



Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS dan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pamulihan 01

Rini Apriyani¹, Diah Sunarsih², Budi Adjar Pranoto³

¹²³PGSD Universitas Muhadi Setiabudi

Abstract

Received: 14 Agustus 2022

Revised: 18 Agustus 2022

Accepted: 24 Agustus 2022

This study aims to determine the influence of the role playing method on the learning outcomes of social studies content and speaking skills in class V of SD Negeri Pamulihan 01. The method used in this study is quantitative experimentation. The sampling technique used is the saturated cluster random sampling technique which makes the entire population a sample in the study. The data obtained came from learning outcome tests and observation sheets. Data for the learning outcomes test using and observation sheets are used to collect data on students' speaking skills. The material used in this study is the economic activities of the community. Data on the learning outcomes of experimental classes and control classes were obtained with a t value of $2.666 > 2.024$ and a significance value of $0.011 < 0.05$. Based on the provisions applicable to the hypothesis testing that the researcher has outlined, then H_{a1} is accepted and H_{o1} is rejected. This means that there is a significant difference in student learning outcomes between classes that use the Role Playing learning method and those that do not use the role playing learning method. Observation data of the experimental class and control class were obtained with a t value of $6.157 > 2.024$ and a significance value of $0.000 < 0.05$. Based on the provisions applicable to hypothesis testing that the researcher has outlined, then H_{a2} is accepted and H_{o2} is rejected. This means that there is a significant difference in students' speaking skills between classes that use the Role Playing learning method and those that do not use the role playing learning method.

Keywords: *role playing methods cognitive learning results, speaking skills*

(*) Corresponding Author: riniapriyani259@gmail.com, diahsunarsih88@gmail.com
budiadjar@gmail.com

How to Cite: Apriyani, R., Sunarsih, D., & Pranoto, B. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS dan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri Pamulihan 01. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 405-418. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7077555>.

PENDAHULUAN

Melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian, pendidikan adalah proses mewariskan informasi, keterampilan, dan kebiasaan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan juga bukanlah suatu proses di mana orang dewasa (guru) memaksakan kehendaknya kepada siswa, melainkan suatu upaya untuk menciptakan kondisi yang membantu mengoptimalkan perkembangan anak. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional:

“Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki



kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Ilmu Sosial (IPS) merupakan kesederhanaan atau modifikasi dari bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora dan perilaku utama manusia untuk alasan pendidikan. IPS disebut juga *social studies*, yaitu penelitian yang menganalisis manusia dan semua fitur mereka dalam sistem sosial. Diharapkan siswa memperoleh pemahaman tentang berbagai ide sosial dan mampu melatih sikap, nilai, dan kemampuan sesuai konsep yang mereka miliki dan pahami. Di sekolah dasar, pembelajaran IPS juga seharusnya berfungsi sebagai wahana atau metode bagi anak-anak dapat belajar sesuatu tentang diri mereka sendiri dan lingkungan mereka, memungkinkan mereka untuk memahami konsep-konsep dasar dan keprihatinan masyarakat.

Permendikbud No. 68 Tahun 2013 mendefinisikan pendidikan IPS sebagai “pemahaman bangsa, semangat nasionalisme, patriotisme, dan kegiatan kemasyarakatan dalam bidang ekonomi dalam ruang atau wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia”. Tujuan utama IPS adalah membantu siswa memperoleh kemampuan untuk peduli atas masalah sosial yang ada di masyarakat, mempunyai sikap positif atas seluruh sesuatu yang terjadi, dan terampil dalam memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik mempengaruhi mereka atau tidak. Namun demikian, Karena berbagai masalah, termasuk kekhawatiran siswa yang berkelanjutan tentang masalah sosial di komunitas mereka, mata pelajaran IPS belum menjadi mata pelajaran yang menyenangkan bagi mereka. Akibatnya, mata pelajaran IPS masih sangat membosankan bagi siswa, dan siswa tidak menyukainya. Sehingga berpengaruh terhadap turunya nilai hasil belajar mata pelajaran IPS.

Rendahnya hasil belajar pada materi IPS disebabkan oleh berbagai variabel, antara lain persoalan tradisional menggunakan teknik pembelajaran IPS yang terus mendidik pendidik (*teacher centered*), sedangkan siswa pasif, siswa kurang peka terhadap masalah di lingkungannya. Komponen tradisional lainnya adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional. Sehingga peneliti dapat mengembangkan solusi pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Peneliti menggunakan metode *role playing*. Teknik pembelajaran *role playing* adalah suatu kegiatan di mana tindakan, khususnya gerakan wajah (*ekspresi*), dilakukan dalam menanggapi apa yang dikatakan. Ini termasuk kapasitas untuk mengenali emosi, minat, kesedihan, dan perilaku lain dari karakter yang digambarkan atau aktivitas yang dilakukan. Kegiatan belajar akan lebih menyenangkan dengan teknik metode *role playing* ini karena ekspresi dan tindakan siswa yang beragam dalam kegiatan bermain peran.

Ada tidaknya proses memahami atau memahami pengetahuan sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Sehingga kemampuan kognitif anak dapat dimanfaatkan secara maksimal (Susanto. 2016:208). Begitu pula dengan kemampuan berbicara. Berbicara adalah keterampilan, dan keterampilan tidak berkembang kecuali jika dilatih secara teratur. Akibatnya, tanpa latihan, kemampuan berbicara tidak akan sepenuhnya dipelajari. Kemampuan berbicara pasti akan meningkat jika Anda secara konsisten berlatih. Kecerdasan atau keterampilan berbicara Anda akan jauh dari penguasaan jika Anda malu, ragu, atau takut melakukan kesalahan saat berlatih berbicara. (Pratiwi, 2016).

Ciri-ciri anak sekolah dasar meliputi keinginan untuk mengalami sendiri atau mencapai sesuatu. Menurut teori Siswa sekolah dasar mencapai tahap operasi konkrit dalam perkembangan kognitifnya, dimana mereka belajar menghubungkan konsep baru dengan konsep lama, dan konsep ini menjadi salah satu tantangan bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta terlibat langsung dalam proses pembelajaran, Proses belajar.

Berdasarkan observasi awal, sekitar 60% kemampuan kognitif siswa kelas V SD Negeri Pamuliha 01 cukup kuat, dengan rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 67, sedangkan nilai sebagian anak masih di bawah rata-rata. KKM rata-rata. Demikian pula, hal ini didasarkan pada pengamatan pertama ketika peneliti menghadiri kelas sebagai peneliti pra-penelitian dan melihat bahwa siswa kelas lima belum terampil dalam kemampuan berbicara. Hal ini disebabkan kurangnya inovasi dalam pembelajaran, terutama guru yang terus menggunakan pendekatan tradisional, yang berpengaruh pada kemampuan kognitif siswa.

Metode Role Playing adalah adalah strategi pembelajaran menggunakan serangkaian kondisi di mana dua atau lebih individu mendemonstrasikan ide-ide. Imajinasi dan apresiasi siswa dikembangkan melalui role-playing sebagai figur hidup atau mati. Dalam menggunakan pendekatan bermain peran, berbagai hal harus dilakukan, antara lain mengidentifikasi topik, menentukan pemeran, membuat lembar kerja jika perlu, latihan dialog singkat, dan terakhir, role playing.

Teknik bermain peran adalah suatu pendekatan pengajaran di mana siswa diberi tanggung jawab untuk mendramatisasi suatu setting sosial termasuk suatu masalah agar mereka dapat mengatasi kesulitan-kesulitan yang terjadi dari keadaan-keadaan sosial (Sagala, 2013). Role playing merupakan permainan berpura-pura menjadi orang lain (Subagiyo, 2013).

Tujuan dari pendekatan bermain peran adalah membuat seseorang menjadi kurang mekanis dan lebih mudah beradaptasi dalam menghadapi situasi (Subagiyo, 2013). Selanjutnya menurut Hamzah B. Uno (2014), tujuan bermain peran adalah membantu siswa dalam menemukan makna (identitas) di lingkungan sosial dan menyelesaikan kesulitan melalui kerja kelompok. Contoh tersebut, melalui bermain peran, siswa belajar menerapkan pengertian peran, menyadari kehadiran peran yang beragam, dan mempertimbangkan tindakan mereka sendiri dan orang lain (Hamzah, 2014: 26). Sehingga tujuan dari role playing itu sendiri bahwa Siswa dapat belajar tentang diri mereka sendiri melalui mengamati dan mendiskusikan hubungan manusia, memungkinkan mereka untuk memeriksa perasaan, sikap, keyakinan, dan taktik pemecahan masalah yang beragam bersama-sama.

Ilmu Sosial (IPS) atau social studies adalah studi tentang semua aspek masyarakat. Ajaran IPS di Indonesia disesuaikan dengan beragam pandangan sosial yang muncul di masyarakat. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, studi tentang masyarakat dalam IPS seperti mengajar sejarah geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik, dan komponen psikologi sosial yang disederhanakan (Mahendra, 2018).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu sosial yang telah dipilih dan dimodifikasi untuk digunakan dalam program pendidikan di sekolah atau untuk kelompok lain yang sederajat. Ilmu Sosial (IPS) adalah ilmu sosial yang

disederhanakan yang digunakan di sekolah dasar dan menengah untuk tujuan pendidikan dan instruksional. Ilmu Sosial adalah topik studi lain yang merupakan sintesis dari beberapa bidang ilmu sosial. Sumber daya untuk studi sosial diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial, termasuk geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, hukum, dan lain-lain, dan digunakan sebagai bahan baku untuk tujuan pendidikan dan instruksional. Program sekolah dasar dan menengah (Endayani, 2017).

Salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di tingkat dasar dan menengah adalah ilmu-ilmu sosial (IPS). Kurikulum 2013 mengamanatkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar memiliki pendekatan saintifik dan tematik yang terintegrasi dan dinilai menggunakan penilaian realistik yang meliputi sikap, pengetahuan, dan kemampuan. (Fatmawati, 2019)

Pendidikan nasional bertujuan untuk menjadikan model untuk mengembangkan tujuan pendidikan IPS. Menurut Fenton, tujuan Tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang unggul, pemikir kritis, dan pelayan budaya. IPS berkaitan dengan pertumbuhan individu yang mampu memahami lingkungan sosialnya, manusia dengan segala aktivitasnya dan interaksinya satu sama lain. Siswa diharapkan menjadi anggota masyarakat yang produktif, memiliki rasa tanggung jawab, saling membantu, dan mampu memajukan nilai dan pandangan masyarakat. Pengetahuan dan bakat intelektual siswa juga ditingkatkan melalui IPS. (Endayani, 2017).

Berbicara merupakan salah satu teknik seseorang untuk menyampaikan informasi, pikiran, atau maksud. Karena pesan ditransfer dari satu sumber ke sumber lain, berbicara pada dasarnya adalah proses komunikasi. Kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau kata-kata untuk menyampaikan pikiran berupa gagasan, pandangan, keinginan, atau perasaan kepada mitra tutur disebut sebagai kompetensi berbicara. Keterampilan berbicara pada hakikatnya adalah kemampuan menggunakan kata-kata yang rumit. Kemampuan ini berhubungan dengan mengekspresikan ide dan perasaan dengan menggunakan kata-kata dan frase yang tepat. Akibatnya, kemampuan berbicara dikaitkan dengan kesulitan berpikir atau memikirkan apa yang harus dikatakan. Selanjutnya, bakat berhubungan dengan sikap mampu menyampaikan apa yang telah dipikirkan dan dirasakan dengan bahasa yang baik, benar, dan berterima. Akibatnya, keterampilan terkait erat dengan kemampuan leksikal, tata bahasa, tematik, dan tata suara. (Fajrin et al, 2020).

Belajar adalah proses, aktivitas, bukan produk atau tujuan. Belajar lebih dari sekadar mengingat; ini juga tentang mengalami. Hasil dari suatu proses belajar dikenal sebagai hasil belajar. Fleksibilitas, kedalaman, dan kompleksitas tujuan pembelajaran secara eksplisit ditentukan dan diukur dengan menggunakan prosedur penilaian khusus. Perubahan perilaku seseorang, seperti dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak mengerti menjadi mengerti, menunjukkan bahwa mereka telah belajar. Perubahan perilaku yang terlihat pada murid adalah bukti dari hasil belajar, yang dievaluasi oleh perubahan pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Akibatnya, menilai hasil belajar sangat penting untuk proses pembelajaran (Muniroh, 2018).

Belajar adalah suatu proses di mana manusia terlibat dengan lingkungannya untuk mengubah perilakunya. Belajar adalah kegiatan mental/psikis yang menghasilkan perubahan pengetahuan, kemampuan, dan sikap melalui kontak aktif dengan lingkungan. Pergeseran adalah hasil kerja (bukan kedewasaan), sisa waktu yang cukup lama, dan pengalaman. (Purwanto, 2020: 39).

Perubahan perilaku yang terjadi dalam bidang kognisi dikenal sebagai hasil belajar kognitif. Proses pembelajaran yang melibatkan kognisi dimulai dengan sensor menerima input eksternal, yang kemudian disimpan dan diproses di otak menjadi informasi saat dibutuhkan untuk mengatasi masalah. Karena belajar mempengaruhi otak, perubahan perilaku juga terjadi di otak, dalam bentuk kapasitas khusus untuk memecahkan masalah. (Purwanto, 2020: 50).

Dengan begitu peneliti tertarik pada penelitian tentang topik “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Isi IPS dan Keterampilan Berbicara di Kelas V SD Negeri Pamulihan 01”.

a. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif muatan IPS tema benda-benda disekitar kita pada pada kelas V SD Negeri Pamulihan 01?
2. Adakah pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran benda-benda disekitar kita pada kelas V SD Negeri Pamuliha 01?

b. Tujuan Penelitian

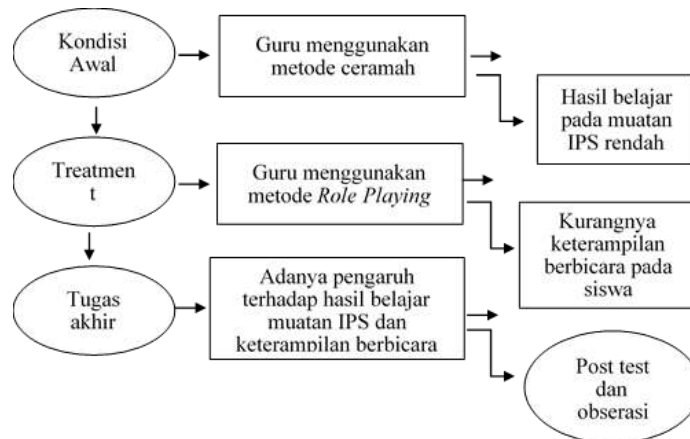
Dalam penelitian ini tujuannya adalah :

1. Untuk Mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif muatan IPS pada tema 9 kelas V SDN Pamulihan 01.
2. Untuk Mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada tema 9 kelas V SDN Pamulihan 01.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakakukan di SD Negeri Pamulihan 01 Tahun Pelajaran 2021/2022 yang terletak di Desa Pamulihan Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes, yaitu bulan maret sampai dengan bulan Juli. Populasi yang digunakan total 40 Siswa kelas V yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen SD Negeri Pamulihan 01. Sampel dalam peneltian ini menggunakan *Cluster random sampling* adalah dimana artinya bahwa peneliti melakukan teknik pengambilan sampel berdasarkan wilayah. Jumlah sampel peneltian ini semua siswa kelas A Kontrol dan kelas B ekperimen berjumlah 40 Siswa.

Kerangka kerja Penelitian Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Muatan Ips Dan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sd Negeri Pamulihan 01 adalah :



Gambar. 1 Kerangka Kerja

Teknik pengumpulan data antara lain : Tes Hasil Belajar, Observasi dan Dokumuntasi.

Analisis Data dalam penelitian ini adalah :

1. Uji Validitas
2. Uji Reliabilitas
3. Uji Indeks Kesukaran Soal
4. Uji Daya Pembeda Soal
5. Uji Normalitas
6. Uji Homogenitas
7. Uji Hipotesis Akhir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas Soal

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *pearson correlation*, yaitu dengan cara menghubungkan atau mengkorelasikan antara skor tiap butir soal dengan skor keseluruhan. Pengujian validitas ini menggunakan *software statistical product and service solution* (SPSS) versi 22. Hasil analisis nilai r_{tabel} yang telah dilakukan, untuk $N=24$ dengan taraf signifikan sebesar 5% diperoleh 0,404 setelah dihitung r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} hasil korelasi produk moment, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dikatakan valid. Hasil validitas soal dapat dilihat pada tabel.1

Tabel. 1 Uji Validitas Soal

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,535	0,404	Valid
2	0,264	0,404	Tidak Valid
3	0,613	0,404	Valid
4	A	0,404	Tidak Valid
5	0,327	0,404	Tidak Valid
6	0,200	0,404	Tidak Valid
7	0,488	0,404	Valid
8	0,632	0,404	Valid
9	0,442	0,404	Valid
10	0,403	0,404	Tidak Valid
11	0,195	0,404	Tidak Valid
12	A	0,404	Tidak Valid

13	0,361	0,404	Tidak Valid
14	0,446	0,404	Valid
15	0,504	0,404	Valid
16	0,193	0,404	Tidak Valid
17	0,300	0,404	Tidak Valid
18	0,287	0,404	Tidak Valid
19	0,489	0,404	Valid
20	0,272	0,404	Tidak Valid
21	0,490	0,404	Valid
22	0,101	0,404	Tidak Valid
23	0,591	0,404	Valid
24	-0,54	0,404	Tidak Valid
25	0,382	0,404	Tidak Valid
26	0,214	0,404	Tidak Valid
27	A	0,404	Tidak Valid
28	0,385	0,404	Tidak Valid
29	0,636	0,404	Valid
30	0,391	0,404	Tidak Valid
31	0,133	0,404	Tidak Valid
32	0,308	0,404	Tidak Valid
33	0,411	0,404	Valid
34	-0,101	0,404	Tidak Valid
35	0,105	0,404	Tidak Valid

Berdasarkan hasil analisis pada tabel.1 terdapat 12 soal valid, yaitu nomor 1, 3, 7, 8, 9, 14, 15, 19, 21, 23, 29, dan 33 serta 23 soal tidak valid yaitu nomor 2, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, dan 35.

Uji Reliabilitas

Hasil perhitungan reliabilitas soal, diperoleh r_{11} dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,404. Hasil r_{11} kemudian di konsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi sebesar 5% dengan $N=24$ diperoleh sebesar 0,404. Hasil reliabilitas soal dapat di lihat pada tabel. 2.

Tabel. 2 Hasil Reabilitas Soal Uji Coba

Cronbach's Alpha	N of Items
.782	35

Berdasarkan data hasil reabilitas diatas karena $r_{11} > r_{tabel}$ yakni $0,782 > 0,404$ maka perangkat tes dinyatakan reliabel.

Uji kesukaran soal

Uji kesukaran soal yang peneliti lakukan adalah dengan perhitungan spss versi 22. Hasil uji kesukaran soal kemudian dikonsultasikan dengan indeks kesukaran yang di klarfikasikan sebagai berikut : 0,00 – 0,30 adalah soal sukar, 0,31 – 0,70 adalah soal sedang,, 0,070 – 1,00 adalah soal mudah. Hasil uji kesukaran soal dapat dilihat pada tabel. 3.

Tabel. 3 Hasil Uji Kesukaran Soal

No	Tingkat Kesukaran	Keterangan	No	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,46	Mudah	21	0,75	Mudah
2	0,83	Mudah	22	0,71	Mudah
3	0,63	Mudah	23	0,71	Mudah
4	1,00	Mudah	24	0,92	Mudah
5	0,96	Mudah	25	0,79	Mudah
6	0,67	Mudah	26	0,71	Mudah
7	0,79	Mudah	27	1,00	Mudah
8	0,83	Mudah	28	0,88	Mudah
9	0,92	Mudah	29	0,79	Mudah
10	0,79	Mudah	30	0,75	Mudah
11	0,83	Mudah	31	0,13	Sukar
12	1,00	Mudah	32	0,42	Mudah
13	0,79	Mudah	33	0,92	Mudah
14	0,79	Mudah	34	0,08	Sukar
15	0,92	Mudah	35	0,46	Mudah
16	0,75	Mudah			
17	0,58	Mudah			
18	0,92	Mudah			
19	0,63	Mudah			
20	0,38	Mudah			

Dilihat dari output uji kesukaran soal pada tabel.3 setelah di klasifikasikan dengan indeks kesukaran yang digunakan unuk butir soal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33 dan 35 dinyatakan kriteria mudah. Nomor 31 dan 34 dinyatakan kriteria sukar.

Daya pembedaya soal

Daya pembedaya soal merupakan kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang perkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Uji daya beda soal yang peneliti lakukan adalah dengan berbantuan *software Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 22. Hasil uji daya beda kemudian dikonsultasikan dengan indeks daya beda yang diklasifikasikan sebagai berikut: 0,0 – 0,20 adalah jelek, 0,21 – 0,40 adalah cukup, 0,41 – 0,70 adalah baii, 0,71 – 1,00 adalah baik sekali. Daya beda soal dapat dilihat pada tabel. 4.

Tabel. 4 Hasil Daya Beda Soal Uji Coba

No	DP	Rentang	Keterangan	No	DP	Rentang	Keterangan
1	0,535	0,41-0,71	Baik	20	0,272	0,21 - 0,40	Cukup
2	0,264	0,21 - 0,40	Cukup	21	0,490	0,41 - 0,71	Baik
3	0,613	0,41 - 0,71	Baik	22	0,101	0,00 - 0,20	Jelek
4	A	a	a	23	0,591	0,41 - 0,71	Baik
5	0,327	0,21 - 0,40	Cukup	24	-0,54	0,00 - 0,20	Jelek
6	0,200	0,00 - 0,20	Jelek	25	0,382	0,21 - 0,40	Cukup
7	0,488	0,41 - 0,71	Baik	26	0,214	0,21 - 0,40	Cukup
8	0,632	0,41 - 0,71	Baik	27	a	a	a
9	0,442	0,41 - 0,71	Baik	28	0,385	0,21 - 0,40	Cukup
10	0,403	0,21 - 0,40	Cukup	29	0,636	0,41 - 0,71	Baik
11	0,195	0,00 - 0,20	Jelek	30	0,391	0,21 - 0,40	Cukup

12	a	a	a	31	0,133	0,00 - 0,20	Jelek
13	0,361	0,21 - 0,40	Cukup	32	0,308	0,21 - 0,40	Cukup
14	0,446	0,41 - 0,71	Baik	33	0,411	0,41 - 0,71	Baik
15	0,504	0,41 - 0,71	Baik	34	-0,101	0,00 - 0,20	Jelek
16	0,193	0,00 - 0,20	Jelek	35	0,105	0,00 - 0,20	Jelek
17	0,300	0,21 - 0,40	Cukup				
18	0,287	0,21 - 0,40	Cukup				
19	0,489	0,41 - 0,71	Baik				

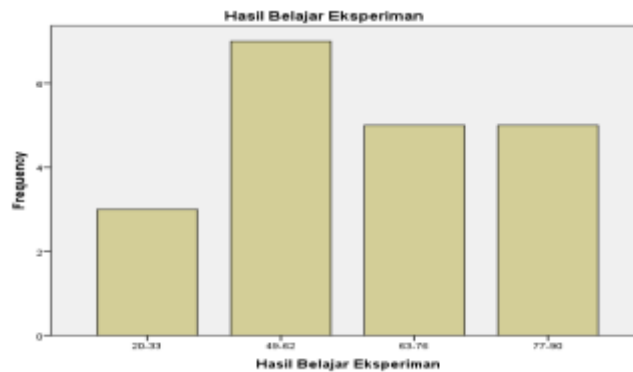
Berdasarkan hasil uji coba daya beda soal pada tabel.4 setelah diklasifikasikan dengan indeks daya beda yang digunakan, untuk butir soal nomor 1, 3, 7, 8, 9, 14, 15, 19, 23, 29, dan 33 dinyatakan dalam kriteria soal baik. Untuk butir soal nomor 2, 5, 10, 13, 17, 18, 20, 25, 26, 28, 30, dan 32 dinyatakan dalam kriteria soal cukup. Untuk butir soal nomor 6, 11, 16, 22, 24, 31, 34, dan 35 dinyatakan dalam kriteria soal jelek. Untuk butir soal nomor 14, 12 dan 27 termasuk soal yang tidak terbaca oleh sistem.

Setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan metode *role playing*, selanjutnya siswa di berikan *Post-test*. *Post-test* diberikan kepada siswa untuk melihat apakah terjadi perubahan nilai yang dicapai oleh siswa dalam hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS mengenai kegiatan ekonomi masyarakat dapat dilihat pada tabel. 5

Tabel. 5 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen
Hasil Belajar Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
20-33	3	15.0	15.0	15.0
49-62	7	35.0	35.0	50.0
63-76	5	25.0	25.0	75.0
77-90	5	25.0	25.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Post-test diberikan kepada subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Hasil dari pengukuran *post-test* kelompok eksperimen dari 20 siswa, dipeoleh jumlah nilai sebesar 1230, skor tertinggi sebesar 90 dan skor terendah 20 dan rata-rata nilai sebesar 61,5 lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran, serta pada tabel data nilai hasil belajar kelas eksperimen pada tabel distribusi frekuensi data hasil belajar kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar. 2.



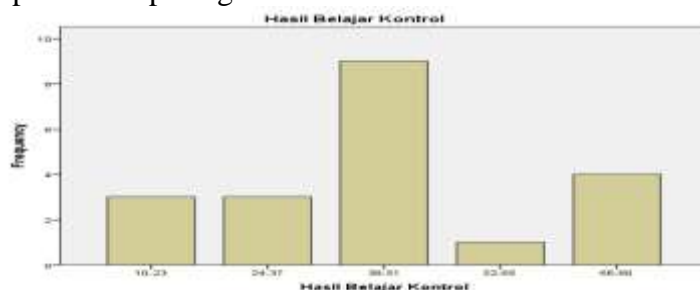
Gambar. 2 Diagram Batang Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Sementara ini, nilai tes hasil belajar kognitif muatan IPS siswa kelompok kelas kontrol dapat dilihat apakah terdapat perubahan nilai yang dicapai oleh siswa kelas kontrol tanpa menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Subjek penelitian sebanyak 20 siswa dapat dilihat pada tabel. 6.

Tabel. 6 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol Interval Hasil Belajar Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
10-23	3	15.0	15.0	15.0
24-37	3	15.0	15.0	30.0
38-51	9	45.0	45.0	75.0
52-65	1	5.0	5.0	80.0
66-80	4	20.0	20.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Hasil dari pengukuran tes hasil belajar kelompok kontrol dari subjek sebanyak 20 siswa, diperoleh jumlah nilai sebesar 945, skor tertinggi sebesar 80, skor terendah sebesar 10, dan rata-rata nilai sebesar 45. Sebaran data hasil penelitian dapat dilihat pada gambar. 3.



Gambar. 3 Diagram Batang Hasil Belajar Kelas Kontrol

1) Hasil Observasi Keterampilan Berbicara

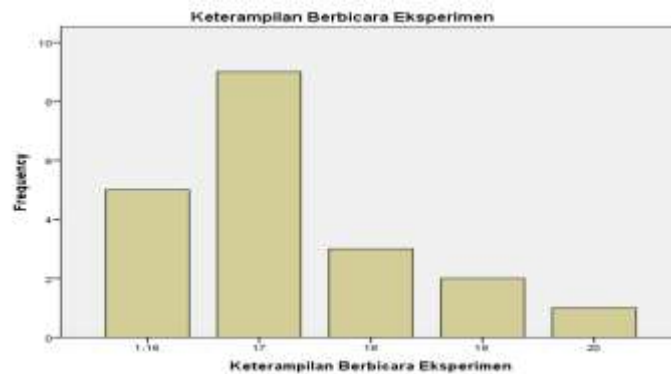
Pada Keterampilan Berbicara peneliti menilai sikap siswa saat berlangsungnya proses pembelajaran. Sikap yang dinilai antara lain pelafalan, parabahasa, kebahasaan, isi pembicaraan dan bahasa tubuh. Keterampilan berbicara diketahui dengan menggunakan skala dengan total lima item dengan rentang skor masing-masing item adalah 1 – 4. *Posttest*

observasi keterampilan berbicara dinilai setelah siswa diberi perlakuan berupa metode pembelajaran *role playing*. Rincian data distribusi frekuensi *posttest* observasi keterampilan berbicara kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel. 7.

Tabel. 7 Data Distribusi Frekuensi *Posttest* Observasi Keterampilan Berbicara Kelas Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
15-16	5	25.0	25.0	25.0
17	9	45.0	45.0	70.0
18	3	15.0	15.0	85.0
19	2	10.0	10.0	95.0
20	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Berikut ini disajikan gambar diagram batang untuk menjelaskan mengenai nilai observasi keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen pada gambar. 4.



Gambar. 4 Diagram Batang Observasi Kelas Eksperimen

Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan bantuan *software SPSS 22 for Windows*. Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila taraf signifikansinya $> 0,05$. Pengujian data uji normalitas penelitian ini menggunakan uji *Shapiro wilk test*. Rangkuman data hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel. 8.

Tabel. 8 Uji Normalitas Hasil Belajar
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Hasil	Eksperimen	.168	20	.140	.938	20	.223

Belajar Kontrol IPS	.151	20	.200*	.954	20	.426
------------------------	------	----	-------	------	----	------

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel. 9 Uji Normalitas Observasi
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Observasi	Eksperimen	.247	20	.002	.922	20	.110
	Kontrol	.241	20	.004	.908	20	.060

a. Lilliefors Significance Correction

Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apabila kelompok data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan *software SPSS 22 for Windows*. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Uji Levene dapat dilihat pada tabel 4.11*.

Tabel. 10 Uji Homogen Hasil Belajar
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar IPS

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.000	1	38	1.000

Berdasarkan pada tabel. 10 pada kelas eksperimen hasil belajar kognitif diperoleh nilai signifikansinya $1.000 > 0,05$ hal tersebut menunjukkan data hasil belajar kognitif kelas eksperimen berdistribusi homogen.

Tabel. 11 Uji Homogen Observasi
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Observasi

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.204	1	38	.279

Berdasarkan pada tabel. 11 pada kelas kontrol data observasi keterampilan berbicara diperoleh nilai signifikansinya $0.279 > 0,05$ hal tersebut menunjukkan data observasi keterampilan berbicara kelas kontrol berdistribusi homogen.

Uji hipotesis

Setelah dikatakan uji prasyarat, pengujian dilakukan dengan pengujian hipotesis. Teknik untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Teknik ini menggunakan nilai *posttest* untuk mengetahui adakah perbedaan secara signifikansi antara rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah siswa

diberi perlakuan. Pengolahan uji hipotesis menggunakan *software SPSS 22 for Windows*. Dalam pengolahan uji hipotesis terdapat beberapa ketentuan, yaitu jika dinyatakan H_a di terima maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansinya $< 0,05$. Penelitian ini menggunakan 20 responden atau siswa.

a. Uji t *Metode Role Playing* (X) terhadap Hasil Belajar Kognitif (Y_1)

Uji t dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel X terhadap Y_1 . Hasil Uji t dapat dilihat pada tabel 4.13.

Tabel. 12 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Kognitif

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar IPS	Equal variances assumed	.000	1.000	2.666	38	.011	16.500	6.189	3.971	29.029
	Equal variances not assumed			2.666	38.000	.011	16.500	6.189	3.971	29.029

Berdasarkan tabel, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikan sebesar artinya $0.011 < 0,05$ sehingga dapat di simpulkan bahwa H_{a1} diterima dan H_{o1} di tolak yang berarti ada pengaruh variabel *Metode Role Playing* (X) terhadap Hasil Belajar Kognitif (1 Belajar Kognitif (Y_1)).

b. Uji t *Metode Role Playing* (X) terhadap Keterampilan Berbicara (Y_2)

Uji t dilakukan dengan tujuan unuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel X terhadap Y_2 . Hasil uji t dapat dilihat pada tabel. 13.

Tabel. 13 Hasil Uji Hipotesis Observasi Keterampilan Berbicara

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Observasi	Equal variances assumed	.204	.279	.157	8	.000	2.900	.471	1.947	3.853
	Equal variances not assumed			.157	8.000	.000	2.900	.471	1.944	3.856

KESIMPULAN

Berdasarkan tabel, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikan sebesar artinya $0.00 < 0,05$ sehingga dapat di simpulkan bahwa H_{a2} diterima dan H_{o2} di tolak yang berarti ada pengaruh variabel *Metode Role Playing* (X) terhadap Keterampilan Berbicara (Y_2).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam skripsi ini, terdapat beberapa kesimpulan yang diperoleh. Berikut kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian antara lain:

1. Terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif muatan IPS pada siswa kelas eksperimen dan kontrol dibuktikan dengan uji *Independent test*, menunjukkan bahwa dan nilai signifikansi sebesar $< 0,05$ sehingga H_{a1} diterima dan H_{o1} ditolak.
2. Terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada siswa kelas eksperimen dan kontrol dibuktikan dengan uji *Independent test*, menunjukkan bahwa dan nilai signifikansi sebesar $< 0,05$ sehingga H_{a1} diterima dan H_{o1} ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Endayani, H. 2017. Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Henni.
- Fajrin, R. M., Walfajri, & Khotijah. 2020. A . Pendahuluan ‘ Keterampilan berbicara ` (maharah adalah ` kemampuan menyampaikan / mengungkap kan ” bunyi-bunyi untuk menggambarkan kemampuan pendapat , keingiiinan , atau perasaan ” kepada ” mitr a ” bicara . 1 Ketrampilan berbicara Bahasa Arab sang. 10(2), 342–358.
- Fatmawati, F. 2019. Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan Ips. *Joyful Learning Journal*, 8(2), 113–118.
- Hamzah. 2014. Model Pembelajaran (F. Yustianti (ed.); 10th ed.). Bumi Aksara.
- Mahendra, M. 2018. Penggunaan Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Dikdas Bantara*, 1(1), 80–95. <https://doi.org/10.32585/jdb.v1i1.110>
- Muniroh. 2018. Metode Bermain Peran Dan Metode Role Playing. 1–23.
- Pratiwi, R. R. 2016. Penerapan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sdn S4 Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 199–207.
- Purwanto. 2020. Evaluasi Hasil Belajar (B. Santoso (ed.); VII). Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian (Alfabeta (ed.); 22nd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan (26th ed.). Alfabeta.