

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PPKN MATERI POKOK SISTEM PERADILAN INDONESIA DI KELAS X SMK NEGERI 2 KOTA MOJOKERTO

Siti Aminatu Zahriyah¹⁾, Drs. Soeprajitno, M.Pd.²⁾

¹⁾Mahasiswa Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, sitiaminatu71@gmail.com

²⁾Dosen S1 Jurusan TP, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penyampaian materi pelajaran PPKn pada kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yakni metode ceramah dengan menggunakan buku teks dan LKS. Metode konvensional tersebut tidak memberikan peningkatan hasil belajar maupun pemahaman siswa. Untuk mengatasi hal tersebut dibutuhkan suatu perubahan metode pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa. Metode *role playing* dengan menggunakan media video diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video serta untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *True Eksperimen* jenis *Control Group Pretest Posttest* dengan subjek penelitian kelas eksperimen (X DKV1) dan kelas control (X RPL1). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Pada kelas eksperimen diterapkan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah dengan menggunakan buku teks dan LKS. Variabel penelitian yang digunakan adalah variabel bebas yakni penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video dan variabel terikat yaitu hasil belajar mata pelajaran PPKn materi pokok sistem peradilan Indonesia siswa kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi sistematis dan tes. Data yang diperoleh dari tes yaitu nilai *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui normalitas dan homogenitas sampel. Apabila data yang dianalisis normal maka menggunakan uji t dan apabila sebaliknya maka menggunakan uji Chi Kuadrat Dua Subjek. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan.

Hasil analisis data yang diketahui dari hasil observasi di kelas eksperimen dalam proses penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video diperoleh nilai rata-rata 94,7% untuk guru dan diperoleh nilai rata-rata 94,7% untuk siswa. Dapat disimpulkan bahwa proses penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video termasuk dalam kriteria baik sekali. Untuk hasil analisis data tes dengan menggunakan uji Chi Kuadrat Dua Subjek diperoleh hasil $X^2_{hitung} 16,67 > X^2_{tabel} 3,841$. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah diberikan perlakuan.

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa perlakuan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video terdapat peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah dengan menggunakan buku teks dan LKS pada proses pembelajaran PPKn materi pokok sistem peradilan Indonesia siswa kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Role Playing*, Media Video, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Abstract

Subject matter submission of the Civic and Pancasila Education on X grade SMKN 2 Mojokerto City still using conventional learning method that is lecture method using text book and LKS. The conventional learning method didn't leave enhancement of student learning outcomes and student understanding. To overcome that problem it takes a change

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Materi Pokok Sistem Peradilan Indonesia Di Kelas X Smk Negeri 2 Kota Mojokerto

of learning method that can be helpful for enhancement of learning outcomes and student understanding. With role playing method using video media expected can helpful for enhancement of learning outcomes and student understanding.

This research using True Experiment type Control Group Pre-test Post-test design with the research subject is experiment class (X DKV1) and control class (X RPL1). This research was conducted in SMKN 2 Mojokerto City. The experiment class applied role playing learning method using video media. While the control class still using lecture method with text book and LKS. Variables used in this research is the independent variable which is the application of the role playing learning method using video media and the dependent variable is the student learning outcomes on civic and Pancasila education with the subject matter Indonesian judicial system in X grade of SMKN 2 Mojokerto City. Data collection methods using systematic observation techniques and tests. The data obtained from the tests is value pretest and posttest are used to determine the normality and homogeneity of the sample. If the data were analyzed using the t test are normal, and if otherwise then using Chi Square Two subject. It is done to know difference in the experimental class after being treated.

The results of the analysis of known data from the observation in the experimental class in process of implementing the role playing learning method using video media obtained the average value of 94.7% for teachers and obtained the average value of 94.7% for students. It could be concluded that the process of implementing role playing learning method using video media included in the criteria very well. For the results of the test data analysis using Chi Square Two Subject obtained $X^2_{hitung} 16,67 > X^2_{tabel} 3,841$. These results showed an increase in student learning outcomes significantly after being given treatment.

The conclusion of this research showed that the treatment by applying role playing learning method using video there are improving student learning outcomes significantly than using lecture method with textbooks and worksheets in the learning process of Civic and Pancasila Education with the Indonesian judicial system subject matter in X grade of SMKN 2 Mojokerto City.

Keywords: Role Playing Learning Method, Video Media, Learning Outcome, Civic and Pancasila Education.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu pengaturan kondisi agar tercapainya suatu tujuan. Cara penerapan suatu metode pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap kemampuan siswa. Agar aktifitas-aktifitas pembelajaran yang dilakukan guru dapat lebih terarah, dan guru dapat memahami persoalan-persoalan belajar yang pada umumnya terjadi pada kebanyakan siswa dalam berbagai bentuk aktivitas pembelajaran, maka akan lebih baik bilamana guru memiliki bekal pemahaman tentang masalah-masalah belajar. Dengan memahami masalah-masalah belajar, guru dapat dengan mudah memberikan solusi yang tepat.

Dari hasil observasi dan wawancara pada SMK Negeri 2 Kota Mojokerto ditemukan beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PPKn yaitu: sebagian besar siswa tercatat masih banyak mendapat nilai dibawah rata-rata, hal ini dapat dibuktikan dengan data nilai yang diberikan oleh sekolah. Banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah 65 sedangkan nilai standart KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Dari data yang diberikan sekolah, siswa yang

mendapatkan nilai dibawah 75 sebanyak 22 siswa, ada 2 siswa yang mendapatkan nilai paling rendah yaitu 45 sedangkan siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 sebanyak 11 siswa dan nilai paling tinggi yaitu 85. Setelah dilakukan pengamatan di kelas ditemukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas menggunakan metode ceramah dengan menggunakan buku teks dan LKS yang seluruh materinya dibebankan terhadap siswa, 22 siswa dari 33 siswa mengaku kurang memahami materi yang diberikan terutama pada materi sistem peradilan Indonesia. Siswa mengaku pada materi tersebut mereka cenderung merasa bosan dengan cara guru menerangkan, dan selanjutnya mereka ditugaskan untuk mengerjakan soal didalam LKS, dimana kebanyakan dari soal tersebut mengandung materi yang tidak dipahami oleh siswa. Sebagian siswa laki-laki terlihat tidur dan bahkan mengobrol di dalam kelas ketika pembelajaran PPKn berlangsung. Setelah melihat hasil observasi tersebut maka dengan metode pembelajaran yang diberikan dikelas belum dapat membuat siswa mencapai nilai standart yang telah ditentukan oleh sekolah serta siswa belum dapat memahami tujuan dari pembelajaran PPKn.

Tujuan akhir dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menurut Kementerian Pendidikan dan

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Materi Pokok Sistem Peradilan Indonesia Di Kelas X Smk Negeri 2 Kota Mojokerto

Kebudayaan (Kemdikbud, 2014:2) adalah terwujudnya warga negara yang cerdas dan baik, yakni warga negara yang bercirikan tumbuh kembangnya kepekaan, ketanggapan, kritisasi, dan kreatifitas sosial dalam konteks kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, secara tertib, damai, dan kreatif, sebagai cerminan dari nilai, norma dan moral Pancasila. Sedangkan pada mata pelajaran PPKn kelas X terdapat Materi sistem peradilan Indonesia yang bertujuan untuk menjelaskan lembaga peradilan dan struktur lembaga peradilan, kekuasaan kehakiman menurut undang-undang, serta menerapkan perilaku tanggung jawab, disiplin, dan kerjasama selama kegiatan pembelajaran. Pada materi sistem peradilan Indonesia lebih menekankan pada aspek pemahaman, penerapan serta analisis faktual.(Kemdikbud. 2006). Berdasarkan karakteristik materi diatas, materi sistem peradilan Indonesia memerlukan visualisasi yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, karena materi tersebut tidak dapat dipahami hanya dengan membaca dan menghafal saja. Untuk meningkatkan pemahaman dan mendorong kerjasama serta keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan dari pembelajaran PPKn, maka peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran yang dapat memecahkan masalah belajar tersebut yaitu metode *role playing* dengan menggunakan media video.

Berdasarkan teori tahap perkembangan kognitif anak oleh Jean Piaget tahap operasional formal mulai dialami anak dalam usia sebelas tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia (Muhibbin 2011:32)

Berdasarkan uraian tersebut diatas penulis menyusun penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Materi Pokok Sistem Peradilan Indonesia Di Kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto”.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah True Eksperimen yaitu dalam eksperimen ini perilakunya sengaja dibuat akan dikenakan pada objek penelitian dengan kata lain kondisi objek penelitian sengaja diubah dengan memberikan perlakuan tertentu dan mengontrol variable lain secara cermat selama jangka waktu tertentu (Arikunto, 2010:125). Ciri utama dari true experimental adalah bahwa sampel yang digunakan

untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random (acak) dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel yang dipilih secara random.

Perlakuan (*treatment*) yang diberikan peneliti yakni dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* menggunakan media video pada mata pelajaran PPKn pada materi pokok sistem peradilan Indonesia siswa kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Perlakuan ini diberikan untuk kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan metode ceramah dengan menggunakan buku teks dan LKS.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Treatment yang dimaksud adalah penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video dalam pembelajaran PPKn materi sistem peradilan Indonesia. Desain penelitian yang digunakan adalah Control Group Pretest Posttest Design.

R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃		O ₄

Keterangan:

R = Random
O₁ = Pretest kelompok eksperimen
O₂ = Posttest kelompok eksperimen
O₃ = Pretest kelompok kontrol
O₄ = Posttest kelompok kontrol
X = Treatment (metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video pada eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kontrol)

(Sugiyono, 2014:112)

Pretest yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol (O₁ dan O₃) untuk menguji kemampuan awal siswa. Setelah treatment selesai maka kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (O₂ dan O₄) akan diberikan post-test yang

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Materi Pokok Sistem Peradilan Indonesia Di Kelas X Smk Negeri 2 Kota Mojokerto

sama untuk mengetahui perbedaan Antara hasil test akhir Antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Focus penelitian ini adalah melihat perbedaan hasil belajar siswa Antara pembelajaran sebelum diterapkan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video dan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah menggunakan buku teks dan LKS. Setelah itu pada kelas eksperimen siswa diberikan perlakuan dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video sebagai strategi pembelajaran dikelas, sedangkan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah pada kelas control diberikan perlakuan yaitu guru menjelaskan materi dengan metode ceramah. Selanjutnya siswa diberikan post-test untuk mengetahui hasil dari perlakuan yang diberikan antara kelas control dan kelas eksperimen.

C. Variabel Penelitian

Variabel yang didapat dari penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Materi Pokok Sistem Peradilan Indonesia Di Kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto” terdiri dari dua variabel yaitu :

1. Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video.
2. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.

D. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Syarat-syarat yang dimaksud dalam penentuan suatu subjek penelitian adalah dimana subjek penelitian tersebut memiliki jumlah siswa yang sama pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Guru bidang studi yang mengajar merupakan guru yang berbeda namun memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar yang sebanding. Sesuai dengan syarat-syarat tersebut maka dipilih subjek penelitian dalam penelitian ini adalah X DKV1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 33 siswa, X RPL1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 33 siswa. Sedangkan untuk kelas uji validitas dan reliabilitas dipilih kelas X Perbankan Syariah 2 dengan jumlah 27 siswa.

Peneliti memilih kelas DKV1 dengan kelas RPL1 karena kedua kelas tersebut memiliki jumlah siswa yang sama namun guru mata pelajaran yang berbeda. Kelas pararel Desain Komunikasi Visual 2 tidak dipilih dikarenakan kelas tersebut memiliki jumlah siswa yang lebih sedikit dibandingkan kelas Desain Komunikasi Visual 1. Kelas yang diterapkan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video adalah kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas control tanpa menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video yaitu metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah dengan menggunakan buku teks dan LKS. Materi pembelajaran untuk dua kelas tersebut sama yaitu materi sistem peradilan Indonesia.

E. Teknik Analisis Data

Data observasi tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video yang diperoleh dari dua observer digunakan untuk menjawab rumusan masalah Bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video pada mata pelajaran PPKn materi pokok sistem peradilan Indonesia kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Kemudian untuk mencari reliabilitas observasi maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan:

- KK = Koefisien kesepakatan
S = Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama.
N₁ = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 1
N₂ = Jumlah kode yang diperoleh oleh pengamat 2

(Arikunto, 2010:244)

Untuk mengetahui hasil dari penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video pada mata pelajaran PPKn materi pokok sistem peradilan Indonesia siswa kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto dapat dianalisis dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Materi Pokok Sistem Peradilan Indonesia Di Kelas X Smk Negeri 2 Kota Mojokerto

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentase

N = Jumlah frekuensi / banyaknya individu

Setelah data diperoleh angka persentase, kemudian disimpulkan menjadi data kuantitatif berdasarkan kategori yang ada. Kategori-kategori tersebut adalah:

80% - 100% = Baik Sekali

70% - 79% = Baik

60% - 69% = Cukup

< 60% = Kurang

Sedangkan dalam hasil data tes yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah, apakah ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi pokok sistem peradilan Indonesia. Namun terdapat persyaratan yang harus dipenuhi sebelum menentukan teknik analisis statistik yang digunakan, persyaratan tersebut merupakan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah subjek berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Langkah yang ditempuh untuk melakukan uji normalitas adalah statistik chi-kuadrat dengan rumus:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)}{f_h}$$

(Sugiyono. 2014:97)

Keterangan:

X^2 = Chi Kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Dengan menggunakan langkah-langkah (Sugiyono. 2014:241) sebagai berikut:

- Merangkum data seluruh variabel yang akan diuji normalitasnya
- Menentukan jumlah kelas interval. Dalam hal ini jumlah kelas intervalnya = 6, karena luas kurva normal dibagi menjadi enam, yang masing-masing luasnya adalah 2,7%, 13,34%, 33,96%, 33,96%, 13,34%, 2,7%.
- Menentukan panjang kelas interval yaitu:

$$\text{Panjang Kelas} = \frac{\text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}}{6 (\text{Jumlah Kelas Interval})}$$

d. Menyusun kedalam tabel distribusi frekuensi, yang sekaligus merupakan tabel penolong untuk menghitung harga Chi Kuadrat.

e. Menghitung frekuensi yang diharapkan (f_h), dengan cara mengalikan persentase luas tiap bidang kurva normal dengan jumlah anggota subjek.

f. Memasukkan harga-harga f_h ke dalam tabel kolom f_h , sekaligus menghitung harga-harga ($f_o - f_h$) dan $\frac{(f_o - f_h)}{f_h}$ adalah merupakan harga Chi Kuadrat (X^2_h) hitung.

g. Membandingkan harga Chi Kuadrat hitung dengan Chi Kuadrat tabel. Bila harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil sama dengan Chi Kuadrat tabel ($X^2_h \leq X^2_t$), maka distribusi data dinyatakan normal, dan bila lebih besar ($X^2_h \geq X^2_t$) dinyatakan tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah kedua subjek berasal dari populasi yang mempunyai varians yang homogen atau tidak, maka peneliti menggunakan uji homogenitas varians. Untuk menguji homogenitas digunakan rumus:

$$F = \frac{S^2 \text{ Terbesar}}{S^2 \text{ Terkecil}}$$

Keterangan:

S^2 = Varians

Dimana:

$$S^2 = \frac{\sum (X_1 - \bar{X})^2}{n-1}$$

(Sudjana, 2009:206)

Keterangan:

X_1 = Hasil nilai yang diperoleh subjek

$\bar{X}$ = Rata-rata hasil kelompok

$\frac{\sum}{n}$ = Jumlah siswa

Sehingga apabila F hitung ditemukan lebih kecil atau sama dengan F tabel maka varians homogen, dan apabila F hitung lebih besar dari F tabel maka varians tidak homogen.

3. Analisis Data

a) Jika data yang diperoleh ternyata merupakan data yang tidak normal maka jenis statistik yang digunakan adalah statistik non parametrik dengan rumus Chi Kuadrat (X^2) Dua Subjek:

$$X^2 = \frac{n (|ad-bc| - \frac{1}{2}n)^2}{(a+b)(a+c)(b+d)(c+d)}$$

(Sugiyono, 2015:50)

Dengan bantuan tabel kontigensi 2x2 (dua baris dua kolom)

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Materi Pokok Sistem Peradilan Indonesia Di Kelas X Smk Negeri 2 Kota Mojokerto

Tabel 3.4 Tabel Kontigensi

Kelompok	Tingkat Pengaruh Perlakuan		Jumlah Subjek
	Berpengaruh	Tidak Berpengaruh	
Kelompok Eksperimen	A	B	a+b
Kelompok Kontrol	C	D	c+d
Jumlah	a+c	b+d	N

Kemudian membandingkan harga X^2 hitung dengan X^2 tabel dengan ketentuan apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_a diterima atau apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel} = H_0$ diterima dan H_a ditolak. Dengan X^2_{tabel} taraf signifikansi 5% = 3,841 dan taraf signifikansi 1% = 6,635.

- b) Jika data yang diperoleh setelah diuji normalitas ternyata data tersebut normal, maka jenis statistik yang digunakan adalah statistik parametrik dengan rumus uji t:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2} \right] \left[\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right]}}$$

Keterangan:

- t = Harga t
 M_x = Mean / Nilai rata-rata hasil untuk kelompok eksperimen
 M_y = Mean / Nilai rata-rata hasil untuk kelompok kontrol
 $\sum x^2$ = Jumlah Kuadrat nilai kelompok eksperimen.
 $\sum y^2$ = Jumlah Kuadrat nilai kelompok kontrol.
 N_x = Jumlah subjek pada kelompok eksperimen
 N_y = Jumlah subjek pada kelompok kontrol.

Kemudian membandingkan harga t hitung dengan t tabel, dengan ketentuan apabila $t_{hitung} > t_{tabel} = H_0$

ditolak dan H_a diterima atau apabila $t_{hitung} < t_{tabel} = H_0$ diterima dan H_a ditolak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Dan Analisis Data

1. Pelaksanaan Penelitian

Berikut penjabaran jadwal penelitian yang telah dilaksanakan :

a) Melaksanankan Uji Pretest

Pada tahap ini peneliti melakukan tes awal (*pre-test*) di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. *Pre-test* dilaksanakan di dua kelas yaitu kelas kontrol X Rekayasa Perangkat Lunak 1 yang berjumlah 33 siswa dan kelas eksperimen X Desain Komunikasi Visual 1 yang berjumlah 33 siswa. Kegiatan ini dilaksanakan sebelum diadakan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kegiatan ini dilaksanakan di kelas kontrol (X Desain Komunikasi Visual 1) pada hari Sabtu tanggal 07 Mei 2016 pukul 10.00 hingga 10.45. Dan di kelas kontrol (X Rekayasa Perangkat Lunak 1) pada hari Selasa tanggal 10 Mei 2016 Pukul 07.00 Hingga 07.45. Masing-masing kelas eksperimen maupun kelas kontrol menjawab pertanyaan berupa soal tes pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal tes pilihan ganda yang telah valid. Dari kegiatan akhir tes ini akan diperoleh data hasil pemahaman siswa tentang sistem peradilan di Indonesia sebelum diberikan perlakuan.

b) Proses Pemberian Perlakuan

Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas X Desain Komunikasi Visual 1 di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan berupa metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video. Perlakuan ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 14 Mei 2016 pukul 10.00 – 11.30. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas X Rekayasa Perangkat Lunak 1 di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional yakni metode ceramah dengan menggunakan buku teks dan tanya jawab. Kegiatan metode pembelajaran konvensional dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 17 Mei 2016 pukul 07.00 – 08.30.

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Materi Pokok Sistem Peradilan Indonesia Di Kelas X Smk Negeri 2 Kota Mojokerto

c) Melakukan Uji *Posttest*

Pada tahap ini peneliti melakukan tes setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video untuk kelompok eksperimen yakni kelas X Desain Komunikasi Visual 1 dengan jumlah 33 siswa yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 27 Mei 2016 pukul 08.30-09.00. Begitu juga pada kelompok kontrol yakni kelas X Rekayasa Perangkat Lunak 1 dengan jumlah 33 siswa yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 27 Mei 2016 pukul 09.15-09.45. Uji *post-test* dilakukan oleh siswa dengan menjawab 20 butir soal tes pilihan ganda. Dari hasil tes ini akan diperoleh data tentang hasil pemahaman siswa mengenai materi Sistem Peradilan Indonesia sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).

2. Analisis Data

a) Data Hasil Observasi

Dari hasil observasi terhadap guru dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video diperoleh hasil rata-rata 143,17%. Jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan kategori menurut Sudijono pada halaman 67, maka tergolong **baik sekali**.

Dari hasil observasi terhadap siswa dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video diperoleh hasil rata-rata 143,17%. Jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan kategori menurut Sudijono pada halaman 67, maka tergolong **baik sekali**.

b) Data Hasil Tes

Dengan taraf kesalahan 5% dan $dk = 1$ maka harga $X^2_{tabel} = 3,841$ sedangkan dengan taraf kesalahan 1% dan $dk = 1$ maka harga $X^2_{tabel} = 6,635$. Dan berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus Chi Kuadrat (X^2) dua subjek diatas diperoleh $X^2_{hitung} = 16,67$. Kemudian membandingkan harga X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} diperoleh $X^2_{hitung} = 16,67 > X^2_{tabel} = 6,635 > X^2_{tabel} = 3,841$

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat diketahui bahwa $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$. Maka **hipotesis nihil (H_0)** yang berbunyi bahwa tidak ada Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Dengan

Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Pokok Sistem Peradilan Indonesia Kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto **ditolak**. Sedangkan **hipotesis alternatif / hipotesis kerja (H_a)** yang berbunyi bahwa ada Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Pokok Sistem Peradilan Indonesia Kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto **diterima**.

B. Pembahasan

Hasil penelitian untuk mengetahui hasil belajar dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi pokok sistem peradilan Indonesia Kelas X Smk Negeri 2 Kota Mojokerto terdapat perbedaan cara penyampaian materi dan hasil. Pada kelas eksperimen (X-DKV1) siswa diberi perlakuan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video, sedangkan untuk kelas kontrol (X-RPL1) menggunakan metode pembelajaran konvensional yakni metode ceramah dengan menggunakan buku teks serta tanya jawab.

Materi yang diberikan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sama yaitu sistem peradilan Indonesia. Dalam penelitian ini pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat beberapa langkah yang melibatkan partisipasi siswa dalam proses pelaksanaan penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video yang meliputi tahap *pre-test*, tahap pemberian perlakuan, dan tahap *post-test*.

Berdasarkan analisis data yang diketahui pada observasi guru di kelas eksperimen X Desain Komunikasi Visual 1 perlakuan diperoleh $N = 33 - 1 = 32$. Pada perlakuan pertama signifikansi 5% diperoleh perhitungan untuk $r_{tabel} 0,349 < r_{hitung} 0,909$. Maka data yang dianalisis menunjukkan adanya **kesepakatan** antara observer I dan observer II di kelas eksperimen. Sedangkan berdasarkan hasil analisis data observasi siswa yang diperoleh dari perhitungan data kelas eksperimen X Desain Komunikasi Visual 1 perlakuan dengan $N = 33 - 1 = 32$. Signifikan 5% maka diperoleh $r_{tabel} 0,349 < r_{hitung} 0,909$. Maka data yang dianalisis menunjukkan adanya **kesepakatan** antara observer I dan observer II di kelas eksperimen.

Kemudian dari data observasi guru dan siswa, untuk menjawab rumusan masalah pertama diperoleh hasil rata-rata 143,17% untuk hasil observasi guru,

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Materi Pokok Sistem Peradilan Indonesia Di Kelas X Smk Negeri 2 Kota Mojokerto

maka dari itu termasuk dalam kategori “baik sekali”. Untuk hasil observasi siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 143,17% yang termasuk dalam kategori “baik sekali”. Dari data hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video berjalan dengan baik sekali.

Sedangkan untuk menguji rumusan masalah kedua yaitu untuk mengetahui hasil belajar setelah menerapkan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video pada mata pelajaran PPKn materi sistem peradilan Indonesia kelas X di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto dilakukan analisis menggunakan uji Chi Kuadrat Dua Subjek. Dari hasil perhitungan setelah diberi perlakuan, perolehan **jumlah nilai kelas X Desain Komunikasi Visual 1 yaitu 1850 dan 2495. Hasil analisis menggunakan uji Chi Kuadrat Dua Subjek diperoleh X^2_{hitung} 16,67.** Sedangkan X^2_{tabel} diketahui sebesar 3,841 (untuk taraf signifikansi 5%) dan 6,635 untuk taraf signifikansi 1%). Hasil analisis ini menunjukkan bahwa *post-test* kelas eksperimen ada peningkatan yang signifikan. Padahal kemampuan awal siswa sama. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa yang membuat *post-test* kelas eksperimen meningkat adalah perlakuan yaitu metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video.

Sehingga dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn materi Sistem Peradilan Indonesia siswa kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penjabaran rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data pada bab IV maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil observasi pada penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video untuk observasi guru termasuk dalam kategori “baik sekali”. Untuk hasil observasi siswa juga termasuk dalam kategori “baik sekali”. Dari data hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PPKn materi pokok sistem peradilan Indonesia

kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto terlaksana dengan baik sekali.

2. Penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video dapat berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PPKn materi pokok sistem peradilan Indonesia kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Hasil analisis menggunakan uji Chi Kuadrat Dua Subjek diperoleh X^2_{hitung} 16,67. Sedangkan X^2_{tabel} diketahui sebesar 6,635 (untuk taraf signifikansi 1%) dapat dituliskan bahwa X^2_{hitung} 16,67 > X^2_{tabel} 6,635. Dari hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa *post-test* kelas eksperimen (X-DKV1) ada peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol (X RPL1) yang menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan menggunakan buku teks serta tanya jawab. Padahal kemampuan awal siswa sama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan menggunakan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan berpengaruh pada proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat hasil penelitian ini. Adapun sarannya adalah :

- 1 Untuk siswa diharapkan agar dapat memberikan kesempatan teman yang lainnya untuk memberikan pendapat sesuai dengan pengetahuannya dan menghargai setiap pendapat dari temannya tanpa adanya diskriminasi maupun dominasi siswa.
- 2 Untuk guru diharapkan dapat memahami karakteristik siswa dalam pembelajaran dikarenakan setiap kelas tidak dapat disamakan dalam pemberian metode pembelajaran, perlu adanya inovasi dalam gaya penyampaian materi.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT, 2008. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali
- Amri, S, dkk, 2011. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran: Strategi, Analisis dan Pengembangan Karakter Siswa dalam Proses Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Materi Pokok Sistem Peradilan Indonesia Di Kelas X Smk Negeri 2 Kota Mojokerto

- Anitah, Sri. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azhar, Arsyad, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Darmadi, Hamid. 2013, *Urgen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Di Sekolah*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Gusti. 2011. *Inovasi Pembelajaran PKN*. Dalam <https://ugm.ac.id/id/berita/3230-inovasi.pembelajaran.pkn.psp.ugm.launching.pancasila.online>. Diakses pada 22 November 2015 pukul 15:48 WIB
- Hadi, Sutrisno. 2010. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Joyce, Bruce Dkk. 2011. *Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemdikbud, 2014. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Buku Guru*. Jakarta: Kemdikbud
- Maufur, Hasan Fauzi. 2010. *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*. Semarang: PT. Sindu Press.
- Prawiladilaga, Dewi Salma, 2009. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pernomo, Akbar dan Husaini, 2008. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prihantoro, Triyas Hadi. 2014. *Pembelajaran PKN Dengan Bermain Peran*. Dalam <http://berita.suaramerdeka.com/smcetak/pembelajaran-pkn-dengan-bermain-peran/>. Diakses pada 22 November 2015 pukul 15:12 WIB
- Ramayulis, 2010. *Metodologi Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kalam Mulia
- Rifa'I, Muhammad, 2011. *Politik Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Santosa, Puji, 2010. *Metode Pembelajaran Siswa Aktif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline dan Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Persada.
- Sudjana, Nana, 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Statistik Non Parametris*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Sulaeman, Jajang. 2012. *Budaya Demokrasi dan Partisipasi Politik di Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suyono, 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Syah, Muhibbin, 2011. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahab, Abdul Aziz dan Sapriya. 2011. *Teori & Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.