

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 RAMBAH HILIR

Antika Dwi May Rani, Ilham Rahmawati, Hardianto  
Prodi Pendidikan IPS FKIP. Universitas Pasir Pengaraian  
[antikadwimayrani@gmail.com](mailto:antikadwimayrani@gmail.com), [Ilhamrahmawati4@gmail.com](mailto:Ilhamrahmawati4@gmail.com), [hardiantocally@gmail.com](mailto:hardiantocally@gmail.com)

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa di SMP Negeri 5 Rambah Hilir karena guru disekolah tersebut masih menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 5 Rambah Hilir. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 65 siswa. Sedangkan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *random sampling* dengan cara diundi, dan terdapat pada kelas VIII.1 sebagai kelas kontrol dan VIII.2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 44 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa data nilai *Pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal dan variansnya homogen. Rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 42 dan kelas kontrol 40. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen 70,40 dan kelas kontrol 32,36. Hasil penelitian dihitung dengan menggunakan rumus *t-test* dengan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel} = 118,15 > 1,683$  yang artinya terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 5 Rambah Hilir.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Role Playing*, Ilmu Pengetahuan Sosial.

## THE EFFECT OF *ROLE PLAYING* LEARNING MODEL ON LEARNING OUTCOMES IN SOCIAL STUDIES OF CLASS VIII STUDENTS AT SMP NEGERI 5 RAMBAH HILIR

Antika Dwi May Rani, Ilham Rahmawati, Hardianto  
Prodi Pendidikan IPS FKIP. Universitas Pasir Pengaraian  
[antikadwimayrani@gmail.com](mailto:antikadwimayrani@gmail.com), [Ilhamrahmawati4@gmail.com](mailto:Ilhamrahmawati4@gmail.com), [hardiantocally@gmail.com](mailto:hardiantocally@gmail.com)

### Abstract

The background of this research is the low learning outcomes of Social Studies students at SMP Negeri 5 Rambah Hilir due to the teachers still using conventional learning models (lectures). The purpose of this study is to determine the effect of *Role Playing* learning model on Social Studies learning outcomes of Class VIII students at SMP Negeri 5 Rambah Hilir. This research is a quantitative study using a quasi-experimental method. The population in this study consisted of all 65 Class VIII students, while the sampling technique used random sampling through a lottery system. The samples were Class VIII.1 as the control class and VIII.2 as the experimental class, totaling 44 students. The results showed that the pre-test and post-test data were normally distributed and had homogeneous variance. The average pre-test scores for the experimental and control classes were 42 and 40, respectively. The average post-test scores for the experimental class were 70.40, while the control class scored 32.36. The results were calculated using the *t-test* formula, which showed that  $t\text{-count} > t\text{-table} = 118.15 > 1.683$ , indicating a significant effect of the *Role Playing* learning model on Social Studies learning outcomes of Class VIII students at SMP Negeri 5 Rambah Hilir.

**Keywords:** Learning Outcomes, *Role Playing* Learning Model, Social Studies

## Pendahuluan

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. Salah satu hal yang menjadi peran penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. 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*. 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 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, dapat dilihat dari hasil nilai harian Pembelajaran Ips siswa kelas VIII SMP N 5 Rambah Hilir bahwa nilai siswa kelas VIII 1 yang tuntas 4 siswa (17,39%) yang tidak tuntas ada 19 siswa (82,61%) dari 23 siswa sedangkan di kelas VIII 2 yang tuntas ada 8 siswa (38,10%) dan yang tidak tuntas ada 13 siswa (61,90%) dari 21 siswa dan di kelas VIII 3 yang tuntas ada 4 siswa (19,05%) dan yang tidak tuntas ada 17 siswa (80,95%) dari 21 siswa. 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. Oleh karna itu peneliti memilih model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal itu yang mengakibatkan peneliti untuk memilih model pembelajaran *role playing* karna dapat membuat siswa aktif, tidak bermain, tidak mengantuk dan terlibat dalam pembelajaran.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Penelitian ini dilaksanakan bulan Februari sampai bulan April 2025 di SMP Negeri 5 Rambah Hilir kelas VIII semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 5 Rambah Hilir yang terdiri dari 3 kelas yang berjumlah 65 orang. Sedangkan sampel pada penelitian ini berjumlah 44 orang yang terbagi pada kelas eksperimen berjumlah 21 orang dan kelas kontrol berjumlah 23 orang. Jenis dan sumber data yang digunakan yaitu data primer dan skunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes, uji coba instrumen teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

SMP Negeri 5 Rambah Hilir merupakan salah satu sekolah jenjang SMP berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Rambah Hilir, Kab. Rokan Hulu, Riau. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 227 siswa ini dibimbing oleh guru-guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Rambah Hilir saat ini adalah Masrina. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi eksperiment*) penelitian ini

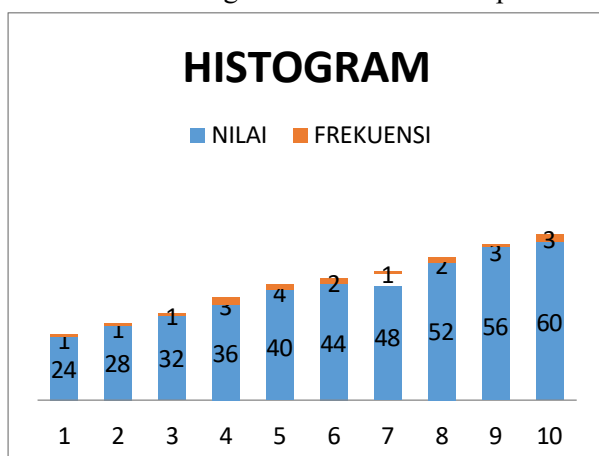
dilakukan pada 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum itu melakukan uji coba soal ke kelas yang lain dengan jumlah soal yaitu 50 soal di kelas VIII 3, setelah mendapatkan hasil maka di cari soal yang valid dan tidak valid soal yang tidak valid dibuang dan soal yang valid berjumlah 25 soal. Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidak validnya suatu soal, soal yang valid sangat penting karena memastikan soal tersebut benar-benar mengukur apa yang harus nya di ukur hal ini penting untuk memastikan bahwa evaluasi yang di lakukan akurat dan dapat memberikan gambaran yang tepat tentang kemampuan atau pengetahuan seseorang dan Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah).

Hasil analisis perhitungan butir soal ( $r_{hitung}$ ) menggunakan taraf signifikan 0,05%. Bila  $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,918$  maka soal itu dikatakan valid. Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan tingkat kesesuaian jawaban tetap atau tepat pada setiap pengujian. Koefisien reliabilitas butir diperoleh  $r_{11} = 0,918$  dengan taraf 0.05% dan  $N = 21$  diperoleh 0,433, karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  artinya koefisien reliabilitas soal uji coba memiliki kriteria pengujian yang reliabel. Setelah melakukan uji reabilitas, maka selanjutnya dilakukan uji Tingkat kesukaran soal, Tingkat kesukaran soal digunakan untuk mengetahui apakah soal tersebut termasuk soal yang sedang, sukar, atau mudah. Rumus tingkat kesukaran soal menurut (Arikunto, 2012: 87) yang dinyatakan sebagai berikut:  $p = \frac{B}{JS}$  uji Tingkat kesukaran soal Pada tingkat kesukaran soal ada 3 kriteria yaitu mudah, sedang dan sukar. Pada tingkat kesukaran soal indikator 1 terdapat 8 soal dengan nomor ( 3, 10, 12, 14, 17, 23, 24, 25) dengan kriteria sedang dan 4 soal dengan nomor ( 1, 8, 16, 19) berkriteria mudah. Sedangkan indikator 2 terdapat 9 soal dengan nomor (28, 30, 31, 34, 36, 37, 43, 47, 49) dengan kriteria sedang, 1 soal dengan nomor (42) dengan kriteria sukar dan 3 soal dengan nomor (32, 44, 46) berkriteria mudah. Berdasarkan analisis data di ketahui dari 21 siswa pada nomor 16 (0,76) terdapat 16 orang (76%) yang menjawab soal mudah, pada nomor 49 (0,52) terdapat 11 orang (52%) yang menjawab soal sedang dan pada nomor 42 (0,28) terdapat 6 orang (28%) yang menjawab soal yang paling sukar, artinya soal yang paling sulit pun masih bisa di jawab oleh siswa, oleh karena itu penggunaan model pembelajaran *role playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

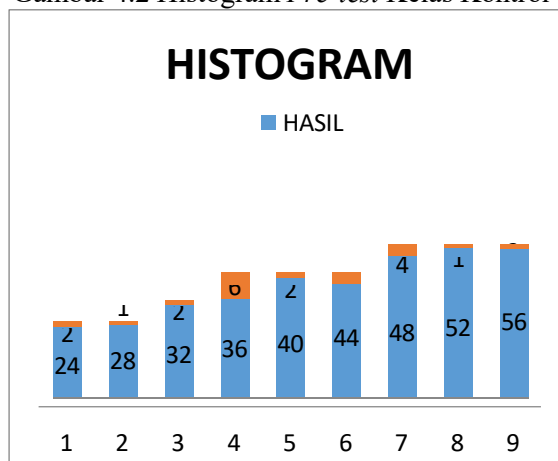
Selanjutnya Daya pembeda soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Berdasarkan perhitungan daya beda butir soal, pada indikator 1 terdapat 1 soal dengan nomor (17) dengan kriteria baik, 3 soal dengan nomor (3, 10, 12) berkriteria cukup dan 8 soal dengan nomor (1, 8, 14, 16, 19, 23, 24, 25) berkriteria buruk. Pada indikator 2 terdapat 3 soal dengan nomor ( 30, 34, 42) dengan kriteria cukup, dan 10 soal dengan nomor (28, 31, 32, 36, 37, 43, 44, 46, 47, 49) berkriteria buruk. Berdasarkan analisis data di ketahui dari 21 siswa pada nomor 49 (0,08) terdapat 11 orang (52%) yang menjawab soal kriteria buruk pada nomor 42 (0,09) terdapat 6 orang (28%) yang menjawab soal kriteria cukup, dan pada nomor 17 (0,23) terdapat 15 orang (71%) yang menjawab soal kriteria baik, artinya soal kriteria yang baik bisa di jawab dengan benar oleh siswa berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah. Maka pembelajaran *role playing* bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai untuk kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 24 adapun nilai rata-rata soal *pre-test* kelas eksperimen adalah 42 dengan standar deviasi 12,11. Sedangkan untuk kelas kontrol memiliki nilai 56 dan nilai terendah 24 adapun nilai rata-rata soal *pre-test* kelas kontrol adalah 40 dengan standar deviasi 10,95. Untuk memberikan gambaran yang jelas, maka perhitungan frekuensi tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut ini:

Gambar 4.1 Histogram *Pre-test* kelas eksperimen

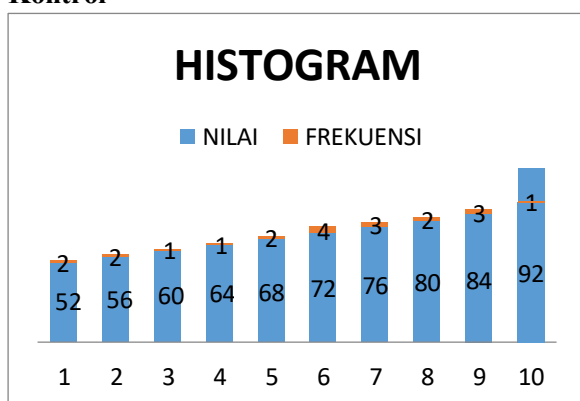


Gambar 4.2 Histogram *Pre-test* Kelas Kontrol

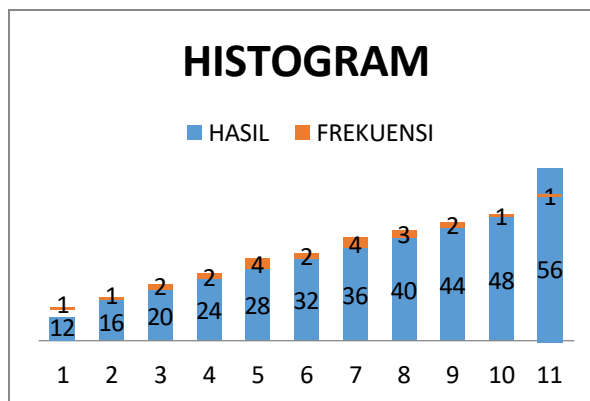


Berdasarkan hasil nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan model konvensional (ceramah), diperoleh nilai untuk kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 52, dengan nilai rata-rata 70,40, dengan standar deviasi 12,81, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai tertinggi 56 dan nilai terendah 12, dengan nilai rata-rata 32,36, dengan standar deviasi 19,20. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini.

Gambar 4.3 Histogram *Post-test* Eksperimen Kontrol



Gambar 4.4 Histogram *Post-test* Kelas Kontrol



Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidaknya berdasarkan perhitungan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelas kontrol dan eksperimen, maka diperoleh nilai dari masing-masing kelas. Dengan kriteria pengujian adalah terima ( $H_0$ ) =  $L_{hitung} < L_{tabel}$  dan tolak ( $H_a$ ) =  $L_{hitung} > L_{tabel}$  dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$ .  $N = 21$  dengan  $L_{tabel} = 0,1454$ . dan  $N = 21$  dengan  $L_{tabel} = 0,1454$ .

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji liliefors sesuai dengan pendapat sundayana, (2016: 84). Hasil Uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Data *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMP Negeri 5 Rambah Hilir

Kelas	L hitung	L tabel	Kriteria
Eksperimen	0.0955	0,1454	Normal
Kontrol	0.1007	0,1454	Normal

Sumber: Pengolah Data Primer 2025

Berdasarkan tabel 4.12 dapat disimpulkan bahwa untuk kelas eksperimen  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0.0955 < 0,1454$  dengan kesimpulan data pre-test kelas eksperimen berdistribusi normal dan untuk kelas kontrol  $0.1007 < 0,1454$  hal ini berarti berdistribusi normal

**Tabel 2. Uji Normalitas Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMP Negeri 5 Rambah Hilir**

Kelas	L hitung	L tabel	Kriteria
Eksperimen	0.0914	0,1454	Normal
Kontrol	0.0898	0,1454	Normal

Sumber: Pengolah Data Primer 2025

Berdasarkan tabel 4.13 dapat disimpulkan bahwa untuk kelas eksperimen  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0.0914 < 0,1454$  dengan kesimpulan data post-test kelas eksperimen berdistribusi normal dan untuk kelas kontrol  $0.0898 < 0,1454$  hal ini berarti berdistribusi normal.

Hasil Pengujian hipotesis untuk data nilai post-test dengan menggunakan uji t sesuai dengan rumus dan langkah-langkah, diperoleh nilai  $t_{hitung} = 118,15$  dan  $t_{tabel} = 1,683$  dengan nilai  $\alpha = 0,05$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $118,15 > 1,683$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti ada terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir.

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Uji homogenitas dilakukan dengan cara varian. Berikut rumus uji homogenitas menurut (Sundayana, 2016: 143) sebagai berikut:

$$F = \frac{S_2^1}{S_2^2} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Uji homogenitis dikatakan homogen apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  data uji homogenitas data pre-test dan post-test dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut:

**Tabel 3. Uji Homogenitas Nilai Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMP Negeri 5 Rambah Hilir.**

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Nilai	948	908
N (Jumlah Siswa)	21	23
$\bar{z}$ (Nilai Rata-rata)	45,14	39,47
S <sup>2</sup> (Varian)	134,62	77,53
S (Standar Deviasi)	11,60	8,80

Sumber: Pengolah Data Primer 2025

Berdasarkan tabel 4.14 diatas mengenai uji homogenitas nilai pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

$$F = \frac{s_2^1}{s_2^2} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} = \frac{134,62}{77,53} = 1,73$$

Berdasarkan  $\alpha = 5\%$  dengan dk pembilang =  $N_1 - 1 = 21 - 1 = 20$  dan dk penyebut =  $N_1 - 1 = 23 - 1 = 21$  diperoleh  $F_{tabel}$  adalah 2,07. Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,73 < 2,07$  maka dapat disimpulkan data pada nilai awal atau pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau mempunyai varian yang sama.

**Tabel 4. Uji Homogenitas Nilai Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMP Negeri 5 Rambah Hilir**

Sumber Variasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Nilai	1492	748
N (Jumlah Siswa)	21	23
$\bar{z}$ (Nilai Rata-rata)	71,04	32,52
S <sup>2</sup> (Varian)	11,09	10,67

S (Standar Deviasi)	10,59	14,27
---------------------	-------	-------

Sumber: Pengolah Data Primer 2025

Berdasarkan tabel 4.15 diatas mengenai uji homogenitas nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} = \frac{11,09}{10,67} = 1,03$$

Berdasarkan  $\alpha = 5\%$  dengan dk pembilang =  $N_1 - 1 = 21 - 1 = 20$  dan dk penyebut =  $N_2 - 1 = 23 - 1 = 22$  diperoleh  $F_{tabel}$  adalah 1,03. Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , yaitu  $1,81 < 1,83$  maka dapat disimpulkan data pada nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen atau mempunyai varian yang sama.

**Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji T**

Kelas	N	X	S2 var	Stdev	Derajat Kesukaran	Thitung	Ttabel
Eksperimen	21	71,04	123,04	11,09	21 + 23 - 2 = 42	118,15	1,683
Kontrol	23	32,52	113,89	10,67			

Berdasarkan table 4.16 diatas dapat disimpulkan bahwa ada terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir. Hasil Pengujian hipotesis untuk data nilai *post-test* dengan menggunakan uji t sesuai dengan rumus dan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Sundayana, (2010: 146) diperoleh nilai  $t_{hitung} = 118,15$  dan  $t_{tabel} = 1,683$  dengan nilai  $\alpha = 0,05$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $118,15 > 1,683$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti ada terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Poorman (2002), Putri (2022), dan Diah Ayu Ningrum(2018). Penelitian ini menggunakan soal tes, dimana soal tersebut di uji cobakan terlebih dahulu ke kelas VIII<sup>3</sup> di SMP Negeri 5 Rambah Hilir. Setelah soal tersebut di uji cobakan selanjutnya menentukan validitas soal, dari indikator 1 dengan materi konflik dalam kehidupan sosial lalu terdapat 12 soal yang dinyatakan valid dan 13 soal tidak valid. Pada indikator 2 dengan judul materi integrasi dalam kehidupan sosial terdapat 13 soal yang valid dan 12 soal yang tidak valid. Soal yang tidak valid dibuang sedangkan soal yang valid tersebut di *pre-test* dan *post-test* kan kekelas penelitian yaitu kelas VIII<sup>1</sup> dan VIII<sup>2</sup> di SMP Negeri 5 Rambah Hilir.

Hasil penelitian indikator 1 dengan materi konflik dalam kehidupan sosial siswa hasil belajar siswa dengan rata-rata 57% dan indikator 2 dengan judul materi integrasi dalam kehidupan sosial siswa lebih banyak menjawab soal dengan rata-rata 61%. Hal ini membuktikan bahwa dalam indikator 2 dapat ditingkatkan dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut dan hal inii sesuai dengan pendapat para ahli Dharmawan, et al (2014) mengemukakan bahwa model pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan model pembelajaran yang mendramatisasikan pembelajaran dengan masalah sosial sekitar dengan melibatkan kemampuan siswa dalam berdialog dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah uji validitas selanjutnya menentukan reliabilitas yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian jawaban tetap atau tepat pada setiap pengujian, dan soal uji coba memiliki kriteria pengujian yang reliabel

Soal *Pre-test* dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah melakukan *pre-test* kemudian dilakukan perlakuan pada dua kelas tersebut. Kelas eksperimen peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan kelas kontrol peneliti menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 71,04, dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 52. Siswa yang tuntas dari kelas eksperimen sebanyak 13 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol diperoleh 32,52 dengan nilai tertinggi 56 dan nilai terendah 12. Tidak ada siswa yang tidak tuntas dikelas kontrol dengan jumlah 23 siswa. Setelah dilakukan *post-test*, kemudian dilakukan uji T dan diperoleh hasilnya

$t_{hitung} 118,15 > t_{tabel} 1,683$ . Berdasarkan data tersebut bahwa hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang di lakukan A Rofiq, I Mashuri (2021), bahwa ada pengaruh dalam penerapan metode pembelajaran *Role Plaaying* terhadap hasil belajar siswa.dapat dilihat padaa nilai  $t_{hitung} > t_{table}(11,925 > 2,026)$  tingkat signifikan 5%(0,05) lebih besar dari sig. Firosalia Kristin (2018), bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. 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%.

Mulya Yusniarti,L suryaningsih (2021), bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{table}$  atau  $(10,181) > (1,677)$ . Anggralita Sandra Dewi (2017), bahwa hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh. Hal ini ditunjukkan oleh nilai sig sebesar  $0,000 < \alpha 0,05$  dan  $t_{hitung} (7,372) < t_{tabel} (1,684)$ .

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa ada terdapat pengaruh positif model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir. Jadi, ada terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Rambah Hilir. Ini berarti dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* hasil belajar siswa dapat meningkat. Model pembelajaran *Role Playing* hasil belajar siswanya lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional (ceramah). Hal ini sesuai dengan tujuan model pembelajaran *Role Playing* yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktivitas dan inisiatif sebab dalam model *Role Playing* siswa memainkan peran dengan anggota-anggota kelompoknya.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test* maka diperoleh data  $t_{hitung} = 118,15$ , dan  $t_{tabel} = 1,683$  maka terlihat jelas bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang beararti bahwa  $H_\alpha$  dapat diterima.

Kepada guru diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran *Role Playing* agar terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

## Saran

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan proses mengajar, terkhusus pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), terdapat beberapa saran yang harus diperhatikan dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pegetahuan Sosial), diantaranya adalah:

### a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, fokus pada proses pembelajaran, terus berusaha meningkatkan kemampuan belajar dan aktif dalam mengeluarkan pendapat, dan berinteraksi dengan guru dan siswa lainnya, serta siswa yang nilainya dibawah standar KKM untuk belajar lebih giat.

### b. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran *Role Playing* agar terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah sebagai pemimpin disekolah dapat memberikan dukungan serta pengembangan kegiatan pembelajaran terkait dengan model pembelajaran *Role Playing*. Ketersediaan sarana dan prasarana sekolah yang lengkap agar dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar.

### d. Bagi Peneliti Lain

Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan dan mengembangkan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa.

#### **Daftar Pustaka**

- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Deliyana & Fitriani. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Sukasari Ii Kabupaten Tangerang: *Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 8, No 1.
- Dharmawan, et al. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V : *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 2, No 1.
- Firosalia Kristin, 2018, Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Refleksi Edukation* 8 (2).
- Fitriani, et al. 2019. Pengaruh Model Bermain Peran ( *Role Playing* ) Terhadap Keterampilan berbicara Siswa Kelas V : *Jurnal Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*. Vol 3.
- Kemendiknas. 2003. Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Ningrum, Diah Ayu, dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 6 (10), 3-7.
- Poorman, P. B. (2002). Biography and role-playing: fostering empathy in abnormal psychology. *Teaching of Psychology*, 29(1), 32–36.
- Putri, A. M. (2022). Model bimbingan kelompok dengan art therapy untuk mereduksi stres akademik mahasiswa mengikuti perkuliahan daring dalam kondisi pandemi (Covid-19). *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 8(1), 53. <https://doi.org/10.29210/020221460>.
- 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. Mumtaz: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2010). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Garut: STKIP Garut Press.
- Sundayana. 2016. *Kaitan antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Pelajaran Matematika*, dalam Mosharafa 2, no. 1(2016).
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261.