

PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS VII SMP SWASTA BERSINAR

Risma Hartati
STKIP Riama Medan
Email: Rismahartati25@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Swasta Bersinar materi manusia, tempat dan lingkungannya. Jenis penelitian adalah quasi eksperimen dengan desain *one group pretest posttest design* dengan jumlah sampel jenuh berjumlah 21 orang. Setelah diadakan perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 6,327 dan t_{tabel} sebesar 2,085. Artinya, $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII pada materi manusia, tempat dan lingkungannya di SMP Swasta Bersinar.

Kata Kunci: Metode *role playing*, hasil belajar IPS

ASBTRACT

This study aims to determine the effect of the role playing method on social studies learning outcomes for class VII students of Bersinar Private Middle School with the theme of humans, place and environment. This type of research is quasi-experimental with a one group pretest posttest design with a saturated sample size of 21 people. After the calculations were carried out, the t_{count} was 6.327 and the t_{table} was 2.085. That is, $t_{count} > t_{table}$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. There is a significant influence on social studies learning outcomes for class VII students on human, place and environment material at Bersinar Private Middle School.

Keywords: Role playing method, social studies learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah untuk membentuk manusia dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Pendidikan juga bertujuan untuk mencapai kedewasaan seseorang dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain (Feni, 2014:13). Melalui pendidikan akan dibentuk manusia yang berakal budi dan berhati nurani dalam menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam proses interaksi antara pendidik dan peserta didik secara formal maupun nonformal. Formal terjadi dalam

sekolah, bimbingan belajar dan sebagainya.

Proses pendidikan formal merupakan interaksi yang terjadi di dalam pembelajaran IPS dan proses belajar mengajar di kelas merupakan sebuah keterpaduan yang membutuhkan sebuah pengaturan dan pengawasan yang seksama sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal dan memicu keaktifan siswa. Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama merupakan penggabungan dari beberapa bidang ilmu yakni Geografi, Sosiologi, Ekonomi dan Sejarah. Salah satu materi

di unit SMP di kelas VII adalah manusia, tempat dan lingkungannya.

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran di kelas, meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain guru, siswa, materi, media dan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan cara praktis dalam bentuk konkret berupa langkah-langkah yang digunakan oleh guru agar lebih efektif pelaksanaan suatu pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh dari observasi yang telah dilakukan di SMP Swasta Bersinar, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS rendah terbukti dari 21 siswa terdapat 12 siswa yang belum memenuhi KKM dan 9 siswa yang sudah memenuhi KKM. Hal ini disebabkan kecenderungan pembelajaran berpusat pada guru dan metode pembelajaran cenderung satu arah.

Didukung dengan wawancara dengan salah satu guru IPS di SMP Swasta Bersinar mengatakan bahwa hasil nilai ulangan haringan siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS masih rendah khususnya pada materi manusia, tempat dan lingkungannya. Hal ini terlihat dari rendahnya pemahaman siswa dalam penguasaan materi dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam menyampaikan materi, pembelajaran berpusat pada guru dan guru cenderung menggunakan buku paket serta menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa.

Dari permasalahan yang terjadi di atas, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang memberikan keleluasan bagi siswa dalam memainkan peran dan tentunya mereka diharapkan mampu menemukan pengetahuan berdasarkan kemampuan mereka,

menghayati, memahami dan menghargai perasaan orang lain.

Metode *role playing* merupakan salah satu alternatif yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya materi manusia, tempat dan lingkungannya. Metode ini dalam penerapannya dilakukan dengan cara mengajar siswa untuk menurut suatu aktivitas di luar atau mendrama, menyaksikan situasi, ide ataupun karakter lain.

Hal ini didukung oleh pendapat Hamdani, (2011:87) yang menjelaskan bahwa metode pembelajaran *role playing* merupakan suatu metode menguasai suatu materi-materi pelajaran dengan mengembangkan suatu imajinasi dan penghayatan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berupa penelitian eksperimen yang artinya mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* menggunakan pretest sebelum diberikan perlakuan. Hasil perlakuan akan lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Artinya, desain ini hanya menggunakan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding yang akan dideskripsikan seperti pada tabel berikut: (Sugiyono, 2017:107-111)

Tabel 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Subjek	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas VII SMP	O ₁	X	O ₂

- = Treatment atau perlakuan yang diberikan
- O_1 = Pretest sebelum diberikan perlakuan atau treatment
- O_2 = Posttest sesudah diberikan perlakuan atau treatment

Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Swasta Bersinar yang beralamat di Medan Amplas. Adapun alasan sekolah ini dijadikan tempat penelitian adalah belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 21 dengan sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Tabel 2. Data Siswa Kelas VII SMP Swasta Bersinar

No.	Siswa	Jumlah
1	Laki-laki	10
2	Perempuan	11
Jumlah		21

Variabel penelitian merupakan satu bentuk atribut dan sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (Independen) yang disebut Y dan satu variabel terikat (Dependen) yang disebut X. (Sugiyono, 2019). Variabel bebas yakni variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Maka variabel bebas pada penelitian ini yakni metode *role playing*, sedangkan variabel terikat, variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas yaitu hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Swasta Bersinar.

Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai untuk mengukur suatu

kejadian atau variabel pada penelitian. Instrumen yang digunakan berupa tes soal pilihan berganda terdiri dari 30 soal. Tes hasil belajar dilakukan dengan jenis *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum memberikan perlakuan (metode *role playing*). Sedangkan *Posttest* dilakukan setelah proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan (metode *role playing*).

Uji validitas dan uji reliabilitas serta tingkat kesukaran dari tes objektif dilakukan dalam penelitian ini. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas VII SMP.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi yaitu Pertama, observasi yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (observasi berperan serta); Kedua, tes awal (*Pretest*) agar dapat mengetahuia setiap kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum menerapkan metode *role playing*; Ketiga, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (treatment) dengan menerapkan metode *role playing* dan Keempat, Tes akhir (*Posttest*) yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS pada materi manusia, tempat dan lingkungannya siswa SMP Swasta Bersinar.

Penelitian ini menggunakan analisis data statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif yakni menghitung nilai rata-rata dan menghitung persentase aktivitas siswa sedangkan yang inferensial dengan melakukan analisis uji normalitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Instrumen

Instrumen yang diujikan pada peneltiian ini terdiri dari 30 butir soal pilihan ganda dan diberikan kepada siswa kelas VII SMP. Soal yang didistribukan kepada siswa tentunya

akan diolah untuk mengetahui manakah yang valid dan tidak valid. Setelah ditentukan maka item dapat dapat digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data penelitian. Perolehan Hasil analisis soal sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Syarat untuk mendapatkan data yang baik adalah dengan memberikan tes yang telah memenuhi kategori valid. Uji instrmen (coba tes) dilakukan di SMP Swasta Bersinar. Peneliti menggunakan aplikasi SPSS 25 untuk menguji validasi instrumen tes. Jumlah butir soal ada 30 dengan jumlah responden 21. Butir soal dikatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari t tabel dengan taraf signifikan 0,05. Dari 30 jumlah butir soal ditemukan 25 soal yang valid sehingga 25 soal yang digunakan untuk tes selanjutnya.

2. Uji Reliabilitas

Setelah pengujian validitas soal, maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Tujuannya untuk mengukur sejauh mana instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Uji reliabilitas terhadap 25 butir soal yang terdiri dari nomor 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30. Hasil analisis menggunakan rumus Cronbach Alpha 25 butir soal dengan indeks reliabilitas sebesar 0,841 dapat dinyatakan bahwa sejumlah butir soal tersebut reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

3. Uji Kesukaran Soal

Dari 25 jumlah butir soal maka ditemukan tingkat kesukaran soal sukar, sedang dan mudah. Dua diantara sukar dan selebihnya pada kategori sedang.

4. Uji Daya Beda

Uji Daya Beda tetap dilakukan untuk mengetahui butir soal yang memiliki klasifikasi daya pembeda soal yang jelek, cukup, baik dan baik sekali.

Uji Analisis Data

Deskriptif Hasil Belajar Pretest

Data pretest dilakukan di SMP Swasta bersinar tepatnya pada kelas VII pada materi manusia, tempat dan lingkungannya. Pretest akan diberikan dengan ketentuan KKM di atas nilai 70. Setelah mendapatkan nilai awal, kemudian dicari rata-rata. Nilai rata-rata diketahui setelah menjumlahkan seluruh nilai pretest siswa. Maka diperoleh nilai rata-rata 68,90, nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 76.

Tabel 3 Deskripsi Hasil Belajar Pretest Siswa

No	Interval	Frekuensi	Presentasi (%)
1	60-69	9	42%
2	70-75	8	38 %
3	76-80	4	20 %
Jumlah		21	
Nilai Tertinggi		76	
Nilai Terendah		60	
Rata-rata		68,90	

Deskripsi Hasil Belajar Posttest

Proses berlangsungnya penelitian, peneliti mengumpulkan data hasil belajar IPS siswa diterapkan metode *role playing*. Adanya perubahan hasil belajar siswa setelah digunakan metode ini. Seperti sebelumnya, dicari rata-rata dengan terlebih dahulu menjumlahkan nilai seluruh siswa di SMP Swasta Bersinar. Maka diperoleh nilai rata-rata 81,61, nilai terendah 76, dan nilai tertinggi 96.

Tabel 4. Deskripsi Hasil Belajar Posttest Siswa

No	Interval	Frekuensi	Presentasi (%)
1	93-100	1	4%
2	84-92	8	38%

3	70-83	12	58%
Jumlah		21	
Nilai Tertinggi		96	
Nilai Terendah		76	
Rata-rata		81,61	

Tabel di atas membuktikan bahwa hasil belajar IPS sudah mencapai lebih dari 85 persen mencapai KKM dan mengalami perubahan jika dibanding dengan hasil belajar pretest.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data awal dan data akhir dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 25. Dalam menetapkan signifikan apabila hasil signifikansi $\leq 0,05$ dinyatakan tidak normal namun jika hasil signifikansi $\geq 0,05$ dinyatakan normal.

2. Uji t

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Swasta Bersinar. Berdasarkan pengambilan keputusan didasarkan ada kaidah pengujian signifikan:

a. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yakni penggunaan metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Swasta Bersinar.

b. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, artinya penggunaan metode *role playing* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Swasta Bersinar.

Setelah diadakan perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 6,327 dan t_{tabel} sebesar 2,085. Artinya, $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII pada materi manusia,

tempat dan lingkungannya di SMP Swasta Bersinar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan agar mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Swasta Bersinar pada materi manusia, tempat dan lingkungannya. Metode ini merupakan metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan dan cocok digunakan bagi siswa Menengah Pertama yang mengalami masa transisi dari konkrit ke abstrak. Metode *role playing* memicu siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan yang terdahulu. Penerapan dan penggunaan model *role playing* dapat dikatakan berpengaruh jika hasil belajar IPS siswa meningkat secara signifikan dan statistik.

Penelitian dilakukan terlebih dahulu diberikan pretest kepada siswa kelas VII berjumlah 25 butir soal berbentuk pilihan berganda. Soalnya terlebih dahulu divalidasi oleh validator, kemudian diikuti reliabilitas, tingkat kesukaran serta daya pembeda dari masing-masing soal. Setelah pretest dilakukan, peneliti harus menemukan nilai rata-rata siswa dengan berpatokan pada KKM di atas nilai 70.

SIMPULAN

Hasil analisis data yang di atas serta setelah dilakukan hipotesis, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar pretest kelas VII SMP Swasta Bersinar pada materi manusia, tempat dan lingkungannya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68,90, nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 76 sedangkan pada posttest dihasilkan nilai rata-rata 81,61, nilai terendah 76, dan nilai tertinggi 96. Uji normalitas membuktikan bahwa

diperoleh t_{hitung} sebesar 6,327 dan t_{tabel} sebesar 2,085. Artinya, $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII pada materi manusia, tempat dan lingkungannya di SMP Swasta Bersinar.

DAFTAR PUSTAKA

- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran. Cokroaminoto *Journal of Primary Education*, 2(2), 48-52.
- Feni. (2014) *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Purba, Nancy Angelia Purba. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasa Menulis Puisi dengan Menggunakan Media Visual Tiga Dimensi (3D) kelas V SD Negeri 091281 Batu IV. *Jurnal Aquinas* Vol. 4 No. 2 (2021). Juli 2021
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan fisika*, 7(2)