

ABSTRAK

Ade Chepy Andrean. NIM 3101111203. Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Universitas Negeri Medan. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di SMP Negeri 1 Selesai, Tahun Pelajaran 2013/2014.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran yang diterapkan oleh penulis yang telah melakukan pengajaran di dalam kelas. Penelitian ini memuat dua variabel, yaitu variabel bebas (x) dan variabel terikat (y). aspek yang menjadi variabel bebas (x) adalah efektivitas penerapan model pembelajaran *role playing*, sedangkan variabel terikat (y) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Dalam hal ini yang menjadi populasinya adalah para siswa SMP Negeri 1 Selesai Kelas VII (tujuh) yang terdiri dari 9 (sembilan) kelas. Dari kesembilan kelas tersebut, penulis menentukan bahwa yang menjadi sampel adalah para siswa kelas VII-3 (tujuh tiga) yang terdiri dari 35 (tiga puluh lima) siswa. Hasil penelitian ini diperoleh dari langkah-langkah yang sudah ditentukan penulis, di mana penulis melaksanakan *pre test* untuk melihat hasil awal dari tes sebelum menerapkan model pembelajaran *role playing*. Setelah itu penulis menyampaikan materi pelajaran dengan diiringi menggunakan model pembelajaran *role playing*, lalu penulis memberikan *post test*. Dari hasil perhitungan koefisien korelasi antara variabel (x) terhadap variabel (y) diketahui bahwa nilai "r" hitung adalah sebesar 0,661. Maka langkah yang harus dilakukan selanjutnya adalah mengkorelasikan "r" hitung dengan nilai "r" tabel, pada tabel nilai "r" *product moment* diketahui bahwa dengan $n = 35$ pada taraf signifikansi 5 % diperoleh "r" tabel sebesar 0.334, sedangkan pada taraf signifikansi 1 % diperoleh "r" tabel sebesar 0,430. Karena r_{xy} pada taraf sinifikansi 5 % lebih besar dari "r" tabel ($0,661 > 0.334$), maka dapat disimpulkan terdapat efektivitas yang kuat dari penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII-3 SMP Negeri 1 Selesai, tahun pelajaran 2013/2014. Dari hasil penelitian analisis dengan menggunakan rumus uji "t" di atas untuk melihat efektivitas penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII-3 SMP Negeri 1 Selesai, tahun pelajaran 2013/2014, maka diperoleh besarnya "t" hitung = 5,059 dan harga "t" tabel = 2,034. Karena "t" hitung lebih besar daripada "t" tabel ($5,059 > 2,034$) pada taraf signifikan 5% (0,05) dengan derajat kebebasan (df) = $N - nr = 35 - 2 = 33$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja (Ha) diterima dan hipotesis nihil (Ho) ditolak.