

STKIP PGRI JOMBANG

Pengembangan
Pembelajaran
Inovatif
dan
Inspiratif:

Menjawab
Tantangan
Era
Milenial



PROSIDING

HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INSPIRATIF:
Menjawab Tantangan Era Milenial



www.stkipjb.ac.id



Jombang, 7 April 2018
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PGRI JOMBANG
Jl. Pattimura II/20 Jombang
Telp. (0321) 861319-854318 FAX (0321) 854319





PROSIDING

ISSN 2443-1923

SEMINAR NASIONAL

Hasil Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

*“Pengembangan Pembelajaran Inovatif dan Inspiratif:
Menjawab Tantangan Era Milenial”*

**STKIP PGRI JOMBANG
7 APRIL 2018**

VOLUME 4

No. 1 2018



HAK CIPTA

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
“PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INSPIRATIF :
MENJAWAB TANTANGAN ERA MILENIAL”**

**STKIP PGRI JOMBANG
07 APRIL 2018**

Editor/Reviewer

Agus Prianto	STKIP PGRI Jombang
Adib Darmawan	STKIP PGRI Jombang
Siti Maisaroh	STKIP PGRI Jombang
Khoirul Hasyim	STKIP PGRI Jombang
Banu Wicaksono	STKIP PGRI Jombang
Fahimul Amri	STKIP PGRI Jombang
Suminto	STKIP PGRI Jombang
Slamet Boediono	STKIP PGRI Jombang
Ahmad Sauqi Ahya	STKIP PGRI Jombang
M. Fajar	STKIP PGRI Jombang
Wahyu Indra Bayu	STKIP PGRI Jombang
Anton Wahyudi	STKIP PGRI Jombang
Henky Muktiadji	STKIP PGRI Jombang
M. Farhan Rafi	STKIP PGRI Jombang
Yunita Puspitasari	STKIP PGRI Jombang
Tatik Irawati	STKIP PGRI Jombang
Rukminingsih	STKIP PGRI Jombang
Safil Maarif	STKIP PGRI Jombang

Mitra Ahli

Dr. Widyo Winarso, M.Pd.	(Sekretaris Pelaksana Kopertis Wilayah VII Jatim)
Prof. Dr. Djatmika, M.A.	(Guru Besar Universitas Sebelas Maret Solo)
Dr. Firman, M.Pd.	(Dosen PPKn STKIP PGRI Jombang)

Diterbitkan Oleh:
STKIP PGRI Jombang

Hak Cipta © 2018
Panitia Semnas
STKIP PGRI Jombang

ISI DI LUAR TANGGUNG JAWAB EDITOR/PENERBIT



PERSONALIA

SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN “PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INSPIRATIF : MENJAWAB TANTANGAN ERA MILENIAL”

STKIP PGRI JOMBANG
07 APRIL 2018

Munawaroh	Ketua STKIP PGRI Jombang
Heny Sulistyowati	Wakil Ketua 1
Nurwiani	Wakil Ketua 2
Nanik Sri Setyani	Wakil Ketua 3
Agus Prianto	Koordinator Seminar Nasional
Adib Darmawan	Anggota
Siti Maisaroh	Anggota
Khoirul Hasyim	Anggota
Banu Wicaksono	Anggota
Fahimul Amri	Anggota
Suminto	Anggota
Slamet Boediono	Anggota
Ahmad Sauqi Ahya	Anggota
M. Fajar	Anggota
Wahyu Indra Bayu	Anggota
Anton Wahyudi	Anggota
Henky Muktiadji	Anggota
M. Farhan Rafi	Anggota
Yunita Puspitasari	Anggota
Tatik Irawati	Anggota
Rukminingsih	Anggota
Amir Hamzah	Anggota
Abdillah	
Rizki Brilian Sandi	Anggota
Safiil Maarif	Anggota

Kata Pengantar



Millennials, atau juga dikenal sebagai generasi millennial, adalah kelompok generasi yang lahir antara tahun 1980-an sampai dengan tahun 2000-an. Dengan demikian generasi millennial adalah generasi muda yang sekarang berusia antara 17 – 37 tahun. Tidak dapat dielakkan, kelompok generasi inilah yang mulai sekarang akan banyak mengisi dan berwarnai corak kehidupan masyarakat *jaman now* dan kehidupan masyarakat pada masa yang akan datang. Generasi millennial inilah yang akan menentukan apakah bangsa kita akan mampu tampil setara dan mampu bersaing dengan bangsa lain dalam komunitas global.

Hasil riset yang dirilis oleh *Pew Riset centre* menjelaskan keunikan generasi millennial yang tidak bisa *dilepaskan* dari keberadaan teknologi internet dan budaya pop. Generasi millennial memiliki ketergantungan yang sangat tinggi dengan teknologi internet. Mereka juga lebih terbuka dengan berbagai ide baru dan gagasan dari sumber mana pun.

Porsi kelompok generasi millennial di Indonesia diperkirakan sebanyak 34% dari total penduduk. Kelompok generasi inilah yang dalam kehidupannya selalu mengandalkan kecepatan, dan cenderung suka pada hal-hal yang serba instan. Bila hal ini terus dijadikan pedoman dalam berperilaku, *maka* dikawatirkan akan memunculkan perilaku *cuek* dengan lingkungan sosialnya, individualis dan egosentris, cenderung mencari hal yang serba mudah, dan kurang menghargai sebuah proses. Kecenderungan ini menjadi tantangan utama bagi semua pendidik *jaman now*. Kegiatan pendidikan dan pembelajaran ditantang untuk mampu memberikan jawaban riil, bagaimana para pendidik harus mengembangkan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi millennial. Bagaimana keberadaan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat justru dapat digunakan untuk membangun karakter positif generasi millennial agar kelak mereka dapat bersaing dalam komunitas global.

Saat ini, kajian tentang pendekatan pendidikan, pembelajaran, dan pengembangan sumber daya manusia yang secara spesifik diperuntukkan untuk memperkuat peran generasi millennial dalam era global *masih* belum banyak dikaji oleh para peneliti, akademisi, dan para pengembang sumber daya manusia. Kegiatan Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan dan

Pembelajaran dengan tema: “Pengembangan Pembelajaran Inovatif dan Inspiratif: Menjawab Tantangan Era Millennial” ini dirancang untuk mewadai hasil pemikiran, kajian, dan penelitian para akademisi yang menaruh perhatian besar pada isu tentang bagaimana mengembangkan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang mampu menjawab tantangan era millennial. Hasil pemikiran, kajian, dan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi para pendidik dan pengembang sumber daya manusia untuk mengantarkan tumbuhnya insan millennial yang berkarakter, cerdas, dan kompetitif.

Jombang, 31 Maret 2018

Panitia Seminar Nasional

Daftar Isi



Halaman Sampul	i
Halaman Hak Cipta	ii
Personalia	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi-x
<i>Keynote Speaker</i>	
Kompetensi Wacana sebagai Kecakapan Literasi dalam Proses Pembelajaran <i>Prof. Dr. Djatmika, M.A</i>	1-11
Pembelajaran Inovatif-Inspiratif pada Generasi Milenial Artikulasi dan Tantangannya <i>Dr. Firman, M.Pd</i>	12-21
<i>Penguatan Budaya Literasi Peserta Didik dalam Era Milenial</i>	
Tingkat Tutur Bahasa Jawa Krama dalam Sandiwara Ludruk “Sarip Tambak Oso” Oleh Mahasiswa STKIP PGRI Jombang <i>Kiki Andri Yanil, Heny Sulistyowati</i>	23-34
Menggal Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Cerita Babad Kebo Kicak Karang Kejambon di Kabupaten Jombang <i>Anton Wahyudi, Banu Wicaksono</i>	35-50
Pengaruh Kompetensi Profesional terhadap Kinerja Guru Ekonomi SMA di Kabupaten Jombang <i>Diah Dinaloni</i>	51-60
The Implicature of Cigarette Adversement <i>Computri Febriana, Ika Lusi Kristanti</i>	61- 64
Program Pojok Baca Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui GLS (Gerakan Literasi Sekolah MAN 5 Jombang) <i>Kiswati</i>	65-72
Considering Translator’s Background in Translating Fugures of Speech in Novel of Mice and Man <i>Lailatun Najakh, MR Nababan, Djatmika</i>	73-81

Eskpresi yang Memitigasi Tindak Tutur Mengkritik pada Novel To Kill A Mockingbird Karya Harper Lee <i>Luthfiyah Hanim Setyawati, M.R. Nababan, Djatmika</i>	82-92
Strategi Pengembangan Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Melalui Marketing <i>Online</i> di Dinas Koperasi dan UMKM Kabupaten Banyuwangi <i>Mohamad Regalfa Margiono</i>	93-102
Analysis of Greeting and Verbs in Accomodating Honorifics Expression of Okky Madasari Novel (Entrok, 86, Maryam, Pasung Jiwa, and Kerumunan Terakhir) Through Sociolinguistics Approach <i>Mochamad Nuruz Zaman, .M. R. Nababan, Djatmika</i>	103-114
Kecenderungan Pengamanan Diri pada Tokoh Utama dalam Novel Kroco Karya Putu Wijaya sebagai Salah Satu Media Literasi <i>Mu'minin, Ahmad Sauqi Ahya</i>	115-122
Kegagalan Metakognitif dalm Memahami dan Menganalisis Masalah Matematika <i>Abd. Rozak</i>	123-134
Pengetahuan (Connaissance) Sejarah dan Moral Zaman dalam Trilogi Novel Rara Mendut Karya Y.B. Mangunwijaya <i>Siti Maisaroh</i>	135-153
Meronim dalam Video Pengangkatan Gubernur DKI Jakarta Anies Baswedan Masa Jabatan 2017-2022 <i>Wildan Mahmudi, Susi Darihastining</i>	154-163
A Critical Study of Implicature and Taboo Language in The Subtitling Japanese Animeinto English and Its Effect on EFL <i>Didik Setiawan, Tatik Irawati</i>	164-169
Technology and Literature: The Duo (Contradictive) Dinamic in Rising <i>Zulidyana Dwi Rusnalasari, Retno Danu Rusmawati, Fitri Rofiyarti</i>	170-174
The Strengthening of an Integrated Entrepreneurship Education for Encouraging Indonesia National Entrepreneurship Movement, <i>Ninik Sudarwati</i>	175-183
Literasi Digital di Era Milenial <i>Heru Totok Tri Wahono, Yulia Effrisanti</i>	185-193
Historical Gap in Troy Movie : A Mimesis Approach <i>Royan Wulandari, M. Syaifuddin S.</i>	194-198

Kecakapan Peserta Didik dalam Era Milenial

- Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri Kesamben Jombang** 200-204
Nur Iffah, Miftakhul Rohman
- Investigating Effect Information Transfer Technique Toward Students' Reading Achievement** 205-214
Vinie Aji Sukma, Rosi Anjarwati
- Menakar Efektifitas Poa Pembelajaran Kewirausahaan dalam Menumbuhkan Kompetensi dan Minat Berwirausahaan Peserta Didik SMK di Jawa Timur** 215-228
Agus Prianto, Siti Zoebaidha, Ahmad Sudarto, Retno Sri Hartati
- Implementasi Assurance, Relevance, Interest, Assessment and Satisfaction Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Mojowarno** 229-235
Nurul Aini, Ama Noor Fikrati
- Scrutinizing Discourse Markers in English Listening Section of Senior High School National Examination in 2015/2016** 236-244
Asep Budiman
- Simplex and Complex Thinking Through Reading in Javanese for Children at the Fifth Grade Students of Elementary School : Psycholinguistic Approach** 245-257
Chalimah
- Analisis Pengaruh Kompetensi Profesional dan Kometensi Pedagogik Guru terhadap Sikap Belajar Siswa** 258-267
Dwi Wahyuni
- Evaluasi Instrumen Karakter Teacherpreneur dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru SMK Bisnis dan Manajemen di Era Milenial** 268-274
Fahmi Ulin Ni'mah
- Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) dalam Pembelajaran Matematika** 275-283
Failatul Faridloh, Safiil Maarif
- Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Hasil Belajar Passing Bolavoli Siswa Kelas XI SMK Diponegoro Ploso Tahun Pelajaran 2017/2018** 284-294
Aguk Sumarioko, Joan Rhobi Andrianto
- Higher Order Thinking Skills pada Pembelajaran Abad 21 (Pre Research)** 295-301
Leni Widiawati, Soetarno Joyoatmojo, Sudyanto

Pengaruh Modeling The Way terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X-MIPA 3 SMAN Bandarkedungmulyo Jombang Tahun Pelajaran 2017/2018 <i>Anggita Dyah Pusparini, Mindaudah</i>	302-311
Meningkatkan Self Directed Learning melalui Problem Based Learning Mahasiswa Prodi Matematika STKIP PGRI Jombang <i>Rifa Nurmilah</i>	312-318
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas VIII SMP Terpadu Darul Dakwah Mojokerto <i>Syarifatul Ma'ulah, Anni Rufaizah</i>	319-325
Deskripsi Keterampilan Pengetahuan Prosedural Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Kemampuan Matematika <i>Ervin Yulianingtyas, Wiwin Sri Hidayati</i>	326-338
Reader's Theater pada Pembelajaran Speaking <i>Muhammad Farhan Rafi, Aang Fatihul Islam</i>	339-345
Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas XI pada Materi Pola Bilangan <i>Moch. Noer Arief Basuki Rachmadhani</i>	346-356
 <i>Penerapan Pembelajaran Inovatif dan Inspiratif</i>	
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa <i>Ella Sukriya Yusnita, Ririn Febriyanti</i>	358-362
Pengaruh Pembelajaran PPKn dengan Model Role Playing terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Jombang <i>Ulil Istibsyaroh, Rr. Agung Kesna Mahatmaharti, Siyono</i>	363-371
Dampak Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Berbasis Karakter Guru PPKn di SMKN 1 Mojoagung <i>Syahnur Karmi Enda, Diah Puji Nali Brata</i>	372-383
Inovasi Media Literasi Melalui Analisis Wacana Kritis Perspektif Michel Foucault dalam Novel 3 Sri Kandi Karya Silvarani <i>Diana Mayasari, Fetty Afrianti</i>	384-392
Penerapan Teknik Ice Braking untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Materi Bilangan Bulat <i>Esty Saraswati Nurhartiningrum, Zuli Retno Wati</i>	393-402

Debat Sebagai Metode Pembelajaran untuk Melatih Sikap Kritis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X (Sepuluh) Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Serang <i>Ita Purwati, Jedah Nurlatifah</i>	403-413
Ujian Nasional Berbasis Komputer di MADrasah Aliyah Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang: Mafaat dan Kesiapan <i>Moh. Nasrudin, Lailatus Sa'adah</i>	414-422
Merancang Perangkat Pembelajaran Simulasi Digital SMK X Materi Masalah TIK dan Cara Mengatasinya dengan Pendekatan Saintifik <i>Masruchan</i>	423-431
Pengembangan Model Pembelajaran dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Melalui Metode APBL (Authentic Problem Based Learning)) pada Mata Pelajaran Kewirausahaan <i>Munawaroh</i>	432-446
Pembelajaran Berbasis Proyek pada Matakuliah Kewirausahaan <i>Shanti Nugroho Sulityowati</i>	447-454
The Effectiveness of Using Collaborative Storytelling Game in Teaching Speaking <i>Faidza Saskia Putri, Ima Chusnul Chotimah</i>	455-459
Collaborative Strategic Reading (CSR) Strategy for Improving Teaching Reading Class <i>Hartia Novianti, Afi Ni'amah</i>	460-468

PENGARUH PEMBELAJARAN PPKn DENGAN MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI JOMBANG

Ulil Istibsyaroh¹ (ulilistibsyaroh.ppkn2012@gmail.com)
Rr. Agung Kesna Mahatmaharti² (agung.kesna@stkipjb.ac.id)
Siyono³ (siyono@gmail.com)

Abstract

Efforts to improve the learning outcomes of students, researchers tried to use PPKn Learning by role playing model. The learning model is one model that is used to improve the learning outcomes of learners through roles and group work. This study aims to determine how much influence the learning PPKn learning model role playing against learning outcomes of students. The method used is quantitative research methods. The population in this study are all students of class X MA Al-Muhajirin in the academic year 2015-2016. For sampling are all students of class X-A total of 32 students. In this study the use of test material through the Defense and Security of the Republic of Indonesia as a test then the test questions distributed before (pre-test) and after (post-test) implementing learning role playing PPKn model. After all the data is collected and then analyzed using the formula One Group Design. Paired Samples Test results obtained by Sig. (2-tailed) of 0.000. Basis for a decision is received H_0 if Sig. (2-tailed) $> \alpha$ and rejected H_0 if Sig. (2-tailed) $< \alpha$ where $\alpha = 0.05$. Because the value of Sig. (2-tailed) of 0.000 means that $0.000 < 0.05$ or acquired t_{count} of 12.923 and sig. 0.000. Because t_{hitung} greater than t_{table} ($df = 2,04$) and a small sig. more of 0,05 maka H_0 rejected in other words H_1 accepted. Then there is the influence of proven learning model PPKn role playing on learning outcomes.

Keywords: Role Playing and Learning Outcomes

Abstrak

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti mencoba menggunakan Pembelajaran PPKn dengan model role playing. Model pembelajaran tersebut merupakan salah satu model yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik melalui peran-peran dan kerja kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berapa besar pengaruh pembelajaran PPKn dengan model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian tersebut adalah seluruh peserta didik kelas X MA Al-Muhajirin tahun pelajaran 2015-2016. Untuk pengambilan sampel adalah seluruh peserta didik kelas X-A sebanyak 32 peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan soal tes melalui materi Pertahanan dan Keamanan Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagai test kemudian soal tes tersebut dibagikan sebelum (pre-test) dan sesudah (pos-test) melaksanakan pembelajaran PPKn dengan model Role Playing. Sesudah data terkumpul semua kemudian dianalisis menggunakan rumus One Group Design. Hasil Uji Paired Samples Test diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Dasar pengambilan keputusan adalah terima H_0 jika Sig. (2-tailed) $> \alpha$ dan tolak H_0 jika Sig. (2-tailed) $< \alpha$ dimana $\alpha = 0,05$. Karena nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 berarti $0,000 < 0,05$ atau didapat nilai t_{hitung} sebesar 12.923 dan sig. sebesar 0,000. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($df=2,04$) dan sig. lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dengan kata lain H_1 diterima. Maka terbukti ada pengaruh pembelajaran PPKn dengan model role playing terhadap hasil belajar.

Kata Kunci : Role Playing dan Hasil Belajar

¹Mahasiswa Alumni Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, STKIP PGRI Jombang, Jawa Timur

²Dosen Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, STKIP PGRI Jombang, Jawa Timur

³Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Jombang, Jawa Timur

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan fungsi pendidikan nasional yang merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa. Pendidikan terwujud adanya aktivitas interaktif yang sadar dan terencana dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk menjalankan tujuan pendidikan secara maksimal salah satunya melalui peran guru, karena peran guru terkait dengan peran peserta didik dalam belajar.

Guru adalah pendidik yang berada di lingkungan sekolah. Dalam pengertian sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan ditempat tertentu, tidak mesti lembaga pendidikan formal, tetapi juga bias di masjid, mushola, dirumah, dan sebagainya (Djamarah,1995:31). Dalam bahasa Jawa menyebutkan guru "*digugu lan ditiru*" berarti bahwasanya seorang guru menjadi panutan dan tuntunan oleh peserta didiknya. Oleh karena itu dalam dunia pendidikan guru mempunyai peranan penting dalam jalannya proses pembelajaran.

Guru memiliki kedudukan yang penting bagi pengembangan potensi peserta didik, guru menjadi penentu dalam pembelajaran. Kedudukan tersebut sebagai *fasilitator, motivator, organisator, dinamisator, stimulator, komunikator, katalisator, inisiator, dan evaluator* (Rohman, 2008:163). Kedudukan tersebut menjadikan guru harus lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran bagi peserta didik. Guru juga mempunyai kedudukan sebagai penentu dalam keberhasilan terutama dalam pembelajaran formal.

Pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Sulaeman, 2011). Pembelajaran PPKn terdapat beberapa aspek yang harus dipenuhi oleh seorang pendidik diantaranya seperti rencana pelaksanaan pembelajar (RPP), media pembelajaran dan model pembelajaran. Model pembelajaran mempunyai banyak variasi karena model pembelajaran dapat menciptakan situasi proses belajar yang menyenangkan hal tersebut bertujuan untuk merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah model pembelajaran *role playing*

Role playing atau bermain peran adalah sejenis mainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment.role playing* dimaksudkan sebagai bentuk aktivitas pembelajaran yang membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi *role playing* titik tekannya terletak pada keterlibatan emosi dan pengamatan indra kedalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi (Fogg, 2001 dalam Huda, 2013:208-209). Salah satu pembelajaran yang menggunakan model ini adalah dalam pembelajaran PPKn karena tidak semua mata pelajaran bisa menggunakan model ini.

Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pengembangan karakter peserta didik menjadi tanggung jawab para pendidik, khususnya di sekolah perlu menggunakan pendekatan yang menyentuh pada pengembangan disiplin diri peserta didik, memperbaiki masalah perilaku, mencegah masalah perilaku, dan menangani peserta didik dengan masalah perilaku secara serius (Mahatmaharti et al, 2017). Hal tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran *role playing* diharapkan peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat serta motivasi untuk belajar karena salah satu kelebihan dari model *role playing* dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam

ingatan peserta didik. Dari kelebihan model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi penunjang untuk mendapatkan hasil belajar secara maksimal.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 dalam Wahyono, 2015) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh peserta didik menjadi acuan untuk melihat penguasaan peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Hasil belajar dapat dijadikan indikator keberhasilan pembelajaran, dalam hasil belajar terdapat tiga ranah menurut Bloom yakni ranah afektif, ranah kognitif dan ranah psikomotor (Dimiyati, Mudjiono, 2006:206). Tiga ranah tersebut terdiri dari beberapa komponen dalam pembelajaran salah satunya adalah metode dan media pembelajaran. Oleh karena itu menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan dinamis dapat di jadikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran PPKn terdapat dua metode umum yang digunakan oleh guru yakni metode pembelajaran inovatif dan metode pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, tidak seperti biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki peserta didik (Hafid, 2014). Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran inovatif menuntut guru untuk menjadi lebih inovatif dalam proses pembelajaran salah satunya dapat menggunakan model pembelajaran *role playing*. Sedangkan metode pembelajaran konvensional adalah suatu konsep belajar yang digunakan guru dalam membahas suatu pokok materi yang telah biasa digunakan dalam proses pembelajaran (Wiratama, 2014). Sementara itu peserta didik zaman sekarang membutuhkan suasana proses pembelajaran baru yang lebih menyenangkan karena salah satu kelemahan metode pembelajaran konvensional adalah membuat suasana jenuh dan membosankan, oleh karena itu peserta didik lebih baik menggunakan metode pembelajaran inovatif untuk membuat suasana belajar baru, dinamis dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun tidak semua guru mau dan mampu menggunakan model pembelajaran inovatif.

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran *Role Playing*

Role playing atau bermain peran adalah sejenis mainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment* (Fogg, 2001 dalam Huda, 2013:208-209). *Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang, dalam *role playing* peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000 dalam Srindi, 2012). Jadi *role playing* atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang berbentuk penghayatan bermain peran dan menggunakan imajinasi peserta didik yang didalamnya ada tujuan, aturan dan *edutainment*. Sintak strategi *role playing* dapat dilihat dalam tahap-tahapnya adalah sebagai berikut :

1. guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan;
2. guru menunjukkan beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM);
3. guru membentuk kelompok yang masing-masing beranggotakan 5 orang;
4. guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
5. guru memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan;
6. masing-masing peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan;
7. setelah diselesaikan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok;
8. guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum (Huda, 2013:209-210).

Huda (2013:210) menyebutkan beberapa kelebihan yang bisa diperoleh peserta didik dengan menggunakan strategi model pembelajaran *role playing* ini. Diantaranya adalah :

- a. dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik;
- b. bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan;
- c. membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias;
- d. membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik serta menumbuhkan rasa kebersamaan;
- e. memungkinkan peserta didik terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Selain itu, Huda (2013:211) menyebutkan strategi *role playing* juga memiliki kelemahannya sendiri, seperti :

- a. banyaknya waktu yang dibutuhkan;
- b. kesulitan menugaskan peran tertentu kepada peserta didik jika tidak dilatih dengan baik;
- c. ketidak mungkinan menerapkan RP jika suasana kelas tidak kondusif;
- d. membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga;
- e. tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui strategi ini.

B. Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 dalam Wahyono, 2015) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh peserta didik menjadi acuan untuk melihat penguasaan peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Jadi hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.

Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Menurut Benjamin S. Bloom (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2006:206) memaparkan bahwa hasil belajar diklasifikasikan kedalam 3 ranah yaitu Kognitif, Afektif Psikomotor. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar antara lain: 1) Faktor Lingkungan yang terdiri dari Lingkungan Alami, Lingkungan Sosial Budaya; 2) Faktor Instrumental yang terdiri dari Kurikulum, Program, Sarana dan fasilitas, Guru; 3) Kondisi Fisiologis; 4) Kondisi Psikologis yang terdiri dari Minat, Kecerdasan, Bakat, Motivasi.

C. Pembelajaran PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Kurikulum Berbasis Kompetensi, 2004). Pendidikan Kewarganegaraan mengalami perkembangan sejarah yang sangat panjang, yang dimulai dari *Civic Education*, Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sampai yang terakhir pada Kurikulum 2004 berubah namanya menjadi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Landasan PPKn adalah Pancasila dan UUD 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap pada tuntutan perubahan zaman, serta Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Kurikulum Berbasis Kompetensi tahun 2004 serta Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Kewarganegaraan yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional-Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah-Direktorat Pendidikan Menengah Umum (Azis, 2010). Pembelajaran PPKn adalah pembelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga

negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Sulaeman, 2011). Tujuan mata pelajaran Kewarganegaraan adalah sebagai berikut ini:

- a) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
- b) berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara;
- c) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain;
- d) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (Azis, 2010)

Selain itu, Azis (2010) menjelaskan ruang lingkup mata pelajaran PPKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a) persatuan dan kesatuan bangsa,
- b) norma, hukum dan peraturan,
- c) hak asasi manusia meliputi,
- d) kebutuhan warganegara,
- e) konstitusi negara,
- f) kekuasaan dan politik, dan
- g) pancasila

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2011 : 8). Berdasarkan hal tersebut diatas maka untuk memperjelas pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan penelitian *quasi experiment* menggunakan *model one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Variabel Independen (x) pada penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing*. Variabel Dependen: (y) pada penelitian ini adalah hasil belajar.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MA Al-Muhajirin yang terdiri dari 62 peserta didik. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) (Sugiyono, 2011:81). Sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 32 peserta kelas XA MA Al-Muhajirin tahun ajaran 2015/2016 diambil secara *random sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan metode tes dan metode dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan metode lembar soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas X MA AL-Muhajirin. Berdasarkan penelitian tersebut diatas,

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	Banyak Soal	Butir Soal
Menganalisis Pertahanan dan Keamanan NKRI	Menjelaskan Pengertian Pertahanan dan Keamanan Negara Kesatuan Republik Indonesia (C2)	Uraian	2	1, 2
	Menggambarkan Ketentuan yang Mengatur tentang Pertahanan dan Keamanan Negara Kesatuan Republik Indonesia (C3)	Uraian	2	3, 4
	Menganalisis Tentara Nasional Indonesia dan Kepolisian Negara Republik Indonesia sebagai Kekuatan Pertahan Negara (C4)	Uraian	4	5, 6, 7, 8

Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan angka-angka atau statistik, peneliti melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang terkumpul berupa nilai tes pertama dan tes kedua, tujuannya untuk membandingkan dua nilai apakah ada perbedaan

secara signifikan. langkah memilih pendekatan penelitian dikemukakan beberapa desain eksperimen diantaranya menggunakan teknik yang disebut uji-t (t-tes).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berasal dari distribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS. Pedomannya adalah jika hasil perhitungan lebih besar dari 0,05 dengan nilai kepercayaan 95 % maka dapat dinyatakan mempunyai distribusi normal. Tabel berikut menjelaskan tentang hasil uji normalitas. Berdasarkan *Output* SPSS, didapat nilai *Asymp Sig.(2-tailed)* atau nilai probabilitas untuk nilai *pre-test* = 0,657 dan nilai *Asymp Sig.(2-tailed)* atau nilai probabilitas untuk nilai *post-test* = 0,974, berarti *Asymp Sig.(2-tailed)* > 0,05. Jadi H_0 diterima. dapat disimpulkan data berdistribusi normal yang berarti data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut mempunyai sebaran yang normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varian yang sama atau tidak. Pedomannya ialah jika hasil perhitungan lebih besar dari 0,05 dengan nilai kepercayaan 95% maka dapat dinyatakan homogen. Berdasarkan *output* SPSS diperoleh nilai *sig* = 0,853, maka *sig* > α yaitu 0,853 > 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.

Data Nilai Keaktifan *Pre-test* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil nilai *Pre-test* yang diolah dengan menggunakan program SPSS maka diperoleh nilai mean *Pre-test* sebesar 71,09. Nilai Median sebesar 70. Nilai Minimum sebesar 63 dan nilai maksimum sebesar 82. Berdasarkan hasil nilai *Post-test* yang diolah dengan menggunakan program SPSS maka diperoleh nilai mean *Post-test* sebesar 79,5. Nilai Median sebesar 80. Nilai Minimum sebesar 65 dan nilai maksimum sebesar 97.

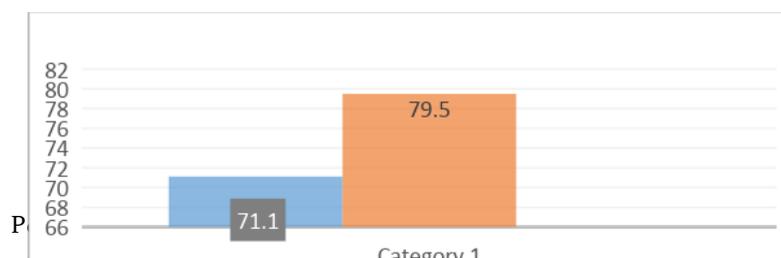
Perbandingan Peningkatan Nilai Hasil Belajar *Pre-test* dan *Post-test*

Sebelumnya telah dijabarkan data nilai hasil belajar *Pre-test* dan data nilai hasil belajar *Post-test*. Selanjutnya untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Playing Role* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran PPKn di MA Al-Muhajirin maka diperlukan perbandingan antara data nilai hasil belajar *Pre-test* dan data nilai hasil belajar *Post-test*. Berikut ini hasil dari perbandingan nilai yang tersaji ke dalam bentuk tabel.

Tabel 4.4 Peningkatan Hasil Nilai *Pre-test* dan Nilai *Pos-test*

Nilai Hasil Belajar	Mean Nilai <i>Pre-Test</i>	Mean Nilai <i>Post-Test</i>	Peningkatan	Prosentase Peningkatan
	71,094	79,5	8,4	5,578

Berdasarkan tabel tersebut diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn dengan model *role playing* peserta didik kelas X di MA Al-Muhajirin. Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebesar 8,4. Perbandingan peningkatan hasil belajar peserta didik juga dapat dinyatakan dalam bentuk prosentase, diperoleh prosentase perbandingan nilai keaktifan belajar peserta didik *pre-test* dan nilai hasil belajar peserta didik *post-test* sebesar 5,578. Prosentase tersebut diperoleh dari besarnya peningkatan dibagi dengan jumlah rata-rata nilai *pre-test* dan rata-rata nilai *post-test* selanjutnya dikali 100%. Lebih jelasnya perbandingan peningkatan keaktifan belajar tersebut akan disajikan ke dalam bentuk diagram sebagai berikut ini :



Gambar 4.3 Diagram Perbandingan Peningkatan Nilai Hasil Belajar Peserta Didik *Pre-test* Dan Nilai Keaktifan *Post-Test*

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan perhitungan-perhitungan data dengan beberapa uji yang dilalui, maka pengujian hipotesis dapat dilaksanakan. Untuk pengujian hipotesis tentang keaktifan belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran PPKn di MA Al-Muhajirin dalam penelitian ini digunakan analisis uji t. Uji t ini menggunakan *paired sample test*. Kemudian hasil perhitungan tersebut akan dibandingkan dengan t_{tabel} atau membandingkan dengan Sig. sebesar 0,05 (tingkat kepercayaan 95%). Jika hasil perhitungan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_1 diterima, tetapi jika hasil perhitungan t_{hitung} lebih kecil t_{tabel} maka H_0 ditolak.

Tabel 4.5 Hasil Uji Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Postes t – Pretes t	8.406 25	3.679 58	.6504 6	7.079 62	9.73288	12.92 3	3 1	.000

Tabel hasil *output* yang diperoleh melalui perhitungan *SPSS for windows versi 20.0* pada tabel 4.7 *paired samples statistics* diatas, diperoleh rata-rata hasil *pre-test* adalah 71,09 dan rata-rata hasil *post-test* adalah 79,50. Jadi, berdasarkan hasil 2,04 tersebut, dari rata-rata *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan. Berdasarkan tabel *paired sample test* diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Dasar pengambilan keputusan adalah terima H_1 jika Sig. (2-tailed) > α dan tolak H_0 jika Sig. (2-tailed) < α dimana $\alpha = 0,05$. Karena nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 berarti $0,000 < 0,05$ atau didapat nilai t_{hitung} sebesar 12.923 dan sig. sebesar 0,000. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (df=2,04) dan sig.lebih kecil dari 0,05maka H_0 ditolak dengan kata lain H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh pembelajaran PPKn dengan model *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik”.

Interpretasi Data

Interpretasi data secara sederhana dapat dilihat dari hasil uji t maka diperoleh terima H_1 jika Sig. (2-tailed) > α dan tolak H_0 jika Sig. (2-tailed) < α dimana $\alpha = 0,05$. Karena nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 berarti $0,000 < 0,05$ atau didapat nilai t_{hitung} sebesar 12.923 dan sig. sebesar 0,000. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (df=2,04) dan sig.lebih kecil dari 0,05maka H_0 ditolak dengan kata lain H_1 diterima maka H_0 ditolak dengan kata lain H_1 diterima. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh pembelajaran PPKn dengan model *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MA Al-Muhajirin. Berdasarkan hal tersebut di atas dapat ditunjukkan dengan hasil penelitian sebagai berikut ini.

1. Pengaruh model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu pembelajaran yang menggunakan sistem bermain peran dan berkelompok yang dapat menumbuhkan peningkatan hasil belajar dari seorang peserta didik.

2. Model pembelajaran *Role Playing* diperlukan dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan bermain peran dan belajar kelompok secara perlahan peserta didik dapat lebih semangat dalam berinteraksi dan mengerjakan tugas. Dalam hal tersebut di atas model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui bermain peran dan kerja kelompok.

SIMPULAN

1. Hasil Uji *Paired Samples Test* hasil uji t maka diperoleh terima H_0 jika $\text{Sig. (2-tailed)} > \alpha$ dan tolak H_0 jika $\text{Sig. (2-tailed)} < \alpha$ dimana $\alpha = 0,05$. Karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 berarti $0,000 < 0,05$ didapat nilai t_{hitung} sebesar 12.923 dan sig. sebesar 0,000. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($df=2,04$) dan sig. lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dengan kata lain H_1 diterima maka H_0 ditolak dengan kata lain H_1 diterima. Maka terbukti ada pengaruh pembelajaran PPKn dengan model *role playing* terhadap hasil belajar.
2. Pengaruh pembelajaran PPKn dengan model *role playing* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui kerja kelompok dengan peran yang dimainkan masing-masing peserta didik, sehingga peserta didik mempunyai dorongan dan motivasi baru untuk belajar. Model pembelajaran *role playing* diperlukan dalam proses pembelajaran, terbukti dengan menggunakan bermain peran dan belajar kelompok secara perlahan peserta didik dapat lebih semangat dalam berinteraksi dan mengerjakan tugas sehingga pembelajaran lebih memuaskan. Dengan demikian melalui model *role playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

REKOMENDASI

1. Diharapkan guru PPKn dapat membuat situasi pembelajaran yang dinamis di dalam kelas sehingga lebih menarik perhatian peserta didik karena guru lebih berinovasi dalam pembelajaran.
2. Peserta didik lebih bersemangat untuk memahami suatu pelajaran. Dari semangat itu bisa menimbulkan berbagai hal positif seperti minat dan kemauan untuk mendapatkan nilai yang terbaik. Selain dari guru, peserta didik mempunyai andil dalam proses keberhasilan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menentukan pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran.
3. Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menambah wawasan dan dapat dijadikan acuan dalam mengaplikasikan dalam kehidupan nyata. Model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azis. 2010. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), (Online), (<http://azisgr.blogspot.co.id/2010/05/pendidikan-kewarganegaraan-pkn.html>), diakses 24 Agustus 2016
- Dimiyati & Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____ 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. "Psikologi Belajar". Jakarta: PT.RinekaCipta.
- Hafid, Adhil. 2014. "Pembelajaran Inovatif Menggali Karakter Siswa", (Online), (http://www.kompasiana.com/afdhilhafid/pembelajaran-inovatif-menggali-karakter-potensi-siswa_54f94d4ba33311f1068b4c3b), diakses pada 17 Juni 2016.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indarti, Yayuk. 2015. *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri Ngoro Jombang Tahun 2015/2016*. Skripsi tidak dipublikasikan.
- Mahatmaharti, Rr Agung Kesna., Ardhana, Wayan., Triyono., and Hanurawan, Fattah. 2017. Construct Validity In Research Development Instruments: The Analysis Of Self-Discipline Factors. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)* Volume 22, Issue 6, Ver. 6 (June. 2017) PP 33-40



- Rohman, Arif. 2011. *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo.
- Sitepu, Melyani Sari. 2015. "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play terhadap Prestasi Belajar IPS". *Jurnal Pendidikan*. FKIP UNRARIS Ungaran.
- Srindi. 2012. "Model Pembelajaran Role Playing", (Online), (<http://s1pgsd.blogspot.co.id/2012/11/model-pembelajaran-role-playing.html>), diakses 17 Juni 2016.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaeman, Jajang. 2012. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Persekolahan*, (Online), (<http://ariesilmiah.blogspot.com/2012/08/pembelajaran-pendidikan-kewarganegaraan.html?m=1>), diakses 24 Agustus 2016.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen
- Wahyono, Budi. 2015. *Pengertian Hasil Belajar dan Perbedaan Hasil Belajar dengan Prestasi Belajar*, (Online), (<http://www.pendidikanekonomi.com/2015/04/pengertian-hasil-belajar-dan-perbedaan.html>), diakses 24 Agustus 2015.
- Wiratama, Yudi . 2014. "Pembelajaran Konvensional", (Online), (<http://yudi-wiratama.blogspot.co.id/2014/01/pembelajaran-konvensional-pembelajaran.html>), diakses pada 17 Juni 2016