

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE - PLAYING* PADA MATA PELAJARAN  
PKN KELAS VII SMPN 1 BATUSANGKAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh  
**PUTRI YANNI**  
72250 / 2006

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

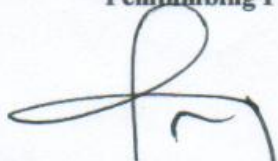
### EFEKTIVITAS METODE ROLE-PLAYING PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS VII SMPN 1 BATUSANGKAR

Nama : Putri Yanni  
Nim : 72250 / 2006  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

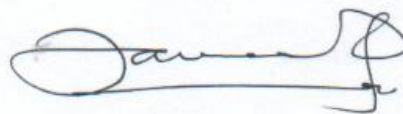
Disetujui Oleh

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Nurtain  
Nip.194106061965041001

Pembimbing II



Dr. Darmansyah, ST. M.Pd  
Nip.195911241986031001

## PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi  
Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

**Judul** : Efektivitas Metode Role-Playing pada mata pelajaran  
PKN kelas VII SMPN 1 Batusangkar

**Nama** : Putri Yani

**NIM/BP** : 72250 / 2006

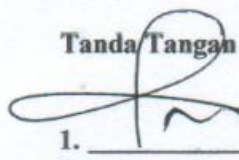
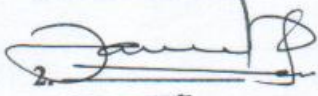
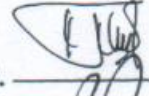
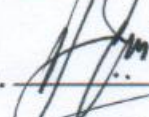
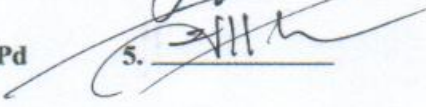
**Program Studi** : Teknologi Pendidikan

**Jurusan** : Kurikulum Teknologi Pendidikan

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

### Tim Penguji

|               | Nama                       | Tanda/Tangan                                                                             |
|---------------|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Ketua      | : Prof. Dr. H. Nurtain     | 1.  |
| 2. Sekretaris | : Dr. Darmansyah, ST. M.Pd | 2.  |
| 3. Anggota    | : Dra. Fetri Yeni, M.Pd    | 3.  |
| 4. Anggota    | : Drs. Syafril, M.Pd       | 4.  |
| 5. Anggota    | : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd | 5.   |

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti cara penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2011

Yang menyatakan



## ABSTRAK

**Putri Yanni 72250 : Efektivitas Metode Role-Playing pada mata pelajaran PKN kelas VII SMPN 1 Batusangkar**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemui guru didalam kelas yaitu para siswa belajar secara pasif selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini tak terkecuali untuk mata pelajaran PKN di tingkat SMP, terutama untuk kelas VII. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam metode pembelajaran *Role-Playing* dan untuk mengetahui apakah dengan metode *Role-Playing* ini akan efektif. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Batusangkar, ditemukan adanya ketidakaktifan siswa kelas VII pada umumnya dalam proses belajar mengajar berlangsung. Ketidakaktifan siswa ini terjadi karena materi pelajaran PKN untuk kelas VII didominasi oleh materi yang bersifat teori. Untuk mengatasi hal tersebut siswa harus belajar secara aktif dengan menerapkan salah satu metode belajar yaitu Metode Belajar *Role-Playing*.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan quasy eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batusangkar yang berjumlah 235 orang yang terdiri dari 7 kelas dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster Random Sampling*, *Cluster Random Sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak. yang terdiri dari kelas VII<sub>6</sub> dan VII<sub>1</sub> masing-masingnya berjumlah 33 orang. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal Objektif sebanyak 40 butir soal, dan alat pengumpul data digunakan lembaran tes dan lembaran jawaban siswa. Jenis data dalam penelitian ini hasil belajar siswa dan sumber datanya nilai siswa. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen 84,90 dan nilai rata-rata kelompok kontrol 68,64. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t hitung 6,672 sedangkan pada taraf kepercayaan 0,01 t tabel 2,66 sehingga t hitung > t tabel. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan Metode Belajar *Role-Playing* memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa serta dapat pula meningkatkan aktifitas belajar siswa secara mandiri pada mata pelajaran PKN dikelas VII SMP Negeri 1 Batusangkar.

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis aturkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Metode *Role-Playing* pada mata pelajaran PKN kelas VII SMPN 1 Batusangkar.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya.

1. Bapak Prof. Dr. H. Nurtain selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak/ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Bapak Kepala Sekolah dan majelis guru SMP Negeri 1 Batusangkar yang telah memberikan izin Penelitian.
6. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Akhirnya penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam rangka pengembangan dan peningkatan profesional guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT memberkati dan meridhoi kita semua. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Padang, Mei 2011

Penulis

# DAFTAR ISI

|                                     | Halaman     |
|-------------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRAK.....</b>                 | <b>i</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>          | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>              | <b>iv</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>            | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>           | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>         | <b>viii</b> |
| <br><b>BAB I. PENDAHULUAN</b>       |             |
| A. Latar Belakang Masalah.....      | 1           |
| B. Identifikasi Masalah.....        | 6           |
| C. Batasan Masalah.....             | 7           |
| D. Rumusan Masalah.....             | 7           |
| E. Tujuan Penelitian.....           | 7           |
| F. Manfaat Penelitian.....          | 8           |
| <br><b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>     |             |
| A. Pengertian Efektivitas.....      | 9           |
| B. Metode Pembelajaran.....         | 10          |
| C. Metode Pembelajaran PKN.....     | 11          |
| D. Metode <i>Role-Playing</i> ..... | 15          |
| E. Metode Konvensional.....         | 18          |
| F. Hasil Belajar.....               | 20          |
| G. Kerangka Konseptual.....         | 22          |
| H. Desain Eksperimen.....           | 22          |
| I. Hipotesis Penelitian.....        | 23          |

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian.....                 | 24 |
| B. Populasi dan Sampel.....              | 25 |
| C. Data dan Sumber Data.....             | 27 |
| D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data..... | 28 |
| E. Teknik Analisis Data.....             | 28 |

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                        |    |
|------------------------|----|
| A. Deskripsi Data..... | 32 |
| B. Analisi Data.....   | 36 |
| C. Pembahasan.....     | 39 |

### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

|                    |    |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 42 |
| B. Saran.....      | 43 |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>44</b> |
|----------------------------|-----------|

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>LAMPIRAN.....</b> | <b>45</b> |
|----------------------|-----------|

## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel

|                                                                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Disain Eksperimen.....                                                                                     | 22 |
| 2. Jumlah Siswa kelas VII SMPN 1 Batusangkar.....                                                             | 23 |
| 3. Populasi dan Sampel Siswa kelas VII SMPN 1Batusangkar.....                                                 | 24 |
| 4. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlet.....                                                              | 28 |
| 5. Data Nilai Hasil Belajar PKN kelas Eksperimen.....                                                         | 31 |
| 6. Data Nilai Hasil Belajar PKN kelas Kontrol.....                                                            | 32 |
| 7. Hasil Belajar PKN siswa menggunakan metode <i>Role-Playing</i> dan<br>menggunakan metode Konvensional..... | 33 |
| 8. Hasil Belajar Penguji Liliefors kelas Eksperimen dan Kontrol.....                                          | 34 |
| 9. Hasil Uji Homogenitas kelas Eksperimen dan Kontrol.....                                                    | 35 |
| 10. Hasil Perhitungan Nilai kelas Eksperimen dan Kontrol.....                                                 | 36 |
| 11. Hasil Pengujian dengan t-test.....                                                                        | 37 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                          | Halaman |
|------------------------------------------|---------|
| Gambar                                   |         |
| 1. Kerangka Konseptual.....              | 20      |
| 2. Nilai Rata-rata kelas Eksperimen..... | 31      |
| 3. Nilai Rata-rata kelas Kontrol.....    | 33      |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                                                                                             | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Lampiran                                                                                                                                                    |         |
| 1. Rencana Program Pembelajaran Metode <i>Role-Playing</i> .....                                                                                            | 43      |
| 2. Rencana Program Pembelajaran Metode Konvensional .....                                                                                                   | 46      |
| 3. Naskah Drama <i>Role-Playing</i> .....                                                                                                                   | 50      |
| 4. Soal-Soal Tes.....                                                                                                                                       | 68      |
| 5. Jawaban Kunci Soal Tes.....                                                                                                                              | 76      |
| 6. Nilai Hasil Belajar PKN siswa kelas VII.6 kelas Eksperimen.....                                                                                          | 77      |
| 7. Nilai Hasil Belajar PKN siswa kelas VII.1 kelas Kontrol.....                                                                                             | 78      |
| 8. Nilai Hasil Belajar PKN pada kelas Eksperimen dan Kontrol<br>Berdasarkan nomor urut angka.....                                                           | 79      |
| 9. Perhitungan Means dan Varians Skor Belajar kelas Eksperimen dan<br>Kontrol di SMPN 1 Batusangkar.....                                                    | 80      |
| 10. Penerapan Uji Normalitas (Liliefors) dari nilai siswa yang belajar<br>menggunakan Role-Playing pada kelas VII.6 SMPN 1 Batusangkar.....                 | 82      |
| 11. Persiapan Uji Normalitas (liliefors) dan nilai siswa yang belajar<br>Dengan menggunakan Metode Konvensional pada kelas VII.1<br>SMPN 1 Batusangkar..... | 84      |
| 12. Uji Homogenitas (Uji Bartlett).....                                                                                                                     | 86      |
| 13. Uji Hipotesis (Uji t).....                                                                                                                              | 87      |
| 14. Tabel Nilai Z.....                                                                                                                                      | 89      |
| 15. Tabel Nilai L untuk Uji Liliefors.....                                                                                                                  | 90      |
| 16. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....                                                                                                                            | 91      |
| 17. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....                                                                                                                 | 92      |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Negara berkembang selalu berusaha untuk mengejar ketinggalannya, yaitu dengan giat melakukan pembangunan di segala bidang kehidupan. Dalam bidang pendidikan pemerintah selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai cara seperti mengganti kurikulum, meningkatkan kualitas guru melalui penataran-penataran atau melanjutkan sekolah ke tingkat yang lebih tinggi, memberi dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) dan sebagainya. Sesuai dengan UU no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3 menyatakan bahwa;

“Pendidikan nasional berfungsi 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 bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dengan memperhatikan isi dari UU No. 20 tahun 2003 tersebut, peneliti berpendapat bahwa tugas seorang pendidik memang berat, sebab kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pendidikan dari bangsa itu sendiri. Jika seorang guru atau pendidik tidak berhasil mengembangkan potensi peserta didik maka negara itu tidak akan maju, sebaliknya jika guru atau pendidik berhasil

mengembangkan potensi peserta didik, maka terciptalah manusia yang cerdas, terampil, dan berkualitas.

Pendidikan merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks, disamping itu pendidikan juga merupakan suatu komponen-komponen yang saling menunjang antar satu dengan yang lainnya. Komponen dari sistem pendidikan ini meliputi tujuan, materi pelajaran, pendidikan, anak didik, sarana dan prasarana serta lingkungan, di mana semua komponen itu mempengaruhi hasil belajar. Jadi jelas terlihat bahwa pendidikan adalah peristiwa yang kompleks dan melibatkan berbagai macam komponen.

Oleh karena itu, perlunya peningkatan pendidikan di negara kita untuk manusia-manusia yang berkualitas, kreatif dan berakhlak baik. Namun, untuk mencapai semua itu dibutuhkan berbagai cara yang harus dilakukan terutama metode belajar yang sebaiknya digunakan dalam proses pembelajaran.

Standar Kompetensi Kelompok Mata Pelajaran dikembangkan berdasarkan tujuan, cakupan muatan dan kegiatan setiap kelompok mata pelajaran. Kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian bertujuan membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang bermanfaat untuk membangun dan membentuk manusia yang berakhlak, bermoral dan mempunyai norma atau nilai-nilai pancasila sebagai pedoman berperilaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sehingga menjadi

warganegara yang bertanggung jawab dan dapat di andalkan serta memberi bekal kemampuan untuk belajar lebih lanjut.

Pembelajaran Kewarganegaraan pada dasarnya bertujuan membentuk warga Negara yang baik yang mampu mendukung bangsa dan Negara. Warga Negara yang baik itu adalah warga Negara yang demokratis, yang cerdas, berkeadaban, dan bertanggung jawab terhadap kelangsungan Negara.

Para siswa juga warga Negara yang akan menjadi penerus bangsa. Ditangan merekalah, kelangsungan hidup dan kemerdekaan Indonesia akan bergantung. yang mana, para pejuang kita dahulunya berjuang untuk membangun Indonesia untuk merdeka dan bebas dari para penjajah di Negara kita. oleh karena itu, sejak dini para siswa diharapkan telah memiliki kesadaran untuk menjadi warga Negara yang berwawasan kebangsaan, menjunjung tinggi hak asasi manusia, berpikir kritis, menghormati supremasi hukum, mampu berkompetensi dengan jujur, bertanggung jawab dan mampu menyelesaikan segala permasalahan dengan dilandasi nilai-nilai Pancasila.

Guru PKN juga merupakan Warga Negara, ditangan guru lah masa depan siswa bergantung. Karena Guru mempunyai peran yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar dikelas. Guru PKN memiliki Standar Kompetensi di dalam mendidik siswanya, agar tidak salah arah dalam memahami pelajaran PKN yaitu dengan memahami materi, struktur, konsep, metode dan pola pikir keilmuan yang mendukung proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Selain itu guru PKN juga harus memahami substansi

Pendidikan Kewarganegaraan serta dapat menunjukkan manfaat mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Selain standar kompetensi guru PKN juga harus memahami arti kompetensi guru agar mampu menjadi guru yang professional.

Menurut Djahiri (1992:11) bahwa guru adalah yang tugasnya mengajar, berdiri dan menyampaikan pelajaran dimuka kelas dengan tugas akhir menentukan penilaian. Setiap guru wajib memenuhi standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang berlaku secara nasional. Guru PKN juga harus dapat memenuhi Standar Kompetensi yang sudah ditetapkan. Dalam peraturan menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia no 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru (2007:24) bahwa Standar Kompetensi Guru PKN meliputi :

1. Memahami materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran PKN.
2. Memahami Substansi PKN.
3. Menunjukkan manfaat mata pelajaran PKN.

Kompetensi Kewarganegaraan yang dimiliki oleh siswa adalah pengetahuan kewargaan, partisipasi kewarganegaraan dan keterampilan kewargaan. Pembelajaran PKN sebenarnya mempunyai peran yang sangat penting, mata pelajaran PKN diharapkan akan mampu membentuk siswa yang ideal memiliki mental yang kuat sehingga dapat mengatasi permasalahan yang akan dihadapi.

Metode pembelajaran adalah cara (langkah) yang ditempuh dan direncanakan sebaiknya untuk usaha yang bersifat sadar, disengaja dan bertanggung jawab yang secara sistematis dan terarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. Metode mengajar menjadi salah satu bagian yang ikut memperburuk pandangan berbagai pihak tentang mata pelajaran PKN. Terlebih lagi jika mata pelajaran ini disampaikan dengan cara-cara yang kurang menarik. Oleh karena itu guru harus bisa menggunakan metode yang lebih menarik minat siswa. Salah satunya dengan cara menggunakan metode *Role-Playing*.

*Role-Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Menurut Blatner (2002:6) *Role-Playing* adalah sebuah metode untuk mengeksplorasi hal-hal yang menyangkut situasi sosial yang kompleks.

Pada saat ini, kebanyakan peserta didik kurang mengamalkan nilai-nilai, norma dan moral di dalam kehidupannya. Sehingga kurangnya rasa hormat menghormati antar sesama dan antara peserta didik dengan guru. Ini merupakan salah satu faktor yang dapat menghambat proses belajar mengajar, yang membuat proses belajar mengajar kurang optimal sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan kurangnya interaksi pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Ditambah lagi dengan penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif yang mengakibatkan kejenuhan atau siswa merasa bosan yang berdampak terhadap hasil belajar yang kurang memuaskan, yaitu dengan nilai terendah 53 pada kelas kontrol sedangkan KKM pada mata pelajaran Pkn adalah 70. Ini merupakan salah

satu faktor yang dapat menghambat Indonesia untuk maju dan berkembang disegala bidang, terutama di dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan dari hasil penelitian, peneliti berusaha mencari model pembelajaran lain, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan lebih berkualitas serta meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang akan peneliti coba untuk melakukannya adalah metode ***Role-Playing*** . ketertarikan peneliti mengambil metode ini *Role-Playing*, karena peneliti melihat *Role-Playing* merupakan metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang mana seluruh siswa terlibat dan aktif di dalam proses pembelajaran ini.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat penelitian ini dengan judul :”Efektivitas Metode ***Role-Playing*** Pada Mata Pelajaran PKN Kelas VII SMPN 1 Batusangkar “.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian antara lain :

1. Siswa kurang aktif di dalam proses pembelajaran
2. Siswa sering merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung
3. Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa
4. Pembelajaran kurang optimal sehingga hasil belajar menurun

5. Kurangnya rasa hormat menghormati antara murid dengan guru, antara murid dengan murid.
6. Kurangnya pemanfaatan metode *Role-Playing* pada mata pelajaran PKN.
7. Hasil belajar yang dicapai kurang memuaskan.

### **C. Batasan Masalah**

Agar masalah yang dikaji lebih terfokus dan terarah maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN masih rendah, yaitu 68,64 pada kelas VII.1 yang menggunakan metode Konvensional.
2. Belum dimanfaatkan metode ***Role-Playing*** pada mata pelajaran PKN, membuat proses belajar mengajarnya kurang efektif.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan Metode *Role-Playing* lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan Metode Konvensional ?
2. Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang diajar dengan Metode *Role-Playing* terhadap Konvensional ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah pada penelitian ini, peneliti memiliki tujuan yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada metode pembelajaran *Role-Playing* dibanding Konvensional pada mata pelajaran PKN SMPN 1 Batusangkar.
2. Untuk mengetahui apakah dengan metode *Role-Playing* ini akan efektif.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk semua pihak, adapun manfaat dari penelitian ini :

1. Untuk bertambahnya pengetahuan guru tentang metode / model pembelajaran yang baik digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai bahan masukan dan wawasan untuk mengadakan variasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran PKN oleh guru.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengertian Efektivitas

Efektivitas dapat dimaknai berbeda-beda oleh orang. Efektivitas Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI,1990:219), efektivitas Berasal dari kata efektif yang berarti dapat membawa hasil : berhasil guna (Usaha,tindakan). Bisa juga diartikan sebagai kegiatan yang bisa memberikan hasil yang memuaskan, dapat juga dikatakan bahwa efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan dan menunjukkan derajat kesesuaian antara yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Jadi, efektivitas dapat diartikan sebagai pengaruh yang ditimbulkan atau disebabkan oleh adanya suatu kegiatan tertentu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang di capai dalam setiap tindakan yang dilakukan.

Menurut Dunne (1996:12-13) ada dua karakteristik pembelajaran

Efektif yaitu :

“ pertama, pembelajaran efektif memudahkan murid belajar, sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan,nilai,konsep dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua, pembelajaran efektif adalah bahwa keterampilan tersebut diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti guru-guru, pengawas, tutor dan pemandu mata pelajaran atau murid-murid sendiri”.

Jadi, penggunaan model pembelajaran Role-Playing dapat dikatakan efektif apabila memudahkan dan membantu siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran. Dengan demikian terdapat efektivitas penggunaan metode Role-Playing dalam pembelajaran.

#### B. Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran supaya dapat mencapai tujuan belajar mengajar. Makin baik dan tepat metode yang digunakan, makin efektif dan efisien pula pencapaian tujuan pembelajaran. seperti yang dikemukakan Nasution. MA (1994:43) :

“usaha untuk mencapai tujuan belajar memerlukan metode tertentu, metode ini merupakan suatu cara bagaimana seseorang menyelidiki, melaksanakan, mengerjakan sesuatu secara sistematis, efisien dan terarah.”

Oleh karena itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses belajar dan mengajar. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan belajar mengajar. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing. Proses ini akan berjalan baik kalau siswa lebih aktif dibanding guru.

Ada beberapa metode yang ditawarkan para ahli dalam menumbuhkan kegiatan proses belajar mengajar siswa, sehingga proses belajar mengajarnya efektif dan tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Seperti yang ditawarkan oleh Sudjana (1989:49) menawarkan 12 metode pembelajaran. diantaranya :

“(1) Metode ceramah, (2) Metode Tanya jawab, (3) Metode diskusi, (4) Metode tugas belajar dan Resitasi, (5) Metode kerja kelompok, (6) Metode Demonstrasi dan Eksperimen, (7) Metode Problem Solving, (8) Metode sosiodrama/bermain peran (Role-Playing), (9) Metode Sistem regu, (10) Metode karyawisata, (11) Metode Resource Person (manusia sumber) dan (12) Metode Simulasi”.

### C. Metode Pembelajaran PKN

Pendidikan Kewarganegaraan berasal dari kata Latin yaitu “Civis” yang dapat berarti :

“Warganegara antar Sesama warganegara dengan hak dan kewajiban, sesama penduduk, orang setanah air, Pemerintahan, Bawahan atau kaula”.

Menurut UU no 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa “ Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga Negara dan Negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Tujuan kurikuler Pendidikan Pancasila merupakan operasionalisasi keseluruhan tujuan di atas serta diwujudkan dalam sosok program, yakni garis besar program pengajaran yang tertuang dalam standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yang dijabarkan dalam standar kompetensi

dan kompetensi dasar selanjutnya diuraikan ke dalam bentuk tujuan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran PKn tersebut, maka sikap kreatif yang akan menjadi fokus penelitian ini menyangkut sikap kreatif di bidang pendeskripsian hakikat norma-norma, kebiasaan, adat istiadat dan peraturan yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, akan dilihat dari kegiatan dari kegiatan kelompok mereka.

#### 1. Tujuan pendidikan kewarganegaraan

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

3. Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, 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 meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, 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, Pancasila sebagai ideologi terbuka
- h. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan
- i. Mengevaluasi globalisasi

#### D. Metode *Role-Playing*

Sudjana (1989:76) menjelaskan bahwa:

“ metode mengajar adalah cara-cara yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, metode pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan proses mengajar dan belajar”.

Dengan metode ini diharapkan akan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, dengan kata lain diharapkan tumbuhnya interaksi edukatif. Proses interaksi akan berjalan dengan baik, jika siswa lebih banyak aktif dibandingkan dengan guru. Oleh karena itu, metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa.

Menurut Sagala syaiful (2003:201) “guru yang berhasil adalah guru yang mampu mengaplikasikan berbagai metode dalam pembelajaran di kelasnya”. Dan yang terpenting menurut sagala, dalam menggunakan metode pembelajaran harus relevan dengan tujuan pemecahan-pemecahan masalah dalam pembelajaran itu sendiri.

Metode sosiodrama/bermain peran/role-playing, menurut sudjana, suatu metode yang mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Sagala syaiful (2003:201) menjabarkan bahwa

“ Metode sosiodrama/bermain peran/role-playing, berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan social”.

Atau dengan kata lain dapat dikatakan, role-playing metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi social yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi social.

Uno (2008:25) menjelaskan lebih rinci bahwa model pembelajaran bermain peran sangat memungkinkan menciptakan analogi otentik ke suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Model ini juga dapat mendorong siswa mengeks-presikan perasaannya, dan yang lebih penting, model pembelajaran ini dapat melibatkan proses psikologis, yang menyangkut sikap, nilai dan keyakinan.

Berdasarkan metode-metode yang ditawarkan tersebut, maka metode yang paling sesuai dengan konteks penelitian ini adalah metode sosiodrama/bermain peran/role-playing.

Menurut Shaftel (1967:128) mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran: “(1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih partisipan/peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan”.

Menurut Sharfel dan Shaftel (1967:128), agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran? Apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan.

#### Langkah Kerja *Role-Playing* :

Adapun langkah kerja dalam metode *Role-Playing* yang diterapkan dalam pembelajaran PKN ini sebagaimana ditawarkan Sudjana (1989:85), serta disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini, meliputi : “(1) Menetapkan masalah-masalah social yang menarik perhatian siswa untuk dibahas (2) Menceritakan/menggambarkan mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut (3) Menetapkan siswa yang akan memainkan perannya di depan kelas (4) Menjelaskan kepada pendengar (siswa lain) pada waktu *Role-Playing* sedang berlangsung (5) Memberi kesempatan kepada pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya (6) Mengakhiri *Role-Playing* pada waktu situasi mencapai ketegangan (7) Kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan persoalan yang ada pada permainan yang diperankan itu (8) Melakukan penilaian terhadap *Role-Playing* yang telah berlangsung sebagai bahan pertimbangan pada selanjutnya, terutama yang berkaitan dengan penelitian yang dilaksanakan”.

Bermain peran ini dapat memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya, tergantung atas tiga hal, yakni (1) Kualitas pemeran, (2)

Analisa yang dilakukan melalui diskusi usai pemeran, (3) Persepsi siswa terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan yang nyata.

#### E. Metode Konvensional

Menurut Djamarah (1996:24) *“metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan”*.

Selanjutnya menurut Roestiyah N.K. (1998:24) cara mengajar yang paling tradisional dan telah lama dijalankan dalam sejarah Pendidikan ialah cara mengajar dengan ceramah. Sejak dahulu guru dalam usaha menularkan pengetahuannya pada siswa, ialah secara lisan atau ceramah. Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh para guru.

Ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik, ceramah juga sebagai kegiatan memberikan informasi dengan kata-kata yang disampaikan kepada peserta didiknya.

Dalam kehidupan sehari-hari di sekolah metode ceramah paling populer di kalangan guru. Sebelum menggunakan metode yang lain untuk mengajar, para guru umumnya menggunakan metode ceramah terlebih dahulu, agar pembelajaran tersebut lebih efektif dan efisien. Agar pembelajaran tersebut bisa efektif dan efisien, guru hendaknya lebih memerhatikan langkah-langkah kerja di dalam metode ceramah ini.

Adapun langkah-langkah kerja metode konvensional adalah :

a. Tahap persiapan

1. Merumuskan tujuan yang akan dicapai
2. Menentukan pokok-pokok materi yang akan di ceramahkan
3. Memancing pengalaman peserta didik yang cocok dengan materi yang akan di pelajarnya.

b. Tahap pelaksanaan

1. Langkah pembukaan
2. Langkah penyajian
3. Menggunakan media pelajaran yang variatif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Tahap penutup

1. Mengambil kesimpulan
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanggapi materi yang telah di berikan
3. Melaksanakan penilaiann.

## F. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam materi pelajaran. Setelah melalui proses pembelajaran siswa memperoleh informasi dan pengetahuan yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa. Seseorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar bila terjadi perubahan tingkah laku dalam diri orang tersebut karena latihan dan pengalaman. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar.

Menurut Sudjana (1996:22) menyatakan : “ Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik atau para peserta didik setelah dia menerima pengalaman belajarnya”. Selanjutnya dari Benyamin Bloom, hasil belajar secara garis besar dibaginya menjadi tiga kategori, yaitu :

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual
- b. Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap
- c. Ranah Psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar, keterampilan dan kemampuan bertindak

Kemudian Slameto (2003:1) juga memberi definisi tentang hasil belajar yaitu :

“ Suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi di lingkungannya”.

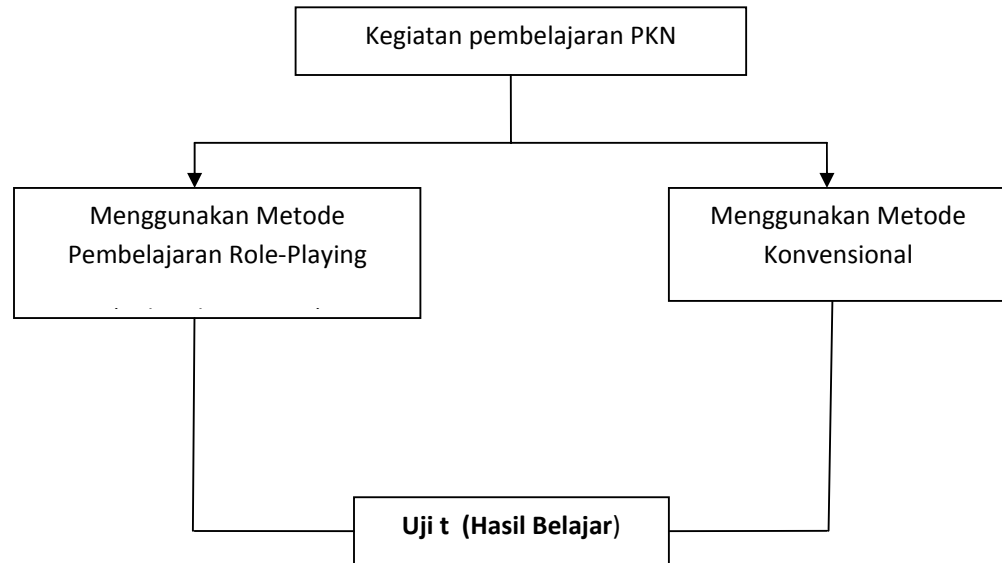
Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari belajar. Hasil belajar ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang belajar. Namun tidak semua perubahan yang terjadi pada manusia yang digolongkan sebagai akibat dari proses belajar.

#### **G. Kerangka Konseptual**

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dikemukakan kerangka konseptual Model Pembelajaran Role-Playing dibanding Metode Konseptual dalam proses pembelajarannya, diperlukan langkah-langkah yang strategis termasuk dalam pemikiran dan penggunaan yang tepat.

Pada Metode Role-Playing ini siswa memainkan atau mendramakan situasi dari permasalahan yang diangkat di dalam proses belajar mengajar. Menurut Shaftel (1967:128) mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran: “(1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih partisipan/peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil

kes”.



**Gambar 1 : Kerangka Konseptual**

## H. Disain Eksperimen

Berdasarkan tujuan penelitian adalah mengetahui keefektivan model pembelajaran Role-Playing dibanding metode Konvensional terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKN yang mana kelas VII.1 menggunakan metode Konvensional (kelas Kontrol) dan VII.6 menggunakan metode *Role-Playing* (Kelas Eksperimen) di SMPN 1 Batusangkar.

| Kelompok   | Perlakuan | Pengukuran Post Test |
|------------|-----------|----------------------|
| Eksperimen | X         | $t^1$                |
| Kontrol    | -         | $t^1$                |

Bagan 1. Disain Eksperimen

Keterangan :

X : Metode *Role-Playing* sebagai variable bebas

- : Metode Konvensional

t<sup>1</sup> : Hasil Belajar Past test sebagai hasil belajar variable terikat

## I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan.

Hipotesis penelitian ini adalah

$H_0 : \bar{x} = 0$  (Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan Metode *Role-Playing* dari pada siswa yang diajar dengan metode konvensional).

$H_a : \bar{x} \neq 0$  (Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode *Role-Playing* disbanding siswa yang diajar dengan metode konvensional).

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan hasil pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata hasil belajar siswa (kelas eksperimen) yang belajar dengan Metode *Role-Playing* yaitu 84,90 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa (kelas kontrol) yang belajar dengan metode konvensional yaitu 68,64. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa kelas kontrol.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yang belajar dengan Metode Pembelajaran *Role-Playing* yaitu 84,90 lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas yang belajar dengan metode konvensional yaitu 68,64. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan t-test diperoleh  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $6,672 > 2,66$ ). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Metode pembelajaran *Role-Playing* dengan yang menggunakan metode konvensional pada taraf signifikan  $\alpha 0,01$ .
3. metode *Role-Playing* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran PKN kelas VII SMPN 1 Batusangkar.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka penulis menyarankan hal-hal berikut:

1. Diharapkan kepada guru-guru mata pelajaran PKN di kelas VII SMPN 1 Batusangkar untuk dapat menerapkan metode pembelajaran *Role-Playing* dalam proses belajar mengajar PKN sebagai metode pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.
2. Kepada kepala sekolah atau yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran PKN di sekolah agar dapat memotivasi guru dan membina guru-guru agar mau dan mampu melaksanakan Metode pembelajaran *Role-Playing* dengan tepat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Purwanto . 2005. ***Pendidikan Kewarganegaraan***. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suharsimi Arikunto. 2006. ***Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik***. Bandung: Nursamedia
- Bambang Daroeso . 1986. ***Dasar dan Konsep Pendidikan Moral Pancasila***. Semarang: Aneka Ilmu.
- Sri Tutik Cahyaningsih. 2007. ***Pendidikan Kewarganegaraan untuk SMP kelas VII***. Semarang: Aneka Ilmu.
- M.D Dahlan. 1990. ***Model-Model Mengajar*** : CV DIPONEGORO.
- E Mulyasa . 2007. ***Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan***. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- L Silberman Melvin. 2006. ***“Active Learning”. 101 Cara Belajar Siswa Aktif*** Bandung: Nursamedia.
- Hadari Nawawi. 2007. ***Metode Penelitian Bidang Sosial***. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Syaifu Sagala I. 2006. ***Konsep dan Makna Pembelajaran***. Bandung: Alfabeta.
- Bambang Suteng Sulasmono dkk. 2003. ***Panduan Belajar PKN SMP Kelas 1***. Jakarta: Erlangga.
- Syafril . 2008. ***Statistik Lanjutan***. Padang: UNP
- Tim Penyusun. 1998. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Depdikbud. Jakarta : Balai Pustaka.
- Uno B Hamzah . 2008. ***Model Pembelajaran***. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abdul Aziz Wahab. 2007. ***Metode dan Model-Model Mengajar***. Bandung: Alfabeta.
- Zelhendri Zen . 2008. ***Prinsip-Prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian***. Padang: UNP.