diskusi, serta penugasan, sehingga peserta didik merasa jenuh untuk terlibat didalam kegiatan pembelajaran.
2. Banyak peserta didik yang tidak tuntas dalam kegiatan belajarnya, sehingga hasil belajar yang diinginkan belum mencapai sesuai yang ditargetkan.
3. Peserta didik belum berani maju kedepan bila ditunjuk oleh guru, sehingga peserta didik belum ada kemauan untuk berpartisipasi secara aktif didalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis batasi pada penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang ada maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

“Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn Kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung Lampung Selatan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn Kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung Lampung Selatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada peningkatan mutu pembelajaran PPKn khususnya pada peningkatan hasil belajar dan sebagai referensi mengenai model pembelajaran *Role Playing*.

2. Manfaat Praktis

A. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna untuk membantu penulis dalam memperoleh wawasan serta pengetahuan baru mengenai penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn.

B. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi bagi pendidik untuk dapat lebih terampil dalam menggunakan dan mengembangkan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn.

C. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn.

D. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah mengenai cara mengatasi kesulitan peserta didik tentang meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup:

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah kajian ilmu Pembelajaran PPKn. Hal ini karena penelitian ini menjelaskan mengenai model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mata

pelajaran PPKn di kelas. Selain itu, penelitian ini juga membahas mengenai bagaimana hasil belajar yang dimiliki peserta didik pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung, Lampung Selatan.

3. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek pada penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar PPKn Kelas VII di Sekolah Pada SMP Negeri 3 Jati Agung, Lampung Selatan

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Jati Agung, Lampung Selatan yang beralamat di Jl. Permata 4 No. 8, Karang Anyar, Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung pada tanggal 20 Juli 2023 dengan nomor surat **3978/UN26.13/PN.01.00/2023**.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

A. Tinjauan Umum Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Belajar

Menurut C.T Morgan (dalam Djamaluddin & Wardana, 2019) belajar merupakan suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang telah lalu. Sejalan dengan hal tersebut, belajar menurut Winkel (dalam Afandi, dkk, 2013) adalah suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan-perubahan itu dapat berupa suatu hasil yang baru atau penyempurnaan terhadap hasil yang telah diperoleh dan terjadi selama jangka waktu tertentu. Sedangkan menurut Ainurrahman (dalam Pane & Dasopang, 2017) kegiatan belajar dimaknai sebagai interaksi antara individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.

Siregar dan Nara menyatakan seseorang dikatakan telah belajar jika sudah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan ini merupakan akibat dari interaksi dengan lingkungannya bukan karena perubahan dan perkembangan fisik, penyakit, ataupun pengaruh minuman dan obat-obatan. Perubahan harus bersifat permanen, tahan lama, dan menetap bukan berlangsung sesaat (Mardicko, 2022). Hal

tersebut sejalan dengan teori belajar Bruner yang menyatakan bahwa apa yang dilakukan manusia dengan informasi yang diterimanya dan apa yang dilakukannya sesudah memperoleh informasi dari lingkungan sekitar untuk mencapai pemahaman yang memberikan kemampuan kepadanya (Bruner, 1996).

Setelah individu melakukan proses belajar, maka kita dapat melihat ciri-ciri bahwasanya individu tersebut sudah melakukan aktivitas belajar atau belum. Adapun ciri-cirinya menurut Siregar dan Nara (dalam mardicko, 2022) yaitu:

1. Adanya kemampuan atau perubahan baru. Perubahan tingkah laku itu bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik).
2. Perubahan tidak berlangsung sesaat.
3. Perubahan tidak terjadi dengan tiba-tiba melainkan ada usaha dan interaksi dengan lingkungannya.
4. Perubahan bukan semata-mata disebabkan oleh perubahan fisik atau kedewasaan, kelelahan, penyakit ataupun pengaruh minuman beralkohol dan obat-obatan.

Berdasarkan definisi belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan segala aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang disebabkan karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Belajar juga dikatakan sebagai suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

2. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Trianto (dalam Afandi, dkk, 2013) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Sejalan dengan hal tersebut, Majid (2013) mendefinisikan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran setra para guru dalam melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan.

Tayeb (2017) menyebutkan bahwa fungsi dari model pembelajaran ini adalah sebagai pegangan atau pedoman bagi para pendidik maupun perancang pembelajaran pada hal perencanaan atau pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Guna mencapai tujuan pembelajaran yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik maka diperlukan pemilihan model pembelajaran yang baik dan sesuai. Menurut Rusman (2012) Pemilihan model pembelajaran yang baik, diantaranya:

- a. Adanya pertimbangan pada tujuan yang akan dicapai terhadap pembelajaran yang dipelajari
- b. Adanya pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pada pelajaran.
- c. Adanya pertimbangan dari segi peserta didik atau siswa.

Dari beberapa pengertian tentang model pembelajaran diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah salah satu suatu yang dirancang untuk mendesain proses dari belajar mengajar didalam kelas, baik dari segi alat-alat yang digunakan, kurikulum yang dipakai, dan strategi atau metode yang dipakai guna membantu siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

3. Pengertian *Role Playing*

Menurut Hamalik bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman (Nurhasanah, 2016). Arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. Model *Role Playing* sering disebut juga dengan sosio drama. Penggunaan model ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku tokoh dalam hubungannya dengan masalah social (Suhanadji. & Waspodo Tjipto Subroto dalam Bahtiar, 2019). Model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* juga dapat diartikan sebagai permainan peran dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah, perbuatan yang pernah dialami siswa atau disaksikan secara langsung (Ariwitari, dkk dalam Bahtiar, 2019).

Menurut Uno B. Hamzah dalam Suntoro, dkk (2015), bermain peran adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didalam lingkungan sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Sejalan dengan hal tersebut Rustiyah dalam Suntoro, dkk (2015) mendefinisikan bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sudut pandang, dan cara berfikir orang lain (membayangkan diri sendiri seperti keadaan orang lain). Penggunaan metode *Role Playing* di sekolah menjadikan

siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu, siswa dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa belajar melalui pengalaman langsung, khususnya pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga kelak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan model *role palying* memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui bermain peran.

4. Langkah-Langkah *Role Playing*

Adapun langkah-langkah yang perlu diperhatikan guru ketika menerapkan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) menurut Wicaksono, dkk (2016) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
2. Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok.
3. Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *Role Playing*.
4. Kemudian, guru memanggil kelompok siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.

5. Masing-masing siswa berada dalam kelompok nya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya.
6. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
7. Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *Role Playing* yang dilakukan bersama siswa. Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum.

Berdasarkan penjelasan diatas menunjukkan bahwa ada tujuh langkah yang harus dilakukan oleh guru ketika menerapkan suatu teknik bermain peran (*Role Playing*) dalam kegiatan pembelajaran. Skenario sebagai bagian yang penting dalam bermain peran (*Role Playing*) perlu disusun oleh guru dengan cara sebaik mungkin. Meninjau dari skenario yang harus disusun oleh guru. Apabila hal-hal diatas dapat dilakukan dengan baik dan sungguh-sungguh maka secara otomatis hasil belajar peserta didik akan meningkat, karena hasil belajar yang maksimal dihasilkan dari anak-anak yang aktif dan kreatif.

5. Tujuan *Role Playing*

Tujuan dari penggunaan model *Role Playing* atau bermain peran menurut Ismali (1998) yaitu mengajarkan tentang empati pada peserta didik. Peserta didik diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Peserta didik diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar bisa menyelami perasaan dan sikap yang di tunjukkan orang lain, memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan dari orang lain, dan mencoba untuk berperan yang tidak biasa. Dalam artian memainkan peran orang lain yang mungkin dapat berbeda dengan karakteristik yang ada dalam dirinya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Uno (dalam Bahtiar, 2019) bahwa tujuan dari penggunaan model *Role Playing* antara lain:

1. menggali perasaannya;
2. memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya;
3. mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan;
4. mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Berdasarkan konsep-konsep yang dikemukakan di atas paling tidak tujuan penggunaan metode *Role Playing* yakni membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

6. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Beberapa kelebihan penerapan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) menurut Djamarah (dalam Tarigan, 2017) yaitu:

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah.
- d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut Djamarah (dalam Tarigan, 2017) juga mengemukakan kelemahan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) sebagai berikut:

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka jadi kurang kreatif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan pertunjukan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadangkadang bertepuk tangan, dan sebagainya

B. Tinjauan Umum Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Pada dasarnya tujuan dari adanya proses pembelajaran yakni untuk menggali potensi-potensi yang dimiliki siswa, minat, serta bakat siswa selama mengikuti kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar yang melibatkan antara pendidik dengan peserta didik sehingga dengan adanya interaksi didalam kegiatan belajar akan menciptakan situasi belajar yang sangat kondusif bagi siswa, sehingga dengan terciptanya kenyamanan didalam pembelajaran, maka hasil belajar yang didapat akan maksimal dengan melakukan proses evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran. Adapun tujuan umum dari proses pembelajaran yakni hasil belajar. Jadi dengan kata lain kesuksesan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan itu tidak bisa terlepas dari adanya hasil belajar.

“Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.¹”

“Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan). Domain afektif adalah behavior (tingkah laku, sikap). Domain Psikomotorik adalah keterampilan.”

Dalam kegiatan pembelajaran kita sering mendengar bahkan mengalami sendiri di mana kita merasakan kesulitan menggali kembali hasil belajar yang sebelumnya sudah kita temukan atau kita ketahui. Pesan yang sudah kita terima tidak secara otomatis dapat kita panggil kembali, karena di dalam mekanisme kerja otak ada suatu proses yang harus dilalui untuk dapat menggali kembali pesan-pesan yang telah diterima dan disimpan sebelumnya. Suatu proses mengaktifkan kembali pesan-pesan yang telah tersimpan dinamakan menggali hasil belajar.

2. Ciri-Ciri Hasil Belajar

“Ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu.⁴” Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku adalah hasil belajar. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuan, keterampilannya telah bertambah, individu lebih percaya terhadap dirinya, dan sebagainya. Jadi orang yang berubah tingkah lakunya karena mabuk tidak termasuk dalam pengertian perubahan karena pembelajaran yang bersangkutan tidak menyadari apa yang terjadi dalam dirinya.
2. Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran akan berkesinambungan, artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain, misalnya seorang anak yang telah belajar membaca, ia akan berubah tingkah lakunya dari tidak dapat

membaca menjadi dapat membaca. Kecakapannya dalam membaca menyebabkan ia dapat membaca lebih baik lagi dan dapat belajar yang lain, sehingga ia dapat memperoleh perubahan tingkah laku hasil pembelajaran yang lebih banyak dan luas.

3. Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan, misalnya kecakapan dalam berbicara bahasa Inggris memberikan manfaat untuk belajar hal-hal yang lebih luas.
4. Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya penambahan perubahan dalam individu. Perubahan yang diperoleh itu senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya. Orang yang telah belajar akan merasakan ada sesuatu yang lebih banyak, sesuatu yang lebih baik, sesuatu yang lebih luas dalam dirinya. Misalnya ilmunya menjadi lebih banyak, prestasinya meningkat, kecakapannya menjadi lebih baik, dan sebagainya.
5. Perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktivitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya. Dalam kematangan, perubahan itu akan terjadi dengan sendirinya meskipun tidak ada usaha pembelajaran. Misalnya kalau seorang anak sudah sampai pada usia tertentu akan dengan sendirinya dapat berjalan meskipun belum belajar.
6. Perubahan yang bersifat permanen (menetap), artinya perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu, setidaknya untuk masa tertentu. Ini berarti bahwa perubahan yang bersifat sementara seperti sakit, keluar air mata karena menangis, berkeringat, mabuk, bersin adalah bukan perubahan sebagai hasil belajar karena bersifat sementara saja.

Sedangkan kecakapan kemahiran menulis misalnya adalah perubahan hasil pembelajaran karena bersifat menetap dan berkembang terus.

7. Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Misalnya seorang individu belajar bahasa Inggris dengan tujuan agar individu dapat berbicara dalam bahasa Inggris dan dapat mengkaji bacaan-bacaan yang ditulis dalam bahasa Inggris. Semua aktivitas pembelajarannya terarah kepada tujuan itu. Sehingga perubahan-perubahan yang terjadi akan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

3. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar

Bentuk - bentuk hasil belajar yang diuraikan oleh Gagne sebagai berikut

- 1) Signal learning atau kegiatan belajar mengenal tanda,

Tipe kegiatan belajar ini menekankan belajar sebagai usaha merespons tanda-tanda yang dimanipulasi dalam situasi pembelajaran.

Stimulus-response learning atau kegiatan belajar tindak balas. Tipe ini berhubungan dengan perilaku peserta didik yang secara sadar melakukan respons tepat terhadap stimulus yang dimanipulasi dalam situasi pembelajaran.

Verbal association atau kegiatan belajar melalui asosiasi lisan. Tipe ini berkaitan dengan upaya peserta didik menghubungkan respons dengan stimulus yang disampaikan secara lisan.

Berdasarkan bentuk-bentuk hasil belajar yang telah diuraikan oleh Gagne. Penulis memilih menggunakan signal learning atau kegiatan belajar mengenal tanda. Adapun alasan penulis memilih menggunakan signal learning, karena tipe kegiatan belajar ini menekankan belajar sebagai usaha merespons tanda-tanda yang dimanipulasi dalam situasi pembelajaran. Dengan menggunakan tipe belajar signal learning peserta didik dilatih untuk merespon stimulus yang akan dimunculkan didalam

kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran yang dikombinasikan dengan metode *Role Playing* dapat berjalan dengan lancar. Sehingga dapat memperlancar kegiatan proses belajar mengajar.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

1. Faktor Intern (faktor dari dalam siswa) mencakup 3 faktor diantaranya: faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kelelahan.
2. Faktor Ekstern (Faktor dari luar diri siswa) mencakup 3 faktor diantaranya: faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat.

Adapun faktor eksternal dibagi menjadi 3 diantaranya:

1) Faktor keluarga

Faktor keluarga yang mempengaruhi belajar ini mencakup cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat ini membahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, dibahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat, yang semuanya mempengaruhi belajar.

Dari penjelasan diatas, Faktor ekstern merupakan faktor-faktor yang berasal dari lingkungan luar dan dapat mempengaruhi terhadap belajarnya.

C. Tinjauan Umum Tentang Mata Pelajaran PPKn

1. Pengertian PPKn

Secara bahasa, istilah “Civic Education” oleh sebagian pakar diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Pendidikan Kewarganegaraan. Zamroni dalam Madiung dkk., (2018) mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi muda bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat

Cogan dalam Telaumbanua (2019) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dalam pengertian citizenship education diartikan lebih luas. Artinya Pendidikan Kewarganegaraan bukan hanya sebagai suatu mata pelajaran, tapi mencakup berbagai pengalaman belajar yang membantu pembentukan totalitas warganegara agar mampu berpartisipasi secara efektif dan bertanggung jawab baik yang terjadi di sekolah, masyarakat, organisasi kemasyarakatan, maupun media massa. Sejalan dengan Cogan, Winataputra (2007) mengartikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai citizenship education, dimana menurut beliau bahwa Pendidikan Kewarganegaraan secara substantif dan pedagogis didesain untuk mengembangkan warganegara yang cerdas dan baik untuk seluruh jalur dan jenjang pendidikan. Sampai saat ini bidang itu sudah menjadi bagian inheren dari instrumentasi serta praksis pendidikan nasional Indonesia.

Sebagai mata pelajaran di sekolah, pendidikan kewarganegaraan telah mengalami perkembangan yang fluktuatif, baik dalam kemasan maupun substansinya. Saat ini kebijakan pendidikan Indonesia menambahkan kembali kata Pancasila ke mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kembali. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berkaitan erat

dengan peran dan kedudukan serta kepentingan warga Negara sebagai individu, anggota keluarga, anggota masyarakat dan sebagai warga Negara Indonesia yang terdidik serta bertekad dan bersedia untuk mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari (Madiong dkk., 2018).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan hasil seluruh program sekolah, bukan merupakan program tunggal ilmu-ilmu sosial, dan bukan sekedar rangkaian pelajaran tentang kewarganegaraan, tetapi Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai fungsi penting, yaitu menghadapi remaja, dan peserta didik pada pengalaman di sekolahnya tentang pandangan yang menyeluruh terhadap fungsi kewarganegaraan sebagai hak dan tanggung jawab dalam suasana yang demokratis.

2. Tujuan Mata Pelajaran PPKn

Menurut Depdiknas dalam Magdalena, dkk (2020) tujuan pembelajaran PPKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Serta secara umum, menurut Maftuh dan Sapriya (2005) bahwa, Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (*civics inteliegence*) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa

bangga dan tanggung jawab (*civics responsibility*), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Djahiri (1995) Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

a. Secara umum.

Tujuan PKN harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional, yaitu: “Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”.

b. Secara khusus.

Tujuan PKN yaitu membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diatasi melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran PPKn

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut Damri & Putra (2020) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, merupakan perpaduan yang sangat erat untuk menggambarkan makna yang tergantung dalam keberagaman yang ada di Indonesia yang meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak asasi manusia adalah hak-hak yang melekat pada diri manusia sebagai karunia Tuhan Yang Maha Esa dari sejak dilahirkan ke dunia yang tidak dapat dicabut atau diganggu oleh siapa pun. meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan

sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.

- g. Pancasila meliputi: Kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- h. Globalisasi adalah suatu proses dengan kejadian, keputusan, dan kegiatan di salah satu bagian dunia menjadi suatu konsekuensi yang signifikan bagi individu maupun masyarakat di daerah jauh. Globalisasi mendorong adanya perubahan yang terjadi dalam beberapa bidang meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran PPKn meliputi aspek persatuan dan kesatuan bangsa; norma, hukum, dan peraturan; hak asasi manusia; kebutuhan warga negara; konstitusi negara; kekuasaan dan politik; pancasila; dan globalisasi. Ruang lingkup pembelajaran PPKn tersebut secara umum menjelaskan tentang tatanan kehidupan warga negara sehari-hari yang diharapkan mampu menjunjung tinggi nilai-nilai pancasila sebagai dasar Negara Indonesia.

2.2 Kajian Penelitian Relevan

A. Ni Md Rai Ariwitari, Md Putra, MG. Rini Kristiantari, Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V Gugus 1 Tampangsiring dengan metode penelitian eksperimen semu atau disebut dengan *quasi eksperiment* memberikan hasil deskripsi hasil penelitian yang memaparkan rata-rata, median, modus, standar deviasi, varian, minimum, maksimum, dan rentangan dari data hasil belajar PKN siswa kelas V SD Gugus I Tampaksiring tahun ajaran 2013/2014 baik

untuk kelas yang dibelajarkan dengan menerapkan metode *Role Playing*, maupun siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan pembelajaran konvensional. Deskripsi data hasil belajar PKn siswa, memaparkan rata-rata, median, modus, standar deviasi, varian, minimum, maximum dan rentangan dikerjakan dengan bantuan program pengolah angka Microsoft Office Excel 2007. Hasil deskripsi data hasil belajar PKn siswa kelas V SD Gugus I. maka dari itu, penelitian ini memberikan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media audio visual dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn dengan topik peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah tahun ajaran 2013/2014. Hasil penelitian yang menunjukkan thitung lebih dari pada ttabel yaitu $4,66 > 2,000$ dan didukung oleh perbedaan skor rata-rata yang diperoleh antara siswa yang mendapat treatment metode *Role Playing* berbantuan media audio visual yaitu 79,00 dan siswa dengan pembelajaran konvensional yaitu 72,00 oleh karena itu hipotesis alternatif diterima yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn.

B. Ramadhani Syahfitri, Aplek Gandamana, Naeklan Simbolon, Lala Jelita Ananda, Putra Afriadi dengan judul Pengaruh Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024 (2023) dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan menggunakan pendekatan *Quasi Experiment* dengan hasil bahwa penggunaan metode empati Feelings Roleplaying memberi pengaruh signifikan terhadap pembelajaran. hasil siswa kelas III MI Madinatussalam. Hal ini ditunjukkan dengan nilai uji T setelah uji eksperimen sebesar 84,063 dan nilai setelah uji kontrol sebesar 65,156 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menegaskan bahwa metode pembelajaran role play mempunyai dampak yang spesifik terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran tematik khususnya mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan pendidikan bahasa indonesia pada pembelajaran tema 3 subtema 2 kelas 3 MI Madinatussalam tahun ajaran 2023/2024.

C. Nyayu Azizah, Dian Nuzulia Armariena, Noviati dari Universitas Mandiri (2023) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* tema Profil Pelajar Pancasila terhadap Hasil Belajar Siswa SD dengan menggunakan pendekatan penelitian eksperimen *one-group pretest-posttest design* yakni dengan melaksanakan tes dua kali yang mampu memberikan hasil bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* tema profil pelajar Pancasila terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 99 Palembang. ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata yang di peroleh siswa pada proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa pada pretest rata-rata 51,03 meningkat menjadi 77,24 pada posttest dan dari data uji t, nilai pada t_{hitung} sebesar 10,69 sedangkan t_{tabel} dengan df 28 dengan taraf 0,05 maka t_{tabel} 2,04. Jadi dinyatakan bahwa $t_{hitung} 10,69 > t_{tabel} 2,04$. Sehingga t_{hitung} dinyatakan signifikan.

D. Agus Anjar (2015) dari Sekolah tinggi Keguruan dan ilmu Pendidikan Labuhan Batu dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Roleplaying* terhadap Hasil Belajar PKN Kelas X SMK Negeri 2 Rantau Utara dengan menggunakan pendekatan penelitian studi populasi sehingga dapat menghasilkan data penelitian bahwa Hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakn pada pembelajaran PKN dengan menerapkan metode *role playing* pada siswa SMK Negeri 2 Ranta Utara sebagai kelas eksperimen dan menerapkan metode ceramah pada siswa kelas X Bangunan sebagai kelas control unjukan perbedaan yang signifikan. Hasil belajar siswa diperoleh dari rata rata nilai post-test yaitu pada siswa kelas eksperimen menerapkan metode *Role Playing* sebesar 88,53 sedangkan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah sebesar 82,66 perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control dibuktikan melalui uji-t yang menunjukkan bahwa, t_{hitung} sebesar 2,614 dan t_{tabel} sebesar 1,998

dengan signifikansi sebesar 0,011 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,614 1998). maka mengacu pada ketentuan pengambilan keputusan dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menerapkan metode *Role Playing* dengan siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ceramah.

E. Robi Ardiansyah, Budi Winata Hasibuan, Rohana (2017) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Roleplaying* dan Model Ceramah terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas VII MTs Swasta Al-Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhan Batu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017) dengan metode pendekatan penelitian kuantitatif dengan hasil penelitian bahwa Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017, pada materi makna pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan rata-rata 80,125 dan telah tercapai (75 %). Pembelajaran PKN dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* efektif digunakan pada materi makna pancasila di kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari hasil tiga indikator keefektifan pembelajaran, yaitu: ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan telah tercapai dengan persentase ketuntasan 85 %, penguasaan materi siswa secara keseluruhan telah terpenuhi dengan persentase 80,125 % atau kategori tinggi, ketuntasan pencapaian indikator telah tercapai dengan persentase 79,14 %. Dan Tidak Ada Pengaruh Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas VII MTs Swasta Al- Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017, dapat dilihat dari hasil belajar dengan metode ceramah pada materi makna pancasila nilai rata-rata 50, 25.

F. Misbahudin (2021) dari STKIP Kusuma Negara dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn pada Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika dengan menggunakan metode penelitian *pretest-posttest one group design* menghasilkan bahwa pembelajaran dengan model bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan seluruh indera peserta didik secara aktif. Pembelajaran tersebut melibatkan aspek gerak juga emosi peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model bermain peran terbukti bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena dalam model pembelajaran bermain peran ini peserta didik terlibat aktif dalam memerankan tokoh dalam sejarah, membuat siswa mudah mengingat materi yang sedang diajarkan secara utuh. Pembelajaran ini melibatkan emosi peserta didik untuk merasakan suatu peristiwa, sehingga dengan demikian diharapkan bisa menumbuhkan semangat kebangsaan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memberi tanggapan positif terhadap model pembelajaran ini dimana mereka memberikan tanggapan bahwa pembelajaran bermain peran bisa menumbuhkan semangat kebangsaan mereka. Pembelajaran bermain peran cocok untuk diterapkan untuk materi yang memiliki muatan pembahasan sejarah maupun peristiwa.

2.3 Kerangka Pikir

Arikunto (2006) mengungkapkan bahwa kerangka pikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argument dari rumusan hipotesis, akan menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang diajukan. Salah satu masalah dalam pembelajaran PPKn di kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung adalah rendahnya keterampilan komunikasi peserta didik dalam pembelajaran dikarenakan guru yang masih menggunakan metode konvensional. Penggunaan metode pembelajaran erat kaitannya dengan tahap berfikir tersebut sebab melalui metode

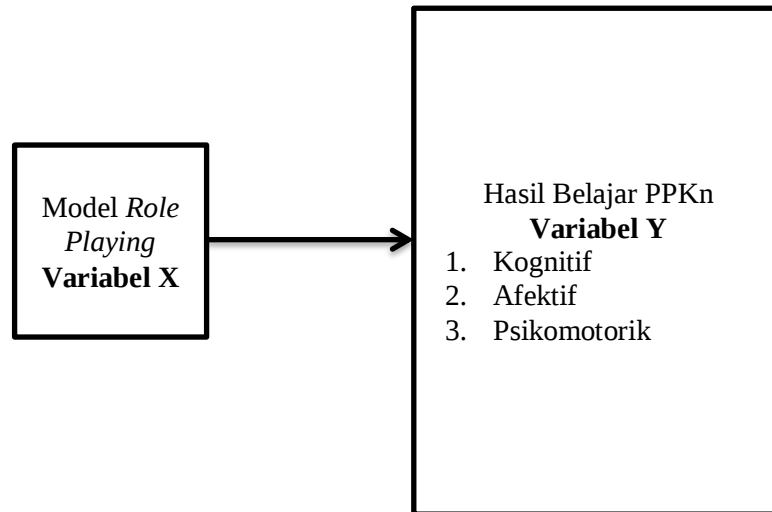
pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap cocok untuk mata pelajaran PPKn. Dimana dalam model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk mampu mengembangkan potensinya khususnya dalam hasil belajar, dengan harapan peserta didik mampu memahami materi dengan baik dan mengimplementasikan ke masyarakat. Penyampaian materi pelajaran PPKn yang kurang bervariasi dalam pembelajaran oleh guru membuat peserta didik kurang maksimal dalam memperoleh hasil belajar yang baik serta merasa pembelajaran hanya bersifat satu arah yang terpusat pada penjelasan guru saja. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dan bakat anak melalui pembelajaran PPKn yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran dimana pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) bukan berpusat pada guru (*teacher centered*) salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Peneliti berasumsi bahwa metode pembelajaran *Role Playing* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam PPKn.

Bagan di bawah ini akan menjelaskan mengenai arahan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Roleplaying* dengan variabel X = Model Pembelajaran *Role Playing* dan variabel Y = Hasil Belajar PPKn dengan indikatornya menggunakan teori dari Bloom. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan begitu hasil penelitian akan dapat diketahui secara alamiah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, dan kerangka berpikir dari permasalahan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Role Playing* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- H_1 : Terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Role Playing* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasy experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Suharsimi Arikunto (2000) mendefinisikan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari *treatment* pada subjek yang diselidiki. Cara untuk mengetahuinya yaitu dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi *treatment* dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi *treatment*.

Dalam penelitian peserta didik dikelompokkan kedalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan metode *Role Playing*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode diskusi.

3.2 Populasi dan Sempel

A. Populasi

Menurut Sugiyono (2017) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan, bahwa populasi dalam penelitian meliputi segala sesuatu yang akan dijadikan subjek atau objek penelitian yang dihendaki peneliti.

Maka populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung dengan jumlah:

Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung

Kelas	Jumlah Siswa
Kelas VII-1	36
Kelas VII-2	36
Kelas VII-3	35
Kelas VII-4	35
Kelas VII-5	36
Kelas VII-6	34
Total	212

B. Sampel

Sampel menurut pendapat Sukardi (2007) merupakan sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini digunakan karena pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama dan sedang mempelajari KD atau kompetensi dasar yang sama. Adapun sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII-1 sebagai kelas eksperimen dan VII-2 sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian SMP Negeri 3 Jati Agung

Sampel Kelas	Jumlah Siswa	Perlakuan
Kelas eksperimen (VII-2)	36	Eksperimen
Kelas kontrol (VII-1)	36	Kontrol

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini peneliti membedakan dua variabel yaitu variabel bebas sebagai yang mempengaruhi dan variabel terikat sebagai variabel yang dipengaruhi, yaitu:

A. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing*

B. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada mata Pelajaran PPKn.

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

A. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga akan memudahkan dalam mengoperasionalkannya di lapangan. Untuk memahami dan memudahkan dalam menafsirkan banyak teori yang ada di dalam penelitian ini, maka akan ditentukan beberapa definisi konseptual yang berhubungan dengan yang akan diteliti, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan model *Role Playing* memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui bermain peran.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu variabel yang dapat diamati melalui pengoperasian variabel menggunakan proses pengukuran yang tepat. Menurut Suryabrata (2012) menjelaskan bahwa definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan dan dapat diamati.

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

Ketika guru menerapkan suatu teknik bermain peran (*Role Playing*) dalam kegiatan pembelajaran. Skenario sebagai bagian yang penting dalam bermain peran (*Role Playing*) perlu disusun oleh guru dengan cara sebaik mungkin. Apabila scenario tersebut dapat dilakukan dengan baik dan sungguh-sungguh maka secara otomatis komunikasi akan hidup, karena komunikasi dilakukan oleh anak-anak yang aktif dan kreatif sesuai watak masing-masing. Skenario tersebut dapat dijalankan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru atau pembimbing perlu untuk menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
- b. Guru membentuk siswa dalam kelompok-kelompok.
- c. Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan *pembelajaran Role Playing*.
- d. Kemudian, guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan oleh guru.

- e. Masing-masing siswa berada dalam kelompok nya, kemudian siswa tersebut melakukan pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya.
- f. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain.
- g. Pada langkah terakhir ini, guru memberikan kesimpulan dari kegiatan *Role Playing* yang dilakukan bersama siswa.
Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum.

2. Hasil Belajar

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar yang melibatkan antara pendidik dengan peserta didik sehingga dengan adanya interaksi didalam kegiatan belajar akan menciptakan situasi belajar yang sangat kondusif bagi siswa, sehingga dengan terciptanya kenyamanan didalam pembelajaran, maka hasil belajar yang didapat akan maksimal dengan melakukan proses evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran. Adapun tujuan umum dari proses pembelajaran yakni hasil belajar. Jadi dengan kata lain kesuksesan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan itu tidak bisa terlepas dari adanya hasil belajar. “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

- a. Kognitif

Berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan berpikir siswa.

- b. Afektif

Berkaitan dengan sikap, nilai, minat, emosi dan motivasi siswa

- c. Psikomotorik

Berkaitan dengan keterampilan fisik atau motorik yang tampak dalam tindakan nyata.

3.5 Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan observasi sebagai teknik pokok dan angket sebagai teknik penunjang. Observasi dilakukan dengan bantuan lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati dan mengukur partisipasi belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disusun dalam bentuk skala untuk setiap kegiatan atau perilaku yang diamati dan rentang skala tersebut yaitu (1) tidak mampu mendapatkan hasil belajar siswa diatas kkm; (2) cukup menunjukkan hasil belajar yang meningkat; dan (3) mampu menunjukkan hasil belajar yang sempurna.

Kemudian selain menggunakan lembar observasi untuk pengukuran variabel, penelitian ini juga menggunakan angket yang berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah model pembelajaran *Role Playing* dan variabel (Y) hasil belajar peserta didik. Angket yang berikan dan diajukan kepada responden bersifat tertutup. Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut:

A. Berpengaruh

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik apabila peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung mampu dengan baik menunjukkan hasil belajarnya dalam proses pembelajaran PPKn.

B. Cukup Berpengaruh

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dinyatakan cukup berpengaruh terhadap hasil belajar apabila peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung belum sepenuhnya menunjukkan hasil belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran PPKn.

C. Tidak Berpengaruh

Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dinyatakan tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik apabila peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung tidak menunjukkan hasil belajar dalam proses pembelajaran PPKn.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

A. Tes

Tes hasil belajar yang diperlukan dalam penelitian ini adalah tes tentang hasil pengaruh siswa selama proses pembelajaran yaitu hasil belajar siswa selama proses dengan pemberian tindakan dan tanpa pemberian tindakan, dan tes hasil belajar pada kelas kontrol. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui daya perbedaan tentang hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Role Playing* dan sesudah menggunakannya. Untuk memperoleh soal-soal tes yang baik sebagai alat pengumpulan data pada penelitian ini, maka penulis melakukan uji coba tes. Soal-soal yang diuji cobakan tersebut bertujuan untuk mengetahui daya pembeda soal, tingkat kesukaran soal, dan reliabilitas soal. Tes adalah alat untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang melalui pertanyaan atau tugas yang harus dijawab dan dikerjakan oleh responden. Tes dalam penelitian ini adalah tes untuk menentukan atau mengukur hasil belajar siswa. Tes yang digunakan berupa tes formatif pilihan ganda yang diadakan pada waktu yang telah ditentukan yaitu sebelum pembelajaran (pretest) dan sesudah pembelajaran angket

B. Wawancara

Menurut Sugiyono (2021) “Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara dilakukan langsung oleh pewawancara kepada responden secara bertatap muka atau bisa melalui via telepon dan media lainnya. Wawancara ini dilakukan untuk

melengkapi data yang belum lengkap atau terjawab melalui angket. Teknik wawancara juga menjadi penunjang dalam penelitian untuk pengumpulan data tambahan. Melalui wawancara peneliti bisa mengetahui data, keterangan maupun informasi.

C. Observasi

Penelitian ini menggunakan lembar observasi yang disusun dalam bentuk format khusus dengan aspek-aspek penilaian yang dikembangkan dari indikator. Penilaiannya dilakukan oleh peneliti secara langsung menggunakan bantuan lembar kisi-kisi dengan tujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar PPKn kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung Lampung Selatan peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Liwa.

3.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas tes soal yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan terlebih dahulu menyebarkan tes soal pilihan ganda dengan mengujinya kepada 10 mahasiswa diluar responden. Uji validitas ini dilakukan dengan perhitungan data dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel dalam instrumen yang berbentuk tes soal pilihan ganda untuk variabel X yaitu Model Pembelajaran *Role Playing* dan variabel Y yaitu Hasil Belajar PPKn. Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen dapat dinyatakan valid. Sedangkan apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid. Untuk memudahkan uji validitas pada penelitian ini maka dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25. Adapun langkah-langkah dalam menghitung validitas menggunakan bantuan SPSS versi 20 yaitu: (1) Masukkan seluruh data dan skor total; (2) *Analyze* >> *Correlate* >> *Bivariate*; (3) Masukkan seluruh item dalam kotak *Variables*; (4) Klik *Pearson* >> OK. Output hasil uji validitas tes dengan

bantuan SPSS versi 20 dapat dilihat pada lampiran. Hasil uji coba tes soal pilihan ganda yang telah diisi oleh sepuluh orang responden diluar sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Uji Validitas Tes

Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	0,868	0,631	Valid
2.	0,915	0,631	Valid
3.	0,745	0,631	Valid
4.	0,705	0,631	Valid
5.	0,915	0,631	Valid
6.	0,786	0,631	Valid
7.	0,560	0,631	Tidak Valid
8.	0,803	0,631	Valid
9.	0,745	0,631	Valid
10	0,868	0,631	Valid

(Sumber: data primer peneliti)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 25 maka untuk tes soal hasil belajar PPKn (Variabel Y) bahwasannya dari 10 soal pilihan ganda terdapat 9 soal yang valid dan 1 soal yang dinyatakan tidak valid karena setiap item $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan level signifikansikan sebesar 5% (0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa soal pilihan ganda yang valid keseluruhannya sebanyak 9 soal. Soal yang valid akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya, soal yang tidak valid akan dinyatakan gugur dan tidak akan digunakan untuk analisis data selanjutnya.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung koefisien Cronbach's Alpha dari data hasil uji coba instrumen (tes). Untuk pengujian reliabilitas peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 20. Langkah-langkah menghitung reliabilitas menggunakan SPSS versi 20 yaitu: (1) masukkan data yang sama dengan data yang digunakan untuk menghitung validitas; (2) *Analyze >> Scale >> Reliability Analysis*; (3) masukkan nomer item yang valid ke dalam kotak items, skor total tidak diikuti; (4) *Statistics*, pada kotak dialog *Descriptives for klik Scale if item deleted >> Continue >> OK*. Output hasil uji reliabilitas tes dengan bantuan SPSS versi 20 dapat dilihat pada lampiran. Suatu instrumen penelitian dinyatakan cukup reliabel jika memiliki kriteria penilaian uji reliabilitas, jika reliabilitas

kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan jika uji reliabilitas 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Hasil uji coba tes yang telah diisi oleh sepuluh orang. Responden di luar sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Uji Reliabilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.936	10

(Sumber: data primer peneliti)

Hasil uji coba tes pilihan ganda di atas dikatakan reliabel apabila hasil minimalnya 0,6. Dengan demikian kuisioner yang dipakai dalam penelitian ini sudah reliabel karena setelah dianalisis menggunakan SPSS 25 untuk variable Y hasil akhirnya memiliki nilai 0,936. Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka soal tes pilihan ganda tentang hasil belajar PPKn (Variabel Y) diperoleh reabilitas 0,936 artinya ($0,936 > 0,6$) dari 9 soal tes pilihan ganda yang valid dan 1 soal tidak valid. Dengan demikian hasil uji reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa instrument tersebut dalam kriteria “Sangat Tinggi” yang berarti dapat diandalkan untuk menjadi instrument sebuah penelitian

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan kedalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dengan menguraikan kata-kata dalam kalimat serta angka secara sistematis. Informasi disajikan dalam bentuk penguraian dan presentase pada setiap table untuk menarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data. Data yang dideskripsikan adalah hasil *pretest* dan *posttest* mengenai hasil belajar PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* yang dilaksanakan pada kelas VII SMP N 3 Jati Agung Lampung Selatan.

b. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah data penelitian yang digunakan berdistribusi dengan normal. Uji normalitas menggunakan SPSS 25 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel yang diteliti memiliki variansi yang sama. Cara untuk menguji homogenitas adalah dengan menggunakan uji F dengan bantuan program komputer SPSS 25. Dasar pengambilan keputusan hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai Signifikansi (Sig) < 0.05 , maka dikatakan bahwa variansi dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).
- b. Jika nilai Signifikansi (Sig) > 0.05 , maka dikatakan bahwa variansi dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

c. Analisis Data Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk melihat adakah pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung Lampung Selatan. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji *independen sample t Test*. Uji *independen sample t Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar PPKN dengan metode ceramah dengan metode *roleplaying*. Jika dari uji *independen sample t Test*

tersebut terdapat perbedaan hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dinyatakan bahwa model pembelajaran *roleplaying* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t Test* (jika data terdistribusi normal) atau dengan uji *Mann Whitney* (jika data tidak terdistribusi normal). Uji hipotesis ini dilakukan pada data *pretest* kelas kontrol dengan data *pretest* kelas eksperimen. Selain itu, dilakukan juga pada data *posttest* kelas eksperimen dengan data *posttest* kelas kontrol.

Dalam pengujian hipotesis dengan uji *independent sample t Test*, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

1. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n-2$ dan $\alpha 0.05$ maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_1 diterima.
2. Apabila probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan sebaliknya H_1 ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah peneliti lakukan mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Kelas VII SMPN 1 Jati Agung, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar. Pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran berlangsung secara efektif dengan melibatkan peserta didik secara aktif melalui peran dan simulasi. Peserta didik menjadi lebih antusias, berani mengemukakan pendapat, dan terlibat langsung dalam situasi pembelajaran yang kontekstual.

Hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing*. Hal ini ditunjukkan dengan perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran tersebut.

Peningkatan ini terjadi karena peserta didik lebih memahami materi melalui pengalaman langsung yang mereka alami dalam bermain peran. Model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh positif terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membentuk sikap percaya diri, kerja sama, tanggung jawab, dan keterampilan komunikasi.

Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan kesiapan peserta didik dalam memainkan peran secara maksimal, kendala tersebut dapat diatasi melalui perencanaan yang matang, pengarahan guru, dan latihan berulang. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar di jenjang SMP, khususnya di SMPN 3 Jati Agung.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan oleh peneliti di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan tetap selalu dapat memberikan fasilitas terhadap peserta didik dan pendidik agar kegiatan belajar mengajar berjalan efektif seperti terus mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan internet untuk terus di gunakan.

2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik diharapkan dapat terus mengoptimalkan pemanfaatan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan *hasil belajar* pada materi PPKn kelas VII di SMP Negeri 3 Jatiagung dapat terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik dan memiliki daya saing tinggi.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan dapat memaksimalkan pemanfaatan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat memaksimalkan *hasil belajar* peserta didik serta dapat guna mampu menganalisis dan menyelesaikan masalah dengan tepat solusi, mengingat saat ini proses kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *blended learning* sehingga menuntut peserta didik untuk eksplor diri.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dengan adanya pengaruh yang positif pada penelitian ini dapat menjadi referensi untuk meneliti variabel lain yang dapat dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Role Playing* seperti keterampilan di abad 21 lainnya yang perlu dikuasai seperti keterampilan komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Adha, M. M. 2012. *The Influence of Intercultural Communication with the Attitudes of Social Solidarity Students in State Senior High School*.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. 2013. *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi. 2001. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Renika Cipta.
- A. Kosasih, Djahiri. 1995. *Dasar Umum Metodologi Pengajaran Pendidikan Nilai Moral*. Bandung: Laboratorium Pengajaran PMP-IKIP Bandung.
- Anjar, Agus. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Roleplaying Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas X SMK Negeri 2 Rantau Utara. *Civitas 1*.
- Anwar, Saifuddin. 2016. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ardiansyah, Robi. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Dan Model Ceramah Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas VII MTS Swasta Al-Amin Kampung Pajak Kabupaten Labuhan Batu Utara Tahun Pembelajaran 2016/2017.
- Arikunto, Suharsini . 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariwitari, Ni MMd Rai. Putra, Md. Kristiantari, Mg Rini. 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*, 2
- Aqib, Zainal.2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung : Yrama Widya.
- Azizah, Nyayu Siti. Dkk 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Tema Profil Pelajar Pancasila Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. 2019. Metode *Role Playing* dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 71-78.
- Bandura, A. 1977. *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

- Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan W.D, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas*. Pendidikan Ganesha, 2.
- Daryanto. 2013. *Ilmu Komunikasi*. Malang: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Djamaluddin, A., & Wardana, W. 2019. *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan CV. Kaaffah Learning Center.
- Ismail. 1998. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismiasih, Lia. 2016. Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMA Muhammadiyah Pakem Sleman. *Jurnal Pendidikan*. 5.
- Mardiah, Siti Hasnatul. 2015. *Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Mardicko, A. 2022. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling JPDK*, 4, 5482-5492.
- Maslow, A. H. 1970. *Motivation and personality* 2nd ed.. New York, NY: Harper & Row.
- Misbahudin 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn pada Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika, *Jurnal Citizenship virtues* 1.
- Mulyati, Tita, dkk. 2013. *Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak*
- Ngalimun. 2015. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. 2016. Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Nurmala, dkk. 2016. “Komunikasi Verbal dan NonVerbal Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar”. *e-Proceeding of Management*. 3 | Page 802
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. 2020. Peranan pembelajaran pendidikan

kewarganegaraan dalam membangun civic conscience. *Bhineka Tunggal Ika*, 7, 34-46.

Mentari, A., Yanzi, H., & Putri, D. S. 2021. Implementasi pendidikan karakter di perguruan tinggi. *Jurnal Kultur Demokrasi JKD*, 10, 1-8.

Munir, Fatiqin, A. Kendi, I. 2017. Pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap minat belajar siswa kelas x pada materi virus di sma azhariyah Palembang. *Jurnal Florea*. 4

Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3, 333-352.

Piaget, J. 1972. The psychology of the child. New York, NY: Basic Books.

Poniran. 2000. *Keterampilan berkomunikasi siswa SMU N 10 Jambi* . Padang: UNP

Rogers, C. R. 1969. Freedom to learn. Columbus, OH: Merrill.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sari, F. P., Hasyim, A., & Pitoewas, B. 2017. *Pengaruh Intensitas Komunikasi Orang Tua dan Anak terhadap Sikap Sosial Siswa*

Siregar, E., & Nara, H. 2010. Teori belajar dan pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta,cv.

Sayuwaktini, N. W., Yanzi, H., & Pitoewas, B. 2015. Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn. *Jurnal Kultur Demokrasi JKD*, 3.

Suntoro, I., Sudjarwo, S., & Warsini, W. 2015. Model Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pkn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Studi Sosial*, 41010

Sugrah, N. U. 2020. Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19, 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>

Sutrisno, Hadi. MA., Prof. Drs. 1986. *Statistik*. Jakarta : Pustaka Pelajar.

Syahfitri, Ramadhani. dkk 2023. Pengaruh Model *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7

- Tarigan, A. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 102-112.
- Thamrin Tayeb. 2017. “Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran”. *Alauduna*. 4.
- Thorndike, E. L. 1932. The fundamentals of learning. New York, NY: Teachers College, Columbia University.
- Wardana, dkk. 2014. “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Karangasem” *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Wicaksono. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: Garudhawacana
- Vygotsky, L. S. 1978. Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.