

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting di dalam kehidupan manusia. Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan agar dapat mengembangkan dan meningkatkan potensi diri yang dimiliki. Di era globalisasi ini pendidikan adalah kebutuhan yang paling utama karena dengan pendidikan kita akan mampu menjawab berbagai tantangan kehidupan yang semakin kompleks di segala bidang. Pendidikan juga dapat membentuk individu yang berkarakter dan berwawasan luas. Suatu hal yang akan menentukan kemajuan suatu negara yaitu dengan tercapainya pendidikan, karena pendidikan merupakan kunci utama untuk menghasilkan individu yang berkualitas, memiliki banyak pengetahuan, berakhlak mulia, dan mampu bersaing dengan negara lain. Pendidikan selalu berkaitan dengan proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat interaksi antara guru dan siswa sebagai usaha membantu siswa untuk mencapai tujuan pendidikan.

Tujuan pendidikan diperkuat dengan bunyi Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual

keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemendiknas, 2003:2)”.

Berdasarkan Undang-undang di atas, tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Tujuan pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kegiatan yang sangat penting dalam dunia pendidikan yaitu kegiatan belajar mengajar yang mana agar nantinya bisa tercapai tujuan pembelajaran. Kegiatan proses belajar mengajar yang bagus adalah yang mampu meningkatkan minat dan ketertarikan belajar siswa sehingga siswa dapat menunjukkan sikap yang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga pelajaran berakhir.

Guru sangat berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran, guru dituntut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menyajikan berbagai informasi agar murid lebih mudah dalam mempelajari dan mengerjakannya. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa saat pembelajaran berlangsung diperlukan penerapan model pembelajaran yang tepat, yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran serta kondisi siswa.

Untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa yang rendah agar tidak berkelanjutan maka perlu diterapkan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran aktif yaitu suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Mereka secara aktif menggunakan pikiran mereka

baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan sesuatu yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan (Zaini, 2010:16). Salah satu hal yang menjadi peran penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik pula. Pada prinsipnya pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Melalui model pembelajaran, siswa dapat belajar secara aktif dan berinteraksi di dalam kelas.

Adapun untuk mengatasi model guru yang kurang menarik, salah satu model pembelajaran yang dilakukan oleh guru pintar dikelas adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Model Pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran di mana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa-siswa lainnya mendapat tugas untuk mengamati tentang jalannya drama. Pada bagian tertentu misalnya di bagian tengah, guru dapat menghentikan drama dan memberi kesempatan pada siswa-siswa untuk mengeluarkan pendapat serta kritik mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2024 di kelas VIII SMPN 5 Rambah Hilir disaat peneliti melakukan kegiatan Asistensi Mengajar (BKP-MBKM) bahwa hasil belajar siswa di

kelas VIII rendah, disaat mengajar dikelas guru masih kurang menggunakan model pembelajaran yang mampu mengajak siswa untuk turut aktif mengikuti proses pembelajaran, kurangnya motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan kurang mengajak siswa dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa cenderung mendengarkan materi dari guru tetapi tidak mampu mengajukan pertanyaan dan pernyataan dan siswa lebih memilih berbicara dengan temannya. Kurikulum yang digunakan yakni kurikulum 2013. Hal ini berpengaruh pada hasil penilaian harian, dimana masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sekolah. Adapun nilai KKM mata pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Rambah Hilir ialah 70.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti memilih model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti memilih model tersebut karena dilihat dari penelitian terdahulu bahwasanya model pembelajaran *Role Playing* terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Sujiono, dkk, Enisa, 2018) diketahui bahwa pembelajaran *role playing* mulai dari yang berkisar antara 1,65% sampai dengan 64,32% dengan rateratio sebesar 23,32%, bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa selama berlangsungnya pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif karena ikut terlibat dalam proses pembelajaran bermain peran atau *Role Playing* merupakan suatu kegiatan yang dirancang untuk memerankan sesuatu diluar dirinya sendiri agar siswa dapat memiliki pemahaman dan pandangan. Selain

itu model pembelajaran *Role Playing* cocok dan mudah di terapkan sesuai dengan karakter siswa kelas VIII yang masih senang bermain. Untuk lebih jelasnya penulis membuat tabel nilai penilaian harian siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Harian Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 5 Rambah Hilir.

No	Kelas	Tidak Tuntas(<70)	Tuntas (>70)	Jumlah Siswa
1	VIII <sup>1</sup>	19 siswa(82,61%)	4 siswa(17,39%)	23
2	VIII <sup>2</sup>	13 siswa (61,90%)	8 siswa (38,10%)	21
3	VIII <sup>3</sup>	17 siswa(80,95%)	4 siswa(19,05%)	21
Jumlah Seluruh Siswa 65 Siswa				

Sumber: (Afriyeni, S.Pd) Guru IPS SMP Negeri 5 Rambah Hilir

Berdasarkan tabel 1.1 di atas Fenomena yang telah peneliti lihat maka diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* menurut Uno (2012) menuliskan bahwa model pembelajaran bermain peran atau *role playing* ini dipelopori oleh George Shaftel yang memiliki asumsi bahwa dengan bermain peran siswa akan mendapatkan dorongan untuk mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata.

Model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran menurut Kurniasih (dalam Juliarta 2021), model pembelajaran *Role Playing* atau “bermain peran” merupakan suatu cara untuk menanamkan pengetahuan

melalui pengembangan imajinasi dan interaksi guru dan siswa dengan materi. Menurut (Hamdani, dalam Ningrum, 2021), bermain peran sebagai model bahan ajar dengan mengembangkan imajinasi siswa serta mendukung dalam menghayati perannya, dilakukan oleh lebih dari satu orang tergantung situasi. Menurut (Saskia 2021), bermain peran merupakan salah satu jenis kegiatan yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan pendidikan tertentu. Oleh karena itu, teknik bermain peran yang dijelaskan dalam penelitian ini merupakan jenis model pendidikan yang mendorong siswa untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasinya sambil belajar dari situasi dunia nyata atau cerita fiksi yang menurut mereka menarik.

Penggunaan model *Role Playing* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan dalam model ini bahan ajar tidak di sajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, dan mengorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan. (Sardiman, 2001:145). Kondisi seperti ini ingin mengubah kegiatan belajar mengajar yang teacher oriented menjadi student oriented.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran *Role Playing* diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu model yang dirancang oleh pendidik untuk meningkatkan semangat belajar siswa

karena didalam model pembelajaran *Role Playing* ada permainan yang melibatkan seluruh aktivitas siswa dan dengan ini maka, siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk mengasah keterampilan dalam jati diri siswa sehingga siswa tersebut tidak merasa jenuh dan kelas pun tidak terasa monoton saat pembelajaran sedang berlangsung. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang masih tergolong rendah. Pada dasarnya banyak upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dalam kegiatan pembelajaran guru tidak hanya percaya bahwa siswa akan mampu dan berhasil, melainkan juga sangat penting menanamkan rasa percaya diri siswa bahwa mereka merasa mampu dan dapat berhasil. Hal tersebut dapat penulis lihat dari penelitian-penelitian terdahulu. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir”?

### **C. Tujuan**

Adapun tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir”.

### **D. Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan manfaat berupa menyumbangkan pemikiran tentang pentingnya model pembelajaran *Role Playing* untuk diimplementasikan dalam pendidikan terkhusus dalam peran guru dalam meningkatkan keaktifan IPS siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Selain itu, diharapkan siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran IPS yang diberikan oleh guru.

b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk menjalankan tugas guru sebagai pendidik yang dituntut selalu kreatif dalam memberikan pembelajaran di kelas.

- c. Bagi sekolah, hasil peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan sebagai bahan masukan dalam membantu guru untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pembelajaran IPS.
- d. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya dan dijadikan sebagai pengalaman menambah wawasan dalam mengajar.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Model Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung. Menurut Jayul (2020, hlm. 190) menyatakan bahwa “guru dapat menetapkan model pembelajarannya sendiri yang berfokus pada keadaan yang terjadi disekolah tersebut maupun di luar sekolah”. Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman 2018, hlm. 144) model pembelajaran adalah “suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain”.

Menurut Arend (dalam Mulyono 2018, hlm. 89) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar. Model Pembelajaran menurut Joyce & Weil

(dalam Fathurrohmah, 2017 hlm. 29) bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya menurut Suprijono (dalam Mirdad J, 2020 hlm.15) mengatakan, model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan tutorial.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah guru dapat menetapkan model pembelajarannya sendiri digunakan untuk membentuk kurikulum guna mencapai kompetensi belajar dalam melakukan kegiatan pembelajaran sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

## **b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas (Jamal Mirdad, 2020: 16). Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan KBM di kelas.
- d) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: urutan Langkah-langkah pembelajaran, adanya prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung.

- e) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran yang meliputi dampak pembelajaran dan dampak pengiring.
- f) Membuat persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Hamiyah dan Jauhar, 2014 (dalam Agus Purnomo, dkk. 2022:5) model pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori Pendidikan dan teori belajar tertentu. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
2. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Memiliki perangkat bagian model.
4. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan ciri-ciri di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran adalah suatu rancangan yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran agar materi yang diajarkan dapat dipahami oleh siswa dan adanya keikutsertaan siswa secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan pembelajaran.

### **c. Fungsi Model Pembelajaran**

Menurut Weil (2019, hlm. 30) “mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas suatu

pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran”. Fungsi model pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1. Membantu dan membimbing guru untuk memilih teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.
2. Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan.
3. Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan pembelajaran.
4. Membantu menciptakan interaksi antara guru dan siswa yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Membantu guru dalam mengkonstruksi kurikulum, silabus, atau konten dalam suatu pelajaran atau matakuliah..

Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut pendapat di atas fungsi dari media adalah untuk membangkitkan keinginan dan minat baru serta pengaruh psikologis terhadap siswa.

Derek Rowntree ( dalam Rohani 1997: 7-8) memaparkan media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan

latihan yang serasi. Dari pendapat Derek Rowntree diatas tentang tentang fungsi media pembelajaran yaitu untuk membangkitkan motivasi belajar dan memberikan ransangan kepada siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapan pendapat diatas fungsi media pembelajaran ialah sebagai suatu perencanaan membangkitkan keinginan, minat yang baru, motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, dan mengaktifkan respon peserta didik

## **2. Model Pembelajaran *Role Playing***

### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing***

Model *Role Playing* adalah model mengajar menggunakan teknik bermain peran. Model *Role Playing* yaitu suatu model pembelajaran sosial dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru. Model *role playing* menurut Wardana (2014) bahwa model *role playing* pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sedangkan sosiodrama merupakan model mengajar yang pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas untuk mendramatisasikan situasi sosial.

Selain itu, menurut Dharmawan, et al (2014) bahwa Model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Lebih lanjut juga dijelaskan oleh Fitriani, et al (2019) model bermain peran (*Role Playing*) adalah model yang mengajarkan siswa belajar sambil bermain. Model ini adalah sebuah permainan yang memperagakan dalam skenario yang sudah di sediakan oleh guru. Sehingga menjadi siswa lebih aktif dan tidak merasa jenuh.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan model pembelajaran yang mendramatisasikan pembelajaran dengan masalah sosial sekitar dengan melibatkan kemampuan siswa dalam berdialog.

#### **b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing***

Penggunaan model pembelajaran *role playing* perlu memperhatikan langkah-langkah atau sinkas dari model pembelajaran *role playing* agar tujuan pembelajaran untuk terhadap keterampilan berbicara siswa dapat tercapai secara maksimal. adapun langkah-langkah model pembelajaran *role playing* menurut Uno (Dalam Wardana, 2014) menyatakan prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu

1. pemanasan (*warming up*)
2. memilih partisipan

3. menyiapkan pengamat (observer)
4. menata panggung
5. memainkan peran (manggung)
6. diskusi dan evaluasi
7. memainkan peran ulang (manggung ulang)
8. diskusi dan evaluasi kedua
9. berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Langkah-langkah model pembelajaran *role playing* yang juga dijelaskan oleh Deliyana & Hamdanah (2019 h.28) model ini dilakukan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* sebagai berikut:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan,,
2. Guru menceritakan kepada siswa tentang materi yang akan dibahas dalam pembelajaran,
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang,
4. Siswa diberi waktu untuk mempelajari drama pendek,
5. Guru meminta masing-masing kelompok untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan,

6. Masing-masing kelompok memperhatikan skenario yang sedang diperagakan oleh kelompok lain,
7. Setelah dipentaskan, masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk mengomentari peranan lakon yang diperagakan oleh kelompok lain,
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya,
9. Evaluasi,
10. Penutup.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan model pembelajaran *role playing* yang akan digunakan memiliki langkah-langkah, yaitu : (1) pemanasan (*warming up*); (2) memilih partisipan; (3) menyiapkan pengamat (*observer*); (4) menata panggung; (5) memainkan peran (*manggung*); (6) diskusi dan evaluasi; (7) memainkan peran ulang (*manggung ulang*); (8) diskusi dan evaluasi kedua; dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

### **c. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing***

Model pembelajaran *role playing* memiliki tujuan dalam penggunaannya, adapun tujuan dari model pembelajaran *role playing* menurut Wardana (2014) adalah;

1. agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain

2. dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
3. dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
4. merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan kelas.

Tujuan model pembelajaran *role playing* yang juga dijelaskan oleh Dharmawan (2014) penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bertujuan menumbuhkembangkan potensi intelektual, sosial, dan emosional yang ada dalam dirinya, sehingga kelak mereka mampu berkomunikasi dan berinteraksi sosial secara matang, arif, dan dewasa. Selain itu, mereka juga akan terlatih untuk mengemukakan gagasan dan perasaan secara cerdas dan kreatif, mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, serta mampu menemukan dan menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya dalam menghadapi berbagai persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *role playing* adalah mampu menumbuhkembangkan kemampuan potensi siswa dalam berbicara atau berinteraksi dengan lawan bicaranya menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti.

#### **d. Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing***

Kelebihan model pembelajaran *Role Playing* Menurut Nurdiansyah

(2016:05) sebagai berikut:

1. Memberikan kesan yang kuat dan lama terhadap ingatan peserta didik
2. Menarik bagi peserta didik, sehingga menjadikan kelas antusias dan dinamis
3. Membangkitkan semangat dalam peserta didik serta menumbuhkan kebersamaan
4. Peserta didik bisa terjun langsung dalam memerankan sesuatu yang hendak dibahas dalam kegiatan belajar

Selanjutnya pendapat lain juga diungkapkan mengenai kelebihan model pembelajaran *Role Playing* menurut Masitoh dan Laksmi Dewi (2009:120) antara lain:

1. Siswa dapat berinteraksi social dengan lingkungan.
2. Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.
3. Siswa dapat memahami permasalahan sosial.
4. Membina hubungan personal yang positif Membina hubungan yang komunikatif.
5. Dapat membangkitkan imajinasi dan estetika siswa dan guru.

**e. Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing***

Kekurangan model pembelajaran *Role Playing* Menurut Nurdiansyah (2016:05) sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang lama dalam kegiatan scenario.
2. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran.
3. Kegiatan bermain peran tidak akan maksimal jika suasana kelas tidak memadai.
4. Jika peserta didik tidak mempersiapkan dengan sungguh-sungguh maka scenario tidak berjalan dengan baik.
5. Tidak semua konsep pembelajaran bisa menggunakan model ini

Selanjutnya pendapat lain juga diungkapkan mengenai kekurangan model pembelajaran *Role Playing* menurut Masitoh dan Laksmi Dewi (2009:120) antara lain:

1. Relative memerlukan waktu yang banyak
2. Apabila siswa tidak memahami konsep simulasi bermain peran tidak akan efektif
3. Sangat tergantung pada aktivitas siswa
4. Pemanfaatan bantuan belajar sulit
5. Adanya siswa yang lambat, kurang minat, dan kurang motivasi, simulasi bermain peran kurang berhasil.

### **3. Hakikat Hasil Belajar**

#### **d. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Uno (2008), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat interaksi seseorang

dengan lingkungannya. Lebih lanjut di jelaskan hasil belajar lebih memiliki beberapa ranah atau kategori yang bsecara umum merujuk kepada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Menurut Wulandari (2021, hlm. 49) hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik dengan mengikuti proses belajar mengajar yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Selanjutnya menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2021, hlm. 22) hasil belajar yaitu menjelaskan hasil ini belajar adalah hasil yang diukur dengan alat ukur berupa ujian terjadwal seperti ujian tertulis, ujian lisan, dan tes fungsional

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dapat dicapai oleh peserta didik dari suatu proses pembelajaran yang meliputi tiga aspek yaitu kognitif (pengetahuan) afektif (sikap) dan aspek psikomotor ( keterampilan).

#### **e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal (berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri siswa). Nana Sudjana, 2018:22 (dalam Sihombing, M. 2022:27) menyebutkan bahwa faktor-faktor hasil belajar ada dua macam, yaitu:

##### **1. Faktor Internal**

Yaitu faktor yang datang dari diri individu itu sendiri. Meliputi: minat, bakat, motivasi, dan kematangan.

## 2. Faktor Eksternal

Yaitu faktor yang datang dari luar individu. Meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Menurut Istarani, 2017:29 (dalam Sihombing, M. 2022:27-28) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

### 1. Faktor Internal

- a. Sikap terhadap belajar
- b. Motivasi belajar
- c. Konsentrasi belajar
- d. Mengolah bahan ajar
- e. Menyimpan perolehan hasil belajar
- f. Menggali hasil belajar yang tersimpan
- g. Kemampuan berprestasi
- h. Rasa percaya diri siswa
- i. Keberhasilan belajar
- j. Kebiasaan belajar

### 2. Faktor Eksternal

- a. Guru sebagai pembina siswa belajar
- b. Prasarana dan sasaran pembelajaran
- c. Kebijakan penilaian
- d. Lingkungan sosial di sekolah
- e. Kurikulum sekolah

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut, pada dasarnya sama-sama memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dimana seorang peserta didik ketika mengerjakan suatu kegiatan pembelajaran akan meniru apa yang ada disekitar mereka.

#### **f. Indikator Hasil Belajar**

Menurut Gagne (dalam Nasution, 2018, hlm. 112-119) indikator hasil belajar di antaranya adalah :

1. Keterampilan intelektual, kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang dapat dilakukannya. Contohnya melalui interaksi.
2. Strategi kognitif, maksudnya peserta didik menunjukkan penampilan dalam suatu hal yang baru untuk mengatur dirinya sendiri, berpikir dan berperilaku.
3. Sikap, tindakan yang terlihat pada kegiatan-kegiatan, ini merupakan ranak afektif dari sikap dan perilaku yang meliputi karakter, minat, sikap, perasaan dan nilai.
4. Informasi verbal, guru dapat memberikan pertanyaan secara lisan, tulisan atau gambar untuk melatih peserta didik.
5. Keterampilan Motorik, bahwa seseorang memiliki keterampilan motorik dapat dilihat dari segi ketepatan, kecepatan dan kelenturan otot-otot anggota badan.

Sedangkan menurut Benyamin Bloom (dalam Nana Sudjana, 2017, hlm. 22-23) indikator hasil belajar meliputi :

- 1) Ranah Kognitif, hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi.
- 2) Ranah Afektif, berkaitan dengan sikap yang terdiri dari empat aspek yaitu penerimaan, respon atau reaksi, evaluasi, organisasi.
- 3) Ranah Psikomotorik, keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek yaitu, gerak refleks, gerak dasar, keterampilan perseptual, keselarasan atau ketelitian, keterampilan gerak kompleks dan gerak ekspresif dan interpretatif.

Sama halnya dengan pendapat menurut Supardi (2015, hlm. 5) indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar adalah:

1. Hasil belajar yang dicapai peserta didik, pencapaian prestasi belajar yang dicapai peserta didik sesuai dengan acuan patokan nilai yang telah ditetapkan.
2. Proses belajar mengajar, prestasi belajar yang dicapai peserta didik dibandingkan antara sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penilaian pada pembelajaran yang terlihat dari pengetahuan, keterampilan, sikap dan kebiasaan. Pada penelitian ini

peneliti hanya menilai pada aspek kognitif saja yaitu pengetahuan dan hasil.

#### **4. Ilmu Pengetahuan Sosial**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata Pelajaran yang mengkaji mengenai peristiwa lokal maupun internasional, fakta, konsep, dan generalisasi yang berhubungan dengan masyarakat. Pembelajaran IPS lebih banyak mempelajari tentang manusia baik yang ada dilingkungan sekitar dan lingkungan yang lain (Ida Rosihah dan Aan Subhan Pamungkas, 2018:36).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menurut (Walangadi, H. 2023:647) pembelajaran IPS terkait dengan pembelajaran sosial, pembelajaran IPS dapat dikatakan berhasil apabila siswa mampu menyelesaikan segala tugas yang diberikan oleh guru. Pembelajaran IPS mengajak siswa untuk berfikir secara luas dan melihat jauh kedepan. Materi pembelajaran IPS bukan hanya sekedar dibacakan oleh guru, tetapi guru harus menekankan pada kemampuan siswa untuk menggali, memahami, mengetahui, menganalisa dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu mata pelajaran yang menggunakan pendekatan terpadu yang didalamnya memadukan empat bidang kajian yaitu ekonomi, sosiologi, geografi dan

sejarah. Pembelajaran IPS dimaksudkan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik dan dalam penyampaiannya guru memilih tema yang menarik untuk diajarkan (Eko Heri Widiastuti, 2017:29).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah mata Pelajaran yang mempelajari tentang peristiwa yang berhubungan dengan masyarakat, lingkungan sekitar dengan kehidupan sehari-hari. Tujuannya setelah siswa mempelajari IPS diharapkan siswa dapat menerapkan ilmu yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari dan mampu menghadapi permasalahan sosial yang terjadi dilingkungannya.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut (Darsono, 2017:7) sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat.
2. Memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi.
3. Terampil setiap mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Menurut (Regiani, E. Dkk, 2023:3259) tujuan pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) adalah sebagai berikut:

- a) Mengembangkan pemahaman tentang banyak konsep.
- b) Mengembangkan atau membentuk konsep yang berbasis sikap, nilai, moral dan keterampilan milik siswa.
- c) Membuat sistematika bahan, informasi, atau kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna.
- d) Lebih peka serta tanggap pada berbagai macam problematika sosial yang dilakukan secara rasional serta bertanggung jawab.
- e) Meningkatkan rasa toleransi dan persaudaraan dilingkungan sendiri dan antar manusia.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diatas, dapat disimpulkan bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk mengembangkan potensi, kemampuan berfikir, keterampilan sosial, dan mampu membangun jiwa dengan rasa kemanusiaan, peduli, toleransi serta peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi dilingkungan masyarakat.

### **c. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Karakteristik mata pelajaran IPS menurut Darsono, dkk: 2017 (dalam Nimas Puspitasari, 2022:13-18) antara lain:

- a) IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.

- b) Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga mencari materi atau topik (tema/sub tema tertentu).
- c) Kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d) Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
- e) Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) gabungan ilmu sosial lainnya seperti ekonomi, sosiologi, geografi, sejarah, hukum dan politik. Karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk membentuk kecerdasan sosial bagi siswa yang mampu berfikir kritis, kreatif dan inovatif serta mampu menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya.

## **B. Definisi Operasional**

Defenisi operasional adalah penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik suatu masalah yang hendak diteliti. Dimana dalam penelitian

ini mengkaji dua variabel, yaitu: “Model Pembelajaran *Role Playing*” sebagai variabel bebas (X) dan “Hasil Belajar” sebagai variabel terikat (Y). Berdasarkan penjelasan diatas variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefenisikan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Role Playing*

Model *Role Playing* Merupakan model mengajar menggunakan teknik bermain peran. Model *Role Playing* yaitu suatu model pembelajaran sosial dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan dan keterampilan yang dikuasai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dikelas. Dengan adanya hasil belajar kita dapat melihat sampai mana kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar tersebut. Adapun hasil belajar yang digunakan penulis didalam penelitian ini adalah hasil belajar dari Penilaian Harian (PH) siswa di SMP Negeri 5 Rambah Hilir.

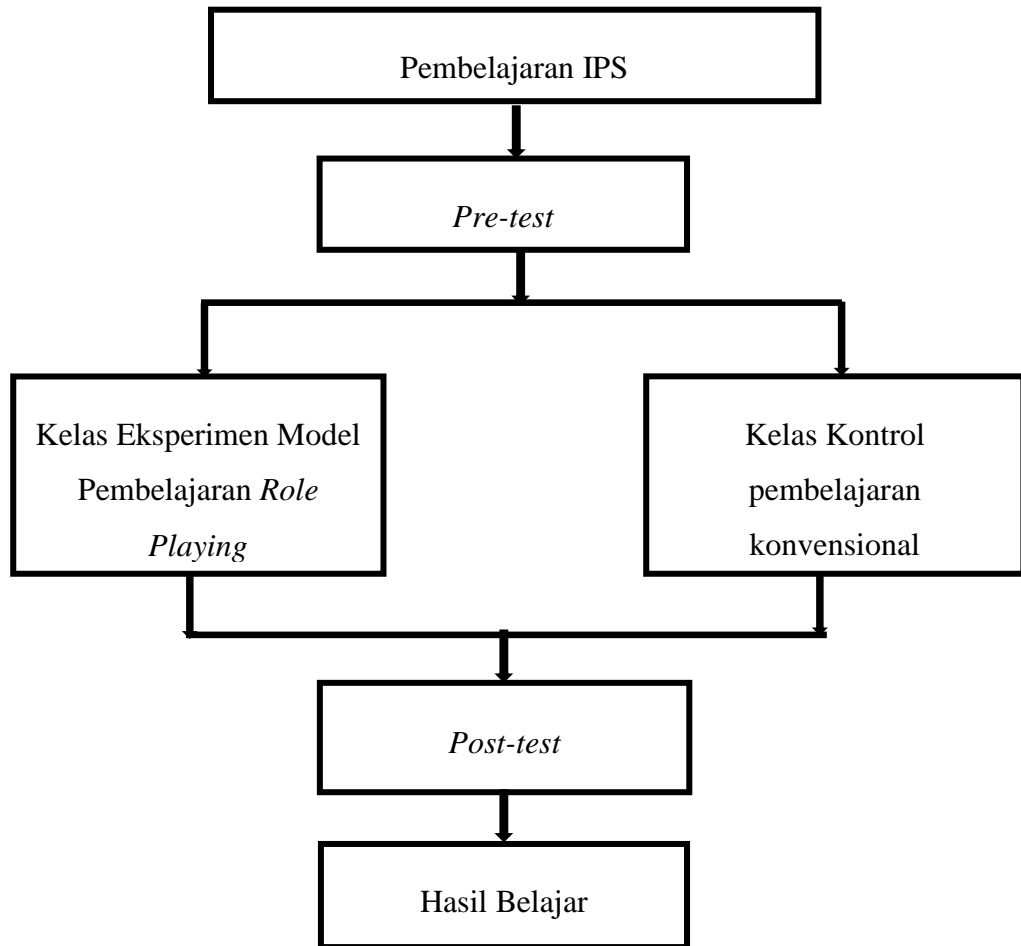
### **C. Kerangka Konseptual**

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menuntut seluruh siswanya ikut secara aktif tanpa adanya perbedaan status, usia dan jenis kelamin. Dengan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan siswa di SMP Negeri 5 Rambah Hilir mampu mengembangkan kemampuan-kemampuan yang telah diperolehnya dari pengalaman belajar,

serta mampu belajar secara aktif dikelas sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan suatu penelitian yang memfokuskan pada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir dengan bentuk kerangka konseptual dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan *pretes* ke sekolah tempat penelitian dan sekolah yang lain, dengan kriteria sekolah yang sama.
2. Setelah mendapatkan hasil *pretes* maka dicari soal yang valid dan tidak valid, soal yang tidak valid dibuang.
3. Setelah mendapatkan soal yang valid, penulis akan melaksanakan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen dan metode ceramah pada kelas kontrol di SMP Negeri 5 Rambah Hilir
4. Kemudian melakukan *post-tes* pada kelas eksperimen dan kontrol dengan soal yang dinyatakan valid.
5. Setelah melakukan *post-tes* maka hasilnya akan di uji T.
6. Setelah di uji T maka akan didapatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan langkah-langkah penelitian diatas, berikut ini kerangka konseptual tentang pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Rambah Hilir.



Gambar2. 2 Skema Kerangka Konseptual

#### D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

H<sub>a</sub>: Model pembelajaran *Role Playing* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir Tahun 2024/2025.

H<sub>0</sub>: Model pembelajaran *Role Playing* Tidak Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir Tahun 2024/2025.

#### **E. Penelitian Relevan**

Penelitian relevan adalah suatu penelitian terdahulu yang relevan dengan judul yang akan diteliti, untuk menghindari pengulangan penelitian pada permasalahan yang sama, yang perlu ditampilkan dalam setiap penyusunan karya ilmiah penelitian.

1. A Rofiq, I Mashuri (2021) yang berjudul "pengaruh penggunaan model Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di smp Busantul Makmur Genteng". Hasil studi jenis penelitian yang digunakan adalah pre-experimental desugn dengan desain penelitian one group pretest-posttest dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Bustanul Makmur Genteng yang berjumlah 184 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 76 dari 184 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling. Untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa digunakan hasil tes tertulis berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal . Teknik Statistika Paired Sample T-Test.

Persamaan dari penelitian tersebut dengan yang saya teliti adalah sama –sama meneliti tentang pengaruh penggunaan model Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas VIII . Perbedaaannya

adalah dimana penelitian yang dilakukan oleh A Rofiq, I Mashuri di lakukan pada mata pelajaran agama islam dan penelitian saya dilakukan pada pelajaran IPS.

2. Penelitian yang dilakukan oleh firosalia Kristin (2018) yang berjudul “meta analisis pengaruh model role playing terhadap hasil belajar ips. hasil belajar”, “bermain peran”, “pembelajaran IPS SD”. Dari penelusuran itu diperoleh 86 artikel tetapi yang relevan hanya 12 artikel dari jurnal. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis model pembelajaran role playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah 1, 65% sampai yang tertinggi 64, 32% dengan rata-rata 23, 32%.

Persamaan dari penelitian tersebut dengan yang saya teliti adalah sama –sama meneliti tentang pengaruh role playing terhadap hasil belajar. Perbedaannya adalah dimana penelitian yang dilakukan oleh Firosalia Kristin dilakukan di SD dan penelitian saya dilakukan di SMP.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Setyowati, dkk. (2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian eksperimen semu (Quasi Experimental). Sampel yang digunakan adalah nonprobability sampling dengan sampling jenuh

sehingga semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, yaitu seluruh kelas IV yang terdiri atas kelas A dan B. Kelas A ditunjuk sebagai kelas kontrol dan kelas B sebagai kelas eksperimen, setiap kelas berisi 25 siswa. Instrumen yang dipilih pada penelitian ialah lembar tes (Pretest-posttest) serta dokumentasi berfungsi untuk memperkuat data.

Persamaan dari penelitian tersebut dengan yang saya teliti adalah sama –sama meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Perbedaannya adalah dimana penelitian yang dilakukan oleh Dwi Setyowati,dkk. dilakukan di SD dan penelitian saya dilakukan di SMP

4. Penelitian yang dilakukan oleh Mulya Yusniarti, L. Suryaningsih (2021) yang berjudul “pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar” fokus penyajian dalam penelitian ini adalah (1) model pembelajaran Role playing pada kelas IV C, (2) metode ceramah pada kelas IV B, (3) pre-test dan post-test, (4) semester genap, (5). mengidentifikasi bermain peran. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan metode statistik yaitu dengan perhitungan t-tes dapat melihat pengaruh model pembelajaran Role playing dengan membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pernyataan tersebut ditandai dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $10,181 > 1,677$ . Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran Role

playing terhadap hasil belajar siswa di kelas IV-C (eksperimen) dan kelas IV-B (kelas kontrol) di SD Negeri 1 Dompu tahun pembelajaran 2019/2020.

Persamaan dari penelitian tersebut dengan yang saya teliti adalah sama –sama meneliti tentang pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa Perbedaannya adalah dimana penelitian yang dilakukan oleh Mulya Yusniarti,L suryaningsih dilakukan di SD dan penelitian saya dilakukan di SMP

5. Penelitian yang dilakukan oleh Anggralita Sandra Dewi (2017) yang berjudul “ pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar siswa subtema hebatnya cita citaku kelas IV sekolah dasar “Hasil uji hipotesis ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh nilai sig. sebesar  $0,000 < \alpha 0,05$  dan thitung (7,372) < ttabel (1,684) dengan nilai mean sebesar 59.8500 dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran langsung yaitu 48,9000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode role playing berpengaruh terhadap hasil belajar siswa secara signifikan.

Persamaan dari penelitian tersebut dengan yang saya teliti adalah sama –sama meneliti tentang pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar siswa Perbedaannya adalah dimana

penelitian yang dilakukan oleh Anggralita Sandra Dewi dilakukan di SD dan penelitian saya dilakukan di SMP

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Menurut Sugiyono (2018), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang dapat diukur secara numerik, baik melalui pengisian kuesioner, observasi, atau pengolahan data sekunder. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode statistik untuk mendapatkan kesimpulan yang objektif dan dapat diandalkan. Alasan peneliti memilih jenis penelitian kuantitatif ini karena hal ini memungkinkan untuk hubungan variabel dengan data numerik yang objektif, melalui analisis eksperimen semu. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Role Playing*.

Eksperimen Semu adalah sebuah penelitian yang memerlukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi tidak memungkinkan diadakannya pengambilan subjek penelitian secara acak dari populasi yang ada karena subjek (siswa) secara alami telah terbentuk dalam satu kelompok (satu kelas). Alasan peneliti memilih metode eksperimen semu yaitu karena metode ini cocok untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya.

Tujuan dari eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Sumardi Suryabrata, 2005:92). Penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana verifikasi hasilnya yaitu untuk membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pre-test* dan *Post-test*. Adapun desain pada pelaksanaan Tindakan lapangan adalah sebagai berikut:

Table 3. 1 Desain penelitian yang akan dilaksanakan

<b>Kelas</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-test</b>
Kelas Eksperimen	TI	X	T2
Kelas Kontrol	TI	-	T2

*Sumber* : Lufri, 2006:72

Keterangan:

X : Pembelajaran dengan model *Role Playing*

- : Pembelajaran konvensional

TI : Pemberian *Pre-test*

T2 : Pemberian *Post-test*

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMPN 5 Rambah Hiir pada semester Genap.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai bulan April 2025 di SMP Negeri 5 Rambah Hilir kelas VIII semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 3.2 Rincian Waktu Penelitian

NO	Tahap Penelitian	Bulan									
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Persiapan Ke Sekolah	■									
2.	Pengajuan Judul		■								
3.	Pembuatan Proposal		■								
4.	Seminar Proposal		■								
5.	Pelaksanaan Penelitian			■	■	■	■	■			
6.	Pengelolaan Data								■		



Cara menentukan sampel ini ada 3 langkah-langkah pengambilan sampel didalam penelitian sebagai berikut:

1. Membuat tiga gulungan kertas.
2. Satu kertas ditulis kelas eksperimen dan satu kertas lagi ditulis kelas kontrol. Kertas selebihnya tidak ditulis, hanya kosong saja.
3. Kemudian diacak dan di undi, setelah itu maka di dapatlah kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Setelah hasil didapat maka terpilih kelas VIII<sup>2</sup> sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII<sup>1</sup> sebagai kelas kontrol, dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Jumlah Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII <sup>2</sup> (Eksperimen)	21
2	VIII <sup>1</sup> (Kontrol)	23
	Jumlah	44

Sumber: Olahan data 2024/2025.

## **D. Jenis Dan Sumber Data Penelitian**

### **1. Jenis data penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang datanya merupakan data angka-angka. Penelitian yang di lakukan merupakan penelitian lapangan yang mana data yang di peroleh berasal dari pengamatan langsung ke sekolah SMP Negeri 5 Rambah Hilir.

## **2. Sumber Data Penelitian**

### **a. Data Primer**

Menurut Sugiyono (2016:225) data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan Observasi dan wawancara kepada pihak sekolah di SMP Negeri 5 Rambah Hilir .

### **b. Data Sekunder**

Menurut Sugiyono (2016:225) data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer. Data ini didapatkan dari guru-guru SMP, khususnya guru pada mata pelajaran IPS.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS SMP Negeri 5 Rambah Hilir ” menggunakan model, diantaranya:

### **1. Observasi**

Menurut Lufri (2007:109), observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang perilaku manusia yang terjadi secara alami. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi buatan (eksperimental) dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang pelaksanaan proses

pembelajaran mata pembelajaran IPS di Smpn 5 Rambah Hilir.

## 2. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar siswa yang kemudian akan diteliti untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Role Playing*. Bentuk tes dalam penelitian ini berupa tes objektif yaitu tes pilihan ganda dengan setiap item yaitu a, b, c, d dengan satu item jawaban yang benar.

## 3. Dokumentasi

Menurut (Arikunto, 2013:23) dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian, seperti arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, data guru, data siswa dan jadwal pembelajaran. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan dikelas

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2018:102). Dengan demikian instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur kemampuan siswa.

### **1. Tes**

Tes digunakan untuk mendapatkan jawaban yang akan dijadikan dasar dalam penetapan skor. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif berupa pilihan ganda. Soal pilihan ganda bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Masing-masing item pada soal pilihan berganda terdiri dari empat alternatif (a, b, c, dan d).

Langkah-langkah dalam menyusun tes adalah sebagai berikut:

#### **1. Membuat kisi-kisi soal**

Sebelum menyusun soal tes, langkah pertama yang harus peneliti lakukan adalah menyusun kisi-kisi soal tes. Penyusunan kisi-kisi soal tes berguna untuk memudahkan dalam penyusunan soal tes dan diharapkan ada kesesuaian antara tujuan indikator dengan materi pelajaran.

#### **2. Melakuan uji coba tes**

Untuk memperoleh instrumen tes yang baik, maka soal-soal tersebut diuji cobakan agar dapat diketahui valid atau tidaknya, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

### 3. Melakukan validitas soal

Validitas soal bertujuan untuk melihat bisa atau tidaknya soal untuk diuji cobakan. Hasil validasinya adalah perbaikan pada bahasa dan simbol yang digunakan pada soal dan alternatif jawaban, selanjutnya penyesuaian antara kisi-kisi soal dan soal pemahaman konsep. Melakukan validitas soal

## 2. Uji Coba Instrumen

Tes yang digunakan terlebih dahulu diuji coba untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal.

### a. Uji Validitas

Menurut Riyanto dan Hatmawan (2020) validitas adalah pengukuran untuk menunjukkan apakah suatu instrumen penelitian dikatakan valid atau layak untuk digunakan. Adapun pengujian validitas mengarah pada seberapa jauh suatu instrumen dapat menjalankan fungsinya. Instrumen dikatakan layak apabila dapat dengan tepat mengukur hal yang ingin diukur. Teknik uji coba validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji valid instrument dengan menggunakan teknik rumus kolerasi product moment (Arikunto, 2012:87). Untuk menghitung uji validitas dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara skor butir dan skor total

n = Jumlah responden

$\sum x$  = Jumlah skor butir

$\sum y$  = Jumlah skor total

$\sum xy$  = Jumlah perkalian antara skor butir dengan skor total

$\sum x^2$  = Jumlah kuadrat skor butir

$\sum y^2$  = Jumlah kuadrat skor total.

Tabel kriteria  $r_{xy}$  Nilai standar validitas

Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Validitas

Tingkat Validitas	Kategori
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto, 2012:87

## b. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:221) menyatakan bahwa “Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument

dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik''. Instrument yang sudah benar akan dipercaya dan menghasilkan data yang bisa dipercaya juga, mencari realibilitas instrument dengan menggunakan rumus K-R 20.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

r<sub>11</sub> : Realibilitas tes secara keseluruhan

n : Banyaknya butir item

1 : Bilangan konstan

S : Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varian)

P : Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar.

q : Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah (q=1-p)

∑pq : Jumlah hasil perkalian antara p dan q

Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Reliabilitas.

Tingkat Reliabilitas	Kategori
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2012:89)

### c. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah suatu peluang yang bisa untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan atau dikatakan untuk mengetahui sebuah soal itu tergolong mudah atau sukar. (Arikunto, 2012:87).

Rumus tingkat kesukaran soal menurut (Arikunto, 2012:87) sebagai berikut:

$$p = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS : Jumlah skor kelompok atas

Makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Namun sebaliknya, makin besar indeks yang diperoleh, makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesulitan soal menurut (Arikunto, 2012: 87) sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Kesukaran Soal.

Besarnya P	Interpretasi
Kurangnya dari 0,00-0,30	Sukar
0,30-0,75	Sedang
Lebih dari 0,75-1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2012: 87)

#### d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal yang digunakan memiliki kriteria cukup, baik dan sangat baik. Menurut (Arikunto, 2012:87) untuk menentukan indeks diskriminasi daya pembeda soal menggunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

- D : Daya Pembeda soal  
 BA : Jumlah skor kelompok atas  
 BB : Jumlah skor kelompok bawah  
 JA : Jumlah skor ideal kelompok atas  
 JB : Jumlah skor ideal kelompok bawah

Tabel 3.8 Kriteria Daya Beda.

Daya Pembeda	Kategori
D : 0,00-0,20	Buruk
D : 0,21-0,40	Cukup
D : 0,41-0,70	Baik
D : 0,71-331,00	Sangat Baik

Sumber : (Arikunto, 2012:87)

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisa data dapat dilakukan melalui beberapa tahap penellitian diantaranya:

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2015:106-107). Adapun hipotesis untuk menguji normalitas adalah:

H<sub>0</sub> = Data berdistribusi normal

H<sub>a</sub> = Data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji Lilliefors. Langkah-langkah Uji Lilliefors (Sundayana, 2010: 84) sebagai berikut:

1. Menyusun data dari yang terkecil sampai data terbesar.
2. Menghitung nilai rata-rata setiap kelas populasi.

$$\mu = \frac{\sum_{i=1}^n f_i x_i}{n}$$

Keterangan:

X<sub>i</sub> = Data ke i

n = Banyak Data

3. Menghitung simpangan baku

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$$

4. Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus

$$Z = \frac{x_i - \mu}{S}$$

5. Menghitung luas Z dengan menggunakan tabel Z
6. Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut.

7. Menghitung selisih luas z dengan nilai proporsi
8. Menentukan luas maksimum ( $L_{maks}$ ) dari langkah,  $L_{maks} = L_{hitung}$
9. Menentukan luas tabel Lilliefors  $L_{maks}$ ;  $L_{hitung}$  dengan derajat bebas (n-1)
10. Kriteria kenormalan: jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal, begitu juga sebaliknya.

## 2. Uji Homogenitas

Menurut (Sundayana, 2016: 143) berpendapat bahawa uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data mempunyai varian yang homogenitas atau tidak.

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Keterangan:

F = Varians kelompok data

$S_1^2$  = Varians terbesar

$S_2^2$  = Varians terkecil

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis
2. Bagi data menjadi dua kelompok
3. Cari masing masing kelompok nilai simpangan bakunya
4. Tentukan  $F_{hitung}$
5. Tentukan kriteria pengujian:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data tersebut homogen

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data tersebut tidak homogen

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir. Adapun hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir.

$H_a$  = Ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir.

Untuk mengetahui sebaran datanya berdistribusi normal dan varians yang homogen, maka uji t dapat digunakan. Langkah-langkah uji t menurut (Sundayana,2016:146) adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis penelitian
2. Menentukan nilai  $t_{hitung}$  dengan rumus:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}, S^2 \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Dimana:

$X_1$  = Rata-rata hasil tes peserta didik kelas eksperimen

$X_2$  = Rata-rata hasil tes peserta didik kelas kontrol

$S$  = Simpangan baku

$N_1$  = Jumlah Siswa kelas eksperimen

$N_2$  = Jumlah Siswa kelas kontrol

$S_1^2$  = Varian kelas eksperimen

$S_2^2$  = Varian kelas kontrol

3. Menentukan nilai  $t_{tabel} = t_a$  ( $dk = n_1 + n_2 - 2$ )

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$   
terima  $H_a$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan tolak  $H_0$   $t_{hitung} > t_{tabel}$ , diperoleh dari daftar  
distribusi t dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $(n_1 + n_2 - 2)$  dengan peluang  $\frac{\alpha}{2}$