

## ABSTRAK

### **Cici Fitri Bety, NIM 3103111017, Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas X SMK Bisnis Manajemen Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala Tahun Pelajaran 2013/1014.**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran faktual mengenai penerapan model pembelajaran *role playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas X SMK Bisnis Manajemen Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala.

Penelitian ini dilaksanakan di X SMK Bisnis Manajemen Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala, jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* sebagai sasaran utama, bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas X SMK Bisnis Manajemen Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ada 2 yaitu tes hasil belajar dan lembar observasi. Tes hasil belajar dilakukan dengan teknik diskusi dengan membagikan skenario kepada setiap kelompok (5 Orang) dibentuk secara heterogen.

Pada penelitian ini teknis analisis data yang dipakai adalah metode deskriptif kuantitatif sederhana dengan rumus  $PPH = \frac{B}{N} \times 100\%$  dengan kriteria persentase penilaian hasil (PPH)  $0\% \leq PPH < 70\% =$  Siswa belum tuntas dalam belajar,  $70\% \leq PPH \leq 100\% =$  Siswa sudah tuntas dalam belajar.

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, jika dikelas telah tercapai 85% yang telah mencapai presentasi penilaian hasil  $\geq 70\%$  maka ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai. Dengan demikian dapat dikatakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas X SMK Bisnis Manajemen Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala.

Hasil belajar siswa pada test awal (*Pre Test*) sebelum menerapkan model pembelajaran *role playing*, jumlah siswa yang tuntas adalah 15 orang atau 37,5%, sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran PKn adalah 70, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 35 orang atau 62,5%. Pada hasil post test siklus I jumlah yang tuntas sebanyak 27 orang atau 67,5%, sedangkan jumlah yang tidak tuntas sebanyak 13 orang atau 32,5%. Hasil post test siklus II, siswa yang tuntas sebanyak 36 orang atau 90%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang atau 10%

Dengan demikian maka dapat dikatakan kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas X SMK Bisnis Manajemen Yayasan Pendidikan Harapan Bangsa Kuala.