

PENGARUH PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IX

Afidatul Azizah, Rudi Salam ✉

Prodi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Agustus 2023
Direvisi: September 2023
Diterima: Oktober 2023

Keywords:

Metode role playing; Hasil belajar;

Abstrak

Pembelajaran harus mampu memberikan bekal kepada peserta didik untuk berfikir kritis, logis, analisis, sistematis, dan kreatif, untuk memberikan bekal kepada peserta didik maka diperlukan pembelajaran IPS yang inovatif, menarik dan menyenangkan bagi peserta didik agar mata pelajaran IPS tidak dianggap sebagai mata pelajaran yang hafalan dan membosankan yang akan berimbas pada minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Berdasarkan hasil observasi bahwa pembelajaran IPS di SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara Kabupaten Tegal masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sesekali menggunakan powerpoint. Meskipun bervariasi peserta didik masih banyak yang pasif dan bosan dalam pembelajaran yang monoton sehingga hasil belajar dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data terdapat pengaruh penerapan metode role playing terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS materi kondisi alam negara-negara di dunia.

Abstract

Learning must be able to provide provisions for students to think critically, logically, analytically, systematically and creatively. To provide provisions for students, social studies learning is needed that is innovative, interesting and fun for students so that social studies subjects are not considered as bad subjects. rote and boring which will impact students' interest and learning outcomes in social science subjects. Learning outcomes are changes in behavior that occur after following the teaching and learning process in accordance with educational objectives. Based on observations, social studies learning at SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara Tegal Regency still uses the lecture and question and answer method, occasionally using PowerPoint. Even though there is a variety of students, there are still many who are passive and bored in monotonous learning so that learning outcomes in social studies learning are still relatively low. Based on the results of research and data analysis, there is an influence of the application of the role playing method on the learning outcomes of class IX students in social studies subjects on natural conditions of countries in the world.

© 2023 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: afidatulazizah@students.unnes.ac.id
rudisalam@mail.unnes.ac.id

E-ISSN 2685-4929

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini banyak menyoroti penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran perlu di ringkas sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Seorang pendidik dapat membangkitkan minat belajar peserta didik, mengkondisikan suasana pembelajaran yang kondusif dan menarik, serta dapat menciptakan rasa senang pada diri peserta didik terhadap apa yang dipelajarinya. Proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan perlu dilakukan agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan, sehingga dapat mendobrak proses pembelajaran pasif learning menjadi aktif learning, maka dari itu dalam proses belajar mengajar pendidik perlu mempersiapkan metode yang akan digunakan dalam suatu pembelajaran. Adanya metode pembelajaran maka akan menambah semangat dan ketertarikan siswa pada pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik dapat lebih mudah dimengerti oleh peserta didik

Penggunaan metode pembelajaran dalam suatu proses pendidikan memiliki dampak yang signifikan pada pencapaian tujuan belajar. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dapat memengaruhi minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar yang tinggi akan menciptakan kegembiraan, memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Metode pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran, tanpa metode pembelajaran pembelajaran tidak akan efektif dan efisien. Metode pembelajaran juga harus mampu mendorong partisipasi aktif semua peserta didik dalam proses belajar, mengembangkan kemampuan berfikir kritis, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta merangsang minat belajar peserta didik sehingga prestasi belajar mereka dapat meningkat.

Mewujudkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan seperti yang telah

disampaikan di atas pada kenyataannya tidaklah mudah, seperti yang terjadi pada pembelajaran IPS. Proses pembelajaran di dalam kelas hanya diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi dan tidak diarahkan untuk membangun dan mengembangkan karakter serta potensi yang dimiliki. Pendekatan dalam pembelajaran masih didominasi oleh peran guru, pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga kurang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar dan aktif dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton mengakibatkan peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang kurang menarik tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dibutuhkan strategi yang tepat agar tercipta proses pembelajaran yang ideal, khususnya dalam pembelajaran IPS yang telah di rancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Pelaksanaan pembelajaran IPS mengoptimalkan pencegahan dan berkurangnya permasalahan sosial. Pembelajaran harus mampu memberikan bekal kepada peserta didik untuk berfikir kritis, logis, analisis, sistematis, dan kreatif, untuk memberikan bekal kepada peserta didik maka diperlukan pembelajaran IPS yang inovatif, menarik dan menyenangkan bagi peserta didik agar mata pelajaran IPS tidak dianggap sebagai mata pelajaran yang hafalan dan membosankan yang akan berimbas pada minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Ada beberapa pengertian lain hasil belajar yaitu realisasi atau pemekaran dari kecekapan-kecekapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik, di sekolah hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan peserta didik akan mata pelajaran

yang ditempuhnya. John M. Keller memandang hasil belajar sebagai keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai masukan yang berupa informasi. Faktor utama rendahnya hasil belajar adalah guru dan peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung apabila ada peserta didik, guru, dan kurikulum yang saling terkait dan berhubungan. Pembelajaran yang efektif apabila sarana dan prasarana memadai, metode pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran dan tidak merasa jenuh atau bosan.

Metode pembelajaran yang menyenangkan diantaranya yaitu metode pembelajaran role playing. Metode pembelajaran role playing pada umumnya disebut dengan bermain peran atau sosio drama. Metode ini memotivasi peserta didik untuk memerankan karakter yang disajikan sesuai dengan materi dalam pembelajaran. Metode pembelajaran role playing adalah suatu cara penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dengan bermain peran sesuai karakter yang ditentukan dan melatih penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati dan biasanya dalam bermain peran tersebut dihubungkan dengan permasalahan sosial. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang akan diperankan. Keaktifan peserta didik pada pembelajaran dengan metode role playing terlihat pada saat memperagakan drama dan menyimak drama yang ditampilkan. Manfaat dari metode role playing ini peserta didik lebih mudah menguasai inti pembelajaran secara menyeluruh karena peserta didik ikut serta dalam memerankan seseorang.

Metode pembelajaran role playing dapat memberikan kesempatan pada peserta didik agar mampu menyampaikan, mengungkapkan, mengekspresikan suatu perilaku, sikap, dan apapun yang ada pada pikiran peserta didik apabila menjadi sosok yang tengah diperankannya. Peserta didik berucap secara sadar menurut inspirasinya sendiri, bukan dari teks yang disusun sutradara atau pendidik. Itulah

mengapa sebabnya para pemeran tidak memerlukan kalimat yang dipersiapkan sebelumnya. Apa yang dilakukan dan diungkapkannya semua bersifat spontan. Sedangkan bagi para peserta didik yang tidak mendapatkan peran bertindak sebagai pengamat dan serta mengapresiasi pertunjukan, dapat pula menyelami kejadian yang diperankan untuk menangkap maksud dari pertunjukan.

Penerapan metode role playing inilah yang akan diteliti oleh peneliti di SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara, Kabupaten Tegal dalam pembelajaran kegiatan ekonomi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar peserta didik masih menganggap bahwa mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan, karena selama ini dalam proses belajar mengajar di SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara pendidik cenderung menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan peserta didik bosan dan malas ketika mengikuti jalannya proses belajar mengajar pelajaran IPS, untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam proses belajar mengajar perlu adanya metode pembelajaran yang menarik agar peserta didik mampu memahami dan menyerap materi yang ada dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Penerapan metode role playing ini dapat menjadikan peserta didik tambah bersemangat dalam pembelajaran karena metode ini merupakan salah satu langkah agar pelajaran di dalam kelas lebih aktif dan menyenangkan. Hal tersebut merupakan latar belakang untuk meneliti metode role playing pada pembelajaran kegiatan ekonomi.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara, Kabupaten Tegal, metode pembelajaran role playing belum diterapkan, khususnya pada mata pelajaran IPS. Peneliti berkeinginan mengangkat judul penelitian yaitu penerapan metode role playing pada pembelajaran IPS di SMP NU 03 Jatinegara untuk mengetahui seberapa pengaruhnya metode role playing dalam hasil belajar peserta didik, dengan adanya metode pembelajaran role

playing tersebut penulis berharap peserta didik dapat berpartisipasi dan aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dengan cara bermain peran yang nantinya dapat mempermudah peserta didik dalam mencerna materi yang diajarkan dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas IX SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara Kabupaten Tegal.

METODE

Berdasarkan jenis permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah pengumpulan dan analisis data numerik untuk deskripsi, penjelasan, produksi, atau pengendalian beragam fenomena yang amat menarik. Bagaimanapun juga, pendekatan penelitian kuantitatif membutuhkan lebih banyak penggunaan data numerik (Gay, Mills, & Airasian, 2011). Selain itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian deskriptif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang bersifat validation atau menguji, yaitu menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lain. Variabel yang memberi pengaruh di kelompokkan sebagai variabel bebas (*independent variables*) dan variabel yang dipengaruhi dikelompokkan sebagai variabel terikat (*dependent variables*) (Sukmadinata, 2013).

Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen semu (*quasi experimental*), di mana terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang memiliki karakteristik yang serupa. Perbedaannya terletak pada kelompok eksperimen yang menerima perlakuan khusus yang berkaitan dengan variabel yang akan diuji, sementara kelompok kontrol menerima

perlakuan lain atau perlakuan yang biasa dilakukan, yang akan dibandingkan hasilnya dengan kelompok eksperimen. Sebelum dimulainya eksperimen, kedua kelompok diberi tes awal atau pre test untuk mengukur kondisi awal mereka. Setelah itu, kelompok eksperimen menerima perlakuan khusus, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tambahan dan tetap menggunakan metode pembelajaran yang biasanya (ceramah). Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, diberi tes lagi sebagai post test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IX di SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara Kabupaten Tegal yang diajarkan dengan Menggunakan Metode Role Playing

Tahap penerapan metode pembelajaran *role playing* pada penelitian ini diawali dengan tahapan sebagai berikut:

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan penelitian diawali dengan melakukan observasi terlebih dahulu ke SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara, Tegal. Kegiatan observasi peneliti melakukan wawancara terhadap guru IPS untuk mengetahui metode pembelajaran yang diajarkan di kelas. Setelah memperoleh hasil observasi dari guru IPS bahwa masih menggunakan metode konvensional (ceramah) belum menggunakan metode *role playing*. Peneliti juga melakukan pengamatan langsung untuk mengetahui keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dan ternyata lebih banyak peserta didik yang pasif, peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran hanya beberapa, dan terdapat beberapa peserta didik yang mengantuk karena merasa bosan dengan metode pembelajaran ceramah. Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik peneliti akan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS.



Gambar. 1 Observasi Peneliti
Sumber: peneliti, 2023

Tahap perencanaan peneliti juga menentukan sampel untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan teknik *sample random sampling* secara undian, setelah itu peneliti menyiapkan lembar instrumen penelitian berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), LKS dan soal pre test dan post test. Kemudian peneliti menguji instrumen pada hari senin, 24 juli 2023. Selanjutnya peneliti menganalisis hasil uji coba instrumen tes yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas.

Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Ma'arif Nu 03 Jatinegara Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2023/2024 pada bulan Juli sampai bulan Agustus 2023. Hasil penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik tes yaitu pre test dan post test yang bertujuan memperoleh data mengenai pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Pertemuan selanjutnya pada tanggal 31 Juli 2023 dilaksanakan *pretest* untuk kelas IX A (eksperimen) dan kelas IX B (kontrol). Kemudian pertemuan selanjutnya di kelas eksperimen peserta didik diberikan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Peneliti menjelaskan materi kondisi alam negara di dunia secara singkat, setelah itu peneliti membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok. Kemudian, setelah peserta didik berkumpul sesuai kelompok peneliti membagikan naskah teks bermain peran untuk dipahami dan menentukan peran masing-masing peserta didik dalam bermain peran.

Pertemuan selanjutnya tanggal 4 Agustus 2023 di kelas eksperimen peneliti

menjelaskan kembali langkah-langkah melakukan metode pembelajaran *role playing*. Sebelum memulai bermain peran setiap kelompok diberikan kesempatan untuk berdiskusi terlebih dahulu. Peserta didik melakukan kegiatan bermain peran sesuai arahan, peserta didik melakukan kontrol bermain peran yang sudah dipersiapkan. Peserta didik yang lain berada dikelompoknya masing-masing sambil mengamati peserta didik yang sedang bermain peran. Setelah semua kelompok melakukan kegiatan bermain peran, peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan kontrol jawab terkait materi kondisi alam negara di dunia. Setelah kegiatan berakhir peneliti dan peserta didik menyimpulkan materi tentang kondisi alam negara di dunia, dalam rangka memberi penguatan kembali mengenai materi kondisi alam negara di dunia peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya kepada peneliti.



Gambar. 2 Penerapan Metode *Role Playing*
Sumber: peneliti, 2023

Setelah proses pembelajaran dilakukan baik dikelas eksperimen (metode pembelajaran *role playing* / yang diberi perlakuan). Peneliti melakukan tahap akhir yaitu post test untuk mengetahui perbandingan yang terdapat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apakah dengan menggunakan metode *role playing* hasil belajar peserta didik lebih meningkat ataupun sebaliknya dengan menggunakan metode konvensional hasil belajar peserta didik lebih meningkat. Berikut ini hasil dari rekapitulasi nilai *pretest* dan post test kelas eksperimen.

Tabel. 1 Nilai Pre Test dan Post Test

	Pre test Eksperimen	Post test Eksperimen
Nilai Tertinggi	65	80
Nilai Terendah	30	50
Jumlah	1445	1960
Rata-Rata	48.17	65.33

Sumber: Peneliti, 2023

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dan dapat dilihat pada tabel 1 bahwa hasil yang diperoleh peserta didik kelompok kelas eksperimen pada saat pre test mempunyai rata-rata 48.17 dengan nilai tertinggi 65 dan nilai terendah 30. Nilai post test peserta didik kelompok kelas eksperimen rata-rata yaitu 65.33, nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan dilihat dari tabel hasil perhitungan nilai pre test dan post test.

Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IX di SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara Kabupaten Tegal yang tidak diajarkan dengan Menggunakan Metode Role Playing

Pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol yaitu menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu peneliti berceramah menjelaskan materi kondisi alam negara di dunia sampai semua peserta didik memahami, setelah itu peserta didik dibagi beberapa kelompok dan diberi tugas untuk berdiskusi mengenai materi kondisi alam negara di dunia dan pada pertemuan selanjutnya peserta didik mempresentasikannya didepan kelas secara bergantian. Kemudian setelah semua kelompok presentasi peneliti memberikan pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang sudah disampaikan dan peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, peneliti pun memberikan kesimpulan secara singkat mengenai materi kondisi alam negara di dunia.

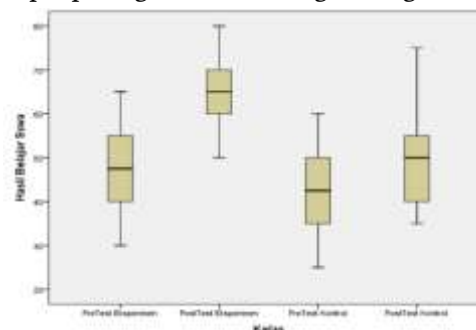
Setelah proses pembelajaran dilakukan dikelas kontrol (metode konvensional / tidak diberi perlakuan). Peneliti melakukan tahap akhir yaitu post test untuk mengetahui perbandingan yang terdapat pada kelas kelas kontrol. Apakah dengan menggunakan metode role playing hasil belajar peserta didik lebih meningkat ataupun sebaliknya dengan menggunakan metode konvensional hasil belajar peserta didik lebih meningkat. Berikut ini hasil dari rekapitulasi nilai pre test dan post test kelas kontrol.

Tabel. 2 Hasil Pre Test dan Post Test

	Pre test Kontrol	Post test Kontrol
Nilai Tertinggi	60	75
Nilai Terendah	25	35
Jumlah	1295	1485
Rata-Rata	43.17	49.50

Sumber: Peneliti, 2023

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dan dibentuk tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil yang diperoleh peserta didik kelompok kelas kontrol rata-rata nilai pre test peserta didik yaitu 43.17 dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 25. Sedangkan nilai post test peserta didik kelompok kelas kontrol yaitu 49.50 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 35. Hasil pre test dan post test peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan nilai rata-rata dan pada bagian nilai post test terdapat peningkatan di masing-masing kelas.



Gambar. 3 Diagram Hasil Belajar

Sumber: Peneliti, 2023

Hasil pre test dan post test tersebut dapat disimpulkan bahwa metode metode role playing dan metode konvensional dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi penerapan metode role playing memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Metode role playing menjadikan pembelajaran IPS lebih efektif dan efisien dengan melihat hasil pre test dan post test yang mengalami selisih peningkatan cukup tinggi. Saat proses pembelajaran di kelas eksperimen peserta didik sangat aktif dan antusias dalam bermain peran sehingga tidak ada peserta didik yang merasa bosan saat proses pembelajaran. Metode konvensional meskipun ada peningkatan hasil belajar tetapi terdapat kekurangan atau kelemahan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas kontrol peserta didik lebih pasif, saat pada diberi kesempatan untuk bertanya tidak ada peserta didik yang berinisiatif untuk bertanya.

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX di SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara pada Mata Pelajaran IPS.

Berdasarkan data penelitian yang sudah didapatkan oleh peneliti, maka data tersebut akan di olah dengan menggunakan uji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti akan melakukan uji prasyarat analisis data yaitu dengan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sampel yang diteliti apakah berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini melakukan uji normalitas menggunakan bantuan SPSS 21.0 dalam menghitung data pre test dan post test dengan menggunakan metode penelitian Kolmogorov-Smirnov. Adapun syarat dari Kolmogorov-Smirnov data dikatakan normal apabila nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-smirnov > 0,05. Berikut tabel hasil dari normalitas pre test dan post test pada penelitian ini dengan menggunakan dua sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tests of Normality

Kelas	Kategori	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTestEksperimen	.144	30	.112	.956	30	.243
	PostTestEksperimen	.126	30	.200 [*]	.952	30	.192
Kelas Kontrol	PreTestKontrol	.148	30	.896	.963	30	.364
	PostTestKontrol	.123	30	.200 [*]	.942	30	.182

* This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar. 4 Diagram Uji Normalitas
Sumber: Peneliti, 2023

Berdasarkan hasil dari gambar 4 dapat disimpulkan bahwa hasil pre test dari kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,112. Nilai signifikansi tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi $0,112 > 0,05$. Hasil post test kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,200. Nilai signifikansi post test kelas eksperimen menunjukkan data berdistribusi normal karena $0,200 > 0,05$. Hasil pre test kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,086 nilai signifikansi tersebut menunjukkan data berdistribusi normal, karena $0,086 > 0,05$. Hasil post test kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,200 nilai tersebut menunjukkan data berdistribusi normal karena $0,200 > 0,05$. Data hasil pre test dan post test kelas eksperimen maupun kelas kontrol keduanya sama-sama berkontribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan apakah asumsi data yang dilakukan dalam penelitian ini homogen pada setiap kategori data telah terpenuhi atau belum, jika asumsi data telah terpenuhi homogenitasnya maka peneliti dapat melaksanakan tahap analisis data selanjutnya. Uji homogenitas menggunakan uji levene statistic test dengan bantuan SPSS 21.0. Berikut tabel hasil uji homogenitas:

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa - Based on Mean	1.184	1	59	.281
Based on Median	1.080	1	59	.302
Based on Median and with adjusted df	1.063	1	52,796	.303
Based on trimmed mean	1.345	1	59	.251

Gambar. 5 Diagram Uji Homogenitas

Gambar. 5 menunjukkan hasil uji homogenitas memiliki nilai signifikansi 0,281. Nilai signifikansi $0,281 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data ini bersifat homogen atau memiliki varians yang sama.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian dengan menggunakan uji paired sample t-test, bertujuan untuk mengetahui suatu perbedaan dan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik baik di kelas eksperimen yang menggunakan metode role playing maupun dikelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan t-test pada SPSS 21.0 yaitu dengan uji paired sample t-test. Kategori pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah jika nilai signifikansi t-test $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a di tolak. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a di terima.

Berikut ini merupakan tabel hasil dari perbedaan rata-rata tes peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan metode role playing dan peserta didik kelas Kontrol yang metode konvensional dalam pembelajaran IPS.

Paired Samples Test									
	Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POSTTEST	-11,167	7,032	1,384	-10,703	-11,631	-8,370	29	,000

Gambar. 5 Diagram Uji Hipotesis

Berdasarkan dari hipotesis yang sudah di paparkan pada bab II di penelitian ini bahwa:

H_0

Tidak ada pengaruh penerapan metode role playing terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kondisi alam negara-negara di dunia di SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara Kabupaten Tegal

H_a

Terdapat pengaruh penerapan metode role playing terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kondisi alam negara-negara di dunia di SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara Kabupaten Tegal.

Berdasarkan dari gambar 5 dapat disimpulkan bahwa dari perhitungan rata-rata hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas eksperimen dapat dilihat bahwa jika nilai sig $> 0,05$ maka H_0 diterima, dan jika nilai sig $< 0,05$ maka H_a di terima. Penelitian ini dapat dilihat bahwa nilai probabilitas pada signifikansi (2-tailed) adalah 0,000 maka hasil data penelitian ini H_0 ditolak dan H_a di terima karena $0,000 < 0,05$ atau dapat dikatakan bahwa pada kelas eksperimen terdapat pengaruh sebelum dan sesudah menerapkan metode pembelajaran role playing. Sehingga dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik yang sudah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran role playing dapat memberikan pengaruh signifikansi terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS materi kondisi alam negara-negara di dunia di SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara Kabupaten Tegal menjadikan pembelajaran lebih efektif dan meningkat dari pada sebelum menggunakan metode role playing.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi kondisi alam negara-negara di dunia. Metode pembelajaran role playing adalah metode pembelajaran yang melibatkan terjadinya interaksi lebih dari dua peserta didik dalam memerankan suatu peristiwa. Metode role playing merupakan metode yang menyenangkan dan dapat membangkitkan kreativitas peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran IPS yang menerapkan metode role playing yaitu kelas IX A sebagai kelas eksperimen, sebelum mendapatkan perlakuan kelas eksperimen diadakan pre test terlebih dahulu untuk mengukur nilai awal hasil belajar peserta didik. Pertemuan kedua kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran role playing, pendidik menjelaskan terlebih dahulu langkah-langkah dan peraturan dalam pembelajaran role playing agar proses pembelajaran berjalan teratur. Pembelajaran menggunakan metode role playing dilakukan dalam dua kali pertemuan dan untuk kelas kontrol yang menggunakan metode

konvensional juga dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan terakhir dilakukan post test, setelah dilakukan tes untuk kedua kelas tersebut akan dilakukan perbandingan nilai untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan metode role playing diawali dengan pembukaan salam oleh pendidik dilanjutkan doa bersama untuk memulai pembelajaran, selanjutnya pendidik mengecek kehadiran peserta didik, melakukan tepuk semangat untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran, kemudian pendidik memberikan pertanyaan terkait materi kondisi alam negara-negara di dunia yang akan diajarkan untuk menggali pengetahuan awal peserta didik. Langkah selanjutnya sebelum memasuki kegiatan inti pendidik memberikan pre test dan setelah pre test dilakukan tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti atau penerapan metode role playing. Pada kegiatan inti dibagi menjadi lima kelompok, selanjutnya peserta didik diberi naskah teks bermain peran dan diberikan kesempatan untuk memahami naskah tersebut, kemudian peserta didik melakukan kegiatan bermain peran sesuai arahan dari pendidik. Setelah kegiatan bermain peran selesai, peserta didik diberikan kesempatan untuk tanya jawab, kegiatan akhir dalam metode role playing yaitu pendidik dan peserta didik menyimpulkan kemudian pendidik memberikan kesempatan bertanya dalam rangka memberi penguatan kembali mengenai materi tersebut.

Pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional, pendidik menjelaskan materi atau berceramah. Pembelajaran diawali seperti pada kelas eksperimen yaitu pendidik memberikan salam dilanjutkan dengan doa awal pelajaran dan mengecek kehadiran peserta didik, kemudian pendidik memberikan pertanyaan terkait materi kondisi alam negara-negara di dunia untuk menggali pengetahuan peserta didik dan dilanjutkan kegiatan inti. Kegiatan inti, pendidik menjelaskan atau berceramah terkait materi kondisi alam negara-negara di dunia, kemudian pendidik membagi peserta didik menjadi lima

kelompok untuk berdiskusi dan mempresentasikan hasilnya didepan kelas. Tahap akhir pendidik membantu peserta didik untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan peneliti memberikan kesempatan untuk bertanya apabila materi yang disampaikan belum dimengerti. Pre test pada kelas kontrol dilakukan pada pertemuan pertama, setelah diterapkannya metode konvensional pada kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar peserta didik maka pada pertemuan terakhir diadakan post test.

Pembelajaran dengan metode role playing yang telah dilakukan dapat memberikan pengalaman, pengetahuan dan melatih peserta didik supaya berani tampil didepan kelas. Kelas eksperimen meraih hasil belajar yang lebih unggul dibanding kelas kontrol. Perbedaan hasil belajar tersebut terjadi karena metode role playing memiliki kelebihan tertentu apabila dibandingkan dengan metode konvensional. Keunggulan metode role playing diantaranya meliputi kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama peserta didik mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah (Paudi, 2019). Manfaat penggunaan metode role playing dari penelitian ini yaitu suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan, meningkatkan interaksi peserta didik dalam pembelajaran, dan metode role playing dapat meningkatkan kreativitas pendidik.

Penerapan metode konvensional di kelas kontrol pada penelitian ini menjadikan peran pendidik lebih aktif dalam pembelajaran rata-rata peserta didik di kelas kontrol tidak ada inisiatif untuk mencari mereka hanya menerima apa yang pendidik berikan, peserta didik kelas kontrol cenderung lebih pasif. Penyebab kepasifan peserta didik pada kelas kontrol adalah suasana pembelajaran yang kaku dan monoton. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik, bahkan sebagian besar peserta didik tidak ada yang mencatat dan terdapat beberapa peserta didik yang bosan sehingga menyebabkan peserta didik lebih memilih tidur saat

pembelajaran, selain itu dalam proses presentasi hasil diskusi banyak peserta didik yang lebih asik bercanda dan mengobrol dengan teman sebangkunya sehingga menjadikan suasana pembelajaran tidak kondusif. Metode ini dapat menyebabkan kurang berkembangnya pola pikir peserta didik dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Penelitian sebelumnya tentang metode role playing yang dilakukan oleh (Dina, 2019) dengan judul penelitian “Implementasi metode belajar role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII C mata pelajaran IPS MTsN Batu” menjelaskan bahwa hasil post test memperlihatkan nilai rata-rata pra siklus hingga kegiatan siklus II membuktikan adanya peningkatan yang signifikan, rata-rata evaluasi pra siklus yang diperoleh dari data ulangan harian sebesar 61,75, hasil evaluasi siklus 1 mengindikasikan rata-rata nilai sebesar 76,2, sedangkan rata-rata nilai pada siklus II naik menjadi 89,4. Artinya hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan setelah menggunakan metode role playing.

Begitupun dengan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan oleh penulis bahwa diketahui hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran role playing pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hal ini tentunya akan lebih menguatkan lagi terkait hasil penelitian sebelumnya, tentu terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini baik dari segi metodologi maupun objek penelitiannya.

Hasil pengolahan data dan analisis data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini memperoleh nilai pre test kelas eksperimen dengan rata-rata 48,17 dan pre test kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 43,17. Kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode role playing mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 65,33, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional mengalami peningkatan lebih sedikit dari pada metode role playing, rata-rata nilai peserta didik kelas kontrol mengalami

kenaikan menjadi 49,50. Berdasarkan analisis uji kesamaan dua varian menyimpulkan bahwa peserta didik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mempunyai varian yang sama atau sampel berasal dari populasi yang homogen. Analisis pengolahan data penelitian ini memperoleh hasil yang sangat signifikan dengan probabilitas dibawah 0,05 yaitu 0,000 yang berarti perlakuan yang diberikan dikelas eksperimen dengan menerapkan metode role playing pada materi kondisi alam negara-negara di dunia terhadap hasil belajar peserta didik dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil perhitungan statistik dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing yang dilakukan di kelas eksperimen sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kondisi alam negara-negara di dunia kelas IX SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara Kabupaten Tegal. Metode pembelajaran role playing dapat menumbuhkan sikap minat antusias peserta didik dalam pembelajaran sehingga berdampak positif pada hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Peserta Didik Kelas IX SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara Kabupaten Tegal” di dapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi kondisi alam negara-negara di dunia. Hasil pengolahan data dan analisis data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini memperoleh nilai pre test kelas eksperimen dengan rata-rata 48,17 Kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode role playing mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 65,33. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan metode role playing

- menjadikan hasil belajar peserta didik meningkat dengan sangat signifikan.
2. Pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol yaitu menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu peneliti berceramah, hasil yang diperoleh peserta didik kelompok kelas kontrol rata-rata nilai pre test peserta didik yaitu 43.17 dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 25. Sedangkan nilai post test peserta didik kelompok kelas kontrol yaitu 49.50 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 35. Hasil pre test dan post test peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan nilai rata-rata dan pada bagian nilai post test terdapat peningkatan di masing-masing kelas.
 3. Pengaruh penerapan metode role playing pada pelajaran IPS di SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara terhadap hasil belajar peserta didik dapat dibuktikan dari hasil perhitungan uji hipotesis atau uji t pada nilai post test kelas eksperimen dengan menggunakan bantuan SPSS 21.0 yang menghasilkan nilai probabilitas pada nilai sig (2-tailed) adalah 0,000. Persyaratan uji t adalah jika nilai signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai probabilitas $0,000 < 0,05$ dengan demikian hasil uji paired t-test yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS materi kondisi alam negara-negara di dunia di SMP Ma'arif NU 03 Jatinegara Kabupaten Tegal.
 4. Pengaruh penerapan metode role playing dapat melatih peserta didik untuk berani tampil didepan kelas. Pembelajaran yang menggunakan metode role playing menjadikan peserta didik lebih antusias dan aktif didalam kelas sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah peserta didiknya cenderung berpangku pada penjelasan guru dan peserta didiknya lebih pasif selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asdarina, I. H. (2021). Peningkatan Keterampilan Pidato dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Kelas X IPS B MA MII Al-Hikmah Cidangi. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 6(1), 5–10.
- Azizi, A., & Irwansah. (2020). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif di Tinjau dari Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Biologi*, 8(2), 230–232.
- Cahyo, A. N. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler* (Cetakan 1).
- Daryanto. (2013). *Strategi dan Tahapan Mengajar: Bekal Keterampilan Dasar Bagi Guru* (Cetak 1). 2013.
- Dina, P. A. E. (2019). Implementasi Metode Belajar Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII C Mata Pelajaran IPS MTs N Batu. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 87–101.
- Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Urnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 11–22.
- Hasrian Rudi Setiawan, A. B. (2023). Monograf: Metode Role play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik). In *Monograf: Metode Role play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)* (pp. 35–36).
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing

- Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Kurniawan, D. (2019). Pembelajaran Terpadu Tematik.
- Lestari, E. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMAN 2 Pinrang.
- Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 72–76.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Nurlina, Nurfadilah, A. B. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran.
- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 111–112.
- Raharjo. (2021). Cara Uji Paired Sample T-Test dan Interpretasi dengan SPSS.
- Rahman, N. (2012). Psikolog Pendidikan.
- Ridwan. (2006). Metode dan Teknik Menyusun Tesis.
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bustanul Makmur Genteng. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan.
- Sardiman. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar (Cetakan 1).
- Silalahi, W. (2018). Upaya Meningkatkan motivasi belajar Ssiswa dengan Menggunakan Metode Role Play pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Xaverius Padang Sidempuan. *Jurnal PGSD FIP Unimed*, 8, 173–181.
- Sudjiono, A. (2011). Pengantar Evaluasi Pendidikan.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D-MPKK (Ed. 1, Cet). Bandung : Alfabeta., 2019.
- Sukmadinata, N. S. (2013). Metode Penelitian Pendidikan.
- Supardi, Mohammad Rizky Satria, Sari Oktafiana, M. N. (2017). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VIII.
- Syah, M. (2009). Psikolog Pendidikan dengan Pendekatan Baru.
- Tanzeh, A. (2009). Pengantar Metode Penelitian.
- Tarmujiyanto. (2020). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Etika Publik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(2), 116–123.
- Y, S. (2020). Olah Data Penelitian Berbantuan SPSS.
- Yusnarti, M., & Sustyaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 2(3), 253–261.
- Zuldafrial, M. (2012). Penelitian Kualitatif.