



## Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMPN 3 Paguyaman

Sri Indrawati Daud<sup>1\*</sup>, Frahmawati Bumulo<sup>2</sup>, Ardiansyah<sup>3</sup>, Meyko Panigoro<sup>4</sup>,  
Sudirman<sup>5</sup>

Universitas Negeri Gorontalo  
[sriindriwatidaud@gmail.com](mailto:sriindriwatidaud@gmail.com)

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to determine whether there is any effect of the Role Playing Learning Model on Student Learning Outcomes in Social Science for Class VII at SMP 3 Paguyaman. This is a descriptive quantitative research with a sample size of 34. The instrument used was a questionnaire, and data analysis technique used was simple linear regression analysis. Based on the data analysis results, it was found that there is a significant effect of the Role-Playing Learning Model on Student Learning Outcomes at 37.1%, while the remaining 62.9% was affected by other variables not studied in this research.*

**Keywords:** *Role-Playing, Learning Outcomes*

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata pelajaran Ips Kelas VII di SMP 3 Paguyaman Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan jumlah sampel sebanyak 34. Instumen yang digunakan yaitu angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik 37,1% dan sisanya sebesar 62,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak di teliti dalam penelitian ini.

**Kata Kunci :** Role Playing, Hasil Belajar

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan mempunyai faktor penting bagi kehidupan manusia. Di akui pendidikan sebagai kekuatan yang dapat membantu masyarakat menuju kemajuan peradaban. Tidak ada prestasi tanpa melalui peranan pendidikan, dengan proses pendidikan ini, suatu bangsa atau Negara dapat mewariskan nilai – nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian pada generasi yang akan datang, sehingga mereka benar – benar siap untuk menyongsong kehidupan bangsa dan Negara yang lebih baik.

Pendidikan dan pengajaran merupakan persoalan yang cukup kompleks, sebab banyak hal yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor itu di antaranya adalah guru. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dan utama. Karena keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan cara atau metode dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Keberhasilan guru menyampaikan materi kepada peserta didik sangat tergantung pada model atau metode yang digunakan. Dalam konteks ini siswa diharapkan memiliki semangat dan mampu mengembangkan potensinya secara optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS (Kurniasih dan Sani, 2015: 1).

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari setiap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Keberhasilan guru dalam proses belajar dapat dilihat dari tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa yang nampak pada perubahan sebagai aspek yang diharapkan. Proses pembelajaran di sekolah merupakan proses interaksi antara siswa dan guru maupun lingkungan, dengan harapan akan terjadi perubahan pada diri siswa. Perubahan pada diri siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang semestinya dalam proses diupayakan guru dengan pendekatan dan model yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah perlu menekankan pentingnya pendidikan nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Namun dalam pengaplikasiannya rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan di sekolah menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran IPS. Hal tersebut disebabkan dari tidak efektif dan efisiennya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga hasil belajar siswa cenderung rendah. Ketidakefektifan ini dikarenakan guru belum menggunakan model pembelajaran yang inofatif sehingga mengakibatkan peserta didik kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dan menganggap pembelajaran IPS itu membosankan, materinya sulit dimengerti, membuat para peserta didik menjadi mengantuk saat pelajaran berlangsung sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Adapun hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMPN 3 paguyaman sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 3 Paguyaman**

| Kelas       | Jumlah siswa | KKM | Jumlah siswa |                    | Presentasi Hasil Belajar |                  |
|-------------|--------------|-----|--------------|--------------------|--------------------------|------------------|
|             |              |     | Tuntas Siswa | Tidak Tuntas Siswa | Tuntas (%)               | Tidak Tuntas (%) |
| VII A       | 20           | 75  | 5            | 15                 | 25                       | 75               |
| VII B       | 14           | 75  | 6            | 8                  | 42                       | 58               |
| Rata – Rata |              |     |              |                    | 34                       | 66               |

*Sumber : Kelas VII Smpn 3 Paguyaman*

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai standar KKM (Kriteria ketuntasan minimal). Dari jumlah keseluruhan kelas VII yaitu 34 siswa, rata-rata yang tuntas hanya 34% atau yang berhasil mencapai KKM (Kriteria ketuntasan minimal) sedangkan sisanya 66% yang belum mencapai KKM. Dengan demikian hasil belajar siswa dari sekolah menengah atau khususnya di SMPN 3 Paguyaman itu masih sangat rendah.

Sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zain (2011:128) yaitu apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 66% yang dikuasai siswa, maka keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut rendah. Perlu diketahui bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari dalam diri siswa itu maupun dari luar.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa itu bisa dilakukan dengan pengembangan model pembelajaran di antaranya yaitu model pembelajaran role playing penggunaan model ini dapat membuat peserta didik berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-temannya untuk mengekspresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran dirancang semenarik mungkin yang dapat membuat peserta didik tidak bosan dan lebih mudah memahami materi ilmu pengetahuan sosial dengan perasaan senang. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS khususnya, sehingga dapat berpengaruh pula terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Adapun hubungan antara model Pembelajaran Role Playing saling berpengaruh terhadap Hasil Belajar Peserta Didik, yaitu apabila Model Pembelajaran Role Playing tidak di terapkan di sekolah Smpn 3 Paguyaman maka hasil belajar siswa tetap rendah.

## KAJIAN TEORI

### Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, hasil adalah penilaian hasil usaha yang dinyatakan dalam bentuk symbol, angka maupu kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik dalam periode tertentu. Sedangkan belajar pada hakikatnya adalah aktivitas manusia untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan dan sikap.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Sebagaimana menurut para ahli Nawawi dalam K. Brahim (2007) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu, sedangkan Nana Sudjana (2016) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian tujuan dan hasil belajar sehingga produk dari proses belajar itulah yang dinamakan hasil belajar.

Menurut Meyko Panigoro (dalam Lestari, 2024) Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang. Hasil belajar terkait dengan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar.

Hasil belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh seorang siswa untuk memperoleh nilai yang maksimal. Usaha ini adalah proses belajar siswa dimana seorang siswa mengalami perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mengarah pada perubahan positif. Menurut Sudirman ( dalam Ayuwanti, 2023)

Hasil belajar mempunyai peranan yang penting dalam proses pembelajaran, untuk mewujudkan hasil belajar yang baik, dan menjadikan anak didik (peserta didik) semangat untuk belajar maka perlu adanya seorang pendidik (guru ) yang profesional diantaranya memiliki metode atau strategi tersendiri didalam mengajar. Seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang optimal, sehingga terwujud proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh setelah melakukan proses pembelajaran baik dalam perubahan tingkah laku maupun hasil yang dicapai peserta didik berupa angka atau skor setelah melakukan aktivitas belajar.

## **Tujuan dan Fungsi Hasil Belajar**

Tujuan dan fungsi hasil belajar yang harus di ketahui yaitu tujuan umum dan khusus. Tujuan umum yaitu dapat menilai hasil dari pencapaian kompetensi para peserta didik, untuk dapat memperbaiki proses-proses pembelajaran, dan juga sebagai bahan yang di gunakan untuk penyusunan laporan kemajuan belajar para peserta didik. Sedangkan tujuan khusus dari penilaian hasil belajar ini adalah untuk dapat mengetahui kemajuan dari proses hasil belajar peserta didik. Selain itu, penilaian dari hasil belajar juga bertujuan untuk mendiagnosis bagaimana kesulitan belajar yang di alami oleh para peserta didik, untuk dapat memberikan umpan balik atau sebagai perbaikan dari proses belajar mengajar, dan juga sebagai penentu kenaikan kelas.

## **Faktor – Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut M. Alisuf Sabri (2010) didalam proses belajar mengajar itu ikut berpengaruh sejumlah faktor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan dan sejumlah faktor instrumental yang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki.

Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik di sekolah yang secara garis besarnya dapat dibagi dalam dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Eksternal (Faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik). Yang termasuk faktor eksternal antara lain adalah:
  - a. Faktor lingkungan peserta didik ini dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu: faktor lingkungan alam/non-sosial dan faktor lingkungan sosial. Yang termasuk faktor lingkungan alam/nonsosial ini seperti: keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, malam), tempat letak gedung sekolah, dan sebagainya. Sedangkan faktor lingkungan sosial baik berwujud manusia dan representasinya termasuk budayanya akan mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.
  - b. Faktor instrumental ini terdiri dari gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pengajaran, media pengajaran, pendidik dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi mengajar yang digunakan akan mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.
2. Faktor Internal (faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik) berupa faktor fisiologis dan faktor psikologis pada diri peserta didik.
  - a. Faktor kondisi fisiologis peserta didik terdiri dari kondisi kesehatan dan kebugaran fisik serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
  - b. Faktor psikologis yang akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik adalah faktor minat, bakat, inteligensi, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti: kemampuan persepsi, ingatan, berfikir, dan kemampuan dasar pengetahuan (bahan appersepsi) yang dimiliki peserta didik.

Menurut Dalyono (1997) berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

a. Faktor Intern (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)

1. Kesehatan Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik.
2. Intelegensi dan Bakat Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja.
3. Minat dan Motivasi Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong.
4. Cara belajar Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.

b. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)

1. Keluarga Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.
2. Sekolah Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.
3. Masyarakat Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.
4. Lingkungan sekitar Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar.

**Indikator Hasil Belajar**

Menurut Bloom yang dikutip oleh Nana Sudjana (2011: 23-31) yang ditulis dalam buku yang berjudul *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, hasil belajar dibagi tiga yakni:

- a Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- b Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Dan berhubungan dengan perasaan dan kehendak seseorang, berupa minat, dan kebiasaan peserta didik.
- c Ranah psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Dasar kemampuan yang diukur adalah kemampuan fisik. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh pendidik di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai bahan pengajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang ideal seperti di atas, kemampuan para pendidik istimewa dalam membimbing belajar peserta didik amat dituntut. Jika pendidik dalam keadaan siap dan memiliki kemampuan tinggi dalam menunaikan kewajibannya, harapan terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas sudah tentu akan tercapai.

### **Model Role Playing**

#### **Pengertian Model Role Playing**

Model pembelajaran merupakan cara ataupun pola yang khusus dalam menggunakan berbagai prinsip dasar pendidikan. Model pendidikan sendiri memiliki sesuatu yang harus perlu diperhatikan khususnya bagi para pendidik, karena dalam menentukan suatu model yang tepat bisa membuat suatu keberhasilan seorang peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan tujuannya untuk mentransfer suatu materi yang mengarahkan pada suatu tujuan pembelajaran. Pembelajaran akan memberikan hasil yang lebih baik jika didesain sesuai cara manusia itu belajar. Role Playing juga bisa menambah keterampilan peserta didik untuk lebih bisa memahami lagi dirinya sendiri dan lebih mengenal karakter yang ada disekitarnya serta bisa mengambil pelajaran dari sisi positif dari orang yang bermain peran di dalam model Role Playing itu sendiri

Pembelajaran Role Playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Role playing merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Menurut Siti Anisatun Nafi'ah (2018) Role Playing sendiri merupakan sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada sebuah tujuan dan aturan yang akan membuat sesuatu unsur menjadi kesenangan. Kemudian menurut Zainal Aqif (2013) Model Role Playing merupakan model yang melibatkan suatu intraksi antara dua siswa atau lebih dalam suatu topik atau situasi tertentu.

Ahmadi (2009) berpendapat dalam Basri menjelaskan bahwa Role Playing ialah cara dalam menguasai bahan belajar melewati pengembangan berfikir dan

pendalaman kondisi yang dilakukan oleh peserta didik dengan cara memperagakan makhluk hidup maupun tidak. Djamarah dalam Tarigan (2016) mengatakan bahwa model pembelajaran Role Playing diartikan sebagai sosiodrama yang pada dasarnya membuat sebuah keadaan serupa dengan drama dan disajikan didepan kelas. Supriono dalam Sha'adah dkk (2013) menjelaskan bahwa Role Playing adalah menghidupkan kembali cerita di masa lalu, kejadian yang nantinya akan datang di masa depan, peristiwa sekarang, pada waktu, dan tempat tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijelaskan maka dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran Role Playing adalah aktivitas belajar mengajar yang diterapkan untuk mencapai tujuan pendidikan dan didalamnya terdapat bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan suatu kejadian sehingga peserta didik dapat mengungkapkan apa dalam ariwitari dkk (2014), adalah sebagai berikut:

- a. Guru menerangkan kepada siswa mengenai materi jenis-jenis cerita fiksi dan unsur-unsurnya
- b. Guru memberikan satu cerita yang dikemas dalam bentuk skenario atau teks dialog yang digunakan untuk Role Playing.
- c. Guru melakukan pembagian kelompok atau anggota.
- d. Guru menugaskan siswa untuk membagi peran yang ada didalam teks dialog tersebut.
- e. Guru menjelaskan peraturan Role Playing.
- f. Guru memberikan contoh bermain peran berdasarkan skenario yang ada.
- g. Guru mempersilahkan siswa untuk berlatih dan memahami isi cerita yang diperankan.
- h. Guru memanggil perkelompok secara acak untuk bermain peran berdasarkan cerita yang telah ditentukan.
- i. Guru memberikan pujian dan reward untuk kelompok yang telah menunjukkan penampilannya. Sesuai dengan penjelasan langkah-langkah atau tahapan Role Playing diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Menurut Hamzah B Uno (2007) berpendapat bahwa dalam penggunaan model bermain peran (Role Playing) ada beberapa tahapan yang dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan. Shafel juga berpendapat dalam Uno (2007) bahwa ada sembilan tahap bermain peran:

#### 1. Langkah Pertama

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

#### 2. Langkah Kedua

Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah seorang peserta didik yang pantas dan mau memerankan posisi tertentu.

**3. Langkah ketiga**

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik dapat mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Menurut Shaftel (2007) agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran? Apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan?.

**4. Langkah Keempat**

Menyusun tahap-tahap peran, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya dimana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik dan mereka siap untuk memainkannya.

**5. Langkah Kelima**

Tahap pemeranan, pada tahap ini mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan dan ditunjukkan. Shaftel (2007) mengemukakan bahwa pemeranan cukup dilakukan secara singkat, tak perlu memakan waktu yang terlalu lama.

**6. Langkah Keenam**

Diskusi dan evaluasi pembelajaran, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

**7. Langkah Ketujuh**

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternative pemeranan.

**8. Langkah Kedelapan**

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah jelas.

**9. Langkah Kesembilan**

Pengambilan kesimpulan, tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama bermain peran adalah membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya.

**1. Kelebihan Role Playing**

Djamarah berpendapat dalam Tarigan (2016) menyebutkan bahwa Role Playing memiliki beberapa kelebihan yaitu :

- a. Peserta didik dapat mengembangkan fikirannya dalam hal memahami, mengingat dan mensimulasikan isi cerita yang nantinya akan ditampilkan;
- b. Peserta didik diajak untuk berlatih kreatif dan berinisiatif;
- c. Peserta didik akan berlatih percaya diri ketika melakukan bermain peran;

- d. Bakat yang dimiliki oleh peserta didik dapat dikembangkan sehingga nantinya akan tumbuh jiwa seni drama dalam dirinya;
- e. Peserta didik dapat berlatih untuk membagi tugas dengan kelompoknya;
- f. Seluruh peserta didik yang didalam kelas dapat berpartisipasi saat pembelajaran;
- g. Model pembelajaran Role Playing dapat mewujudkan kelas yang aktif, kreatif, disenangi banyak siswa dan tidak membosankan;
- h. Peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar;
- i. Model pembelajaran role playing akan membuat pesera didik berkesan dan melekat di ingatan;
- j. Melatih kerja sama dengan sesama teman untuk dapat menampilkan yang terbaik.

## 2. Kekurangan Role playing Role

Playing juga memiliki beberapa kelemahan. Afifi (2017) mengatakan bahwa ada beberapa kekurangan atau kelemahan Role Playing

- a. Membutuhkan durasi waktu yang tidak sedikit;
- b. Membutuhkan kerjasama dari pendidik maupun peserta didik;
- c. Banyak peserta didik memiliki perasaan malu saat memperagakan peran dalam peristiwa atau cerita;
- d. Hanya beberapa materi yang dapat diterapkan dalam model pembelajaran ini;
- e. Memerlukan ruang kelas yang cukup luas. Perlu adanya upaya dalam mengatasi Role Playing supaya tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai sesuai dengan semestinya.

## **Indikator Model Pembelajaran Role Playing**

Menurut Sanjaya (2006) indikator dalam model pembelajaran role playing biasanya mencakup aspek-aspek berikut:

### 1. Interaksi Sosial:

Role playing mengembangkan kemampuan siswa untuk berinteraksi secara sosial, baik dengan teman sebaya maupun dengan berbagai situasi kehidupan nyata.

### 2. Pengembangan Keterampilan Komunikasi:

Siswa belajar untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi secara efektif melalui dialog yang dikembangkan dalam peran.

### 3. Kreativitas dan Inisiatif:

Siswa didorong untuk berpikir kreatif dan mengambil inisiatif dalam memecahkan masalah yang muncul dalam skenario yang dimainkan.

## **METODE PENELITIAN**

Adapun pendekatan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dengan tujuan untuk mengetahui gambaran mengenai pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar. Alasan meneliti menggunakan metode kuantitatif adalah karena data yang diteliti dalam penelitian ini berbentuk angka yang sifatnya dapat diukur, rasional dan sistematis.

Menurut Sugiyono (2020:16), metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada sifat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2020: 203) merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa pengetahuan teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang mencakup identifikasi variabel yang akan dikumpulkan, sumber data, teknik pengukuran, instrument, dan teknik mendapatkan data.

Untuk mendapatkan hasil yang relevan, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat dilakukannya pemberian tindakan. Dalam hal ini guru bertindak sebagai pengamat (observer) yang bertugas untuk mengobservasi peneliti (yang bertindak sebagai guru) selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### 2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket/kuisiner ini terdiri dari butir-butir pernyataan yang digunakan untuk mengumpulkan data penggunaan buku teks dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh dari masing-masing penjabaran indikator penelitian.

#### 3. Dokumentasi

Berbagai jenis dokumen dapat digunakan peneliti sehubungan dengan penelitian. Dokumen tersebut dapat berupa dokumen pribadi dan foto. Pada penelitian ini dokumen penelitian berupa foto, hasil belajar siswa,

**Tabel 3.5 : Bobot Penilaian**

| No | Jawaban                   | Skor |
|----|---------------------------|------|
| 1. | Sangat setuju (SS)        | 5    |
| 2. | Setuju (S)                | 4    |
| 3. | Ragu-ragu (RR)            | 3    |
| 4. | Tidak Setuju (TS)         | 2    |
| 5. | Sangat Tidak Setuju (STS) | 1    |

*Sumber: Sugiyono 2020*

### Teknik Analisis Data

Metode analisis data merupakan suatu cara untuk mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan (sugiyono, 2020). Berikut teknik analisis data dalam penelitian ini :

#### Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (sugiyono, 2020)

### Uji Validitas

Uji Validitas adalah alat uji untuk menentukan sejauh mana instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya di ukur. (sugiyono, 2020 : 179). Rumus untuk menguji validitas instrumen pada penelitian ini adalah *Pearson Product Moment* :

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

Keterangan :

- $r_{xy}$  : Kofesien relasi antara skor item dan skor total tiap item
- $\sum x$  : Jumlah skor tiap item
- $\sum y$  : Jumlah skor total item
- N : Jumlah responden uji coba angket
- $\sum x^2$  : Jumlah kuadrat skor tiap-tiap item
- $\sum y^2$  : Jumlah kuadrat skor total tiap responden
- $\sum xy$  : Jumlah perkalian skor tiap item dan skor total tiap-tiap responden Jumlah responden

Jika hasil perhitungan ternyata r hitung lebih besar dari r table maka instrumen tersebut di nyatakan valid, sebaliknya jika r hitung lebih kecil dari r table maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid dan instrumen tidak dapat digunakan untuk dalam pengujian hipotesis penelitian.

### Uji Relibilitas

Menurut Sugiyono (2018:268) uji reliabilitas adalah derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Data yang tidak reliabel, tidak dapat di proses lebih lanjut karena akan menghasilkan kesimpulan yang bias. Suatu alat ukur yang dinilai reliabel jika pengukuran tersebut menunjukkan hasil-hasil yang konsisten dari waktu ke waktu.

$$r_{11} = \left[ \frac{K}{K-1} \right] \left[ \frac{\sum Qi^2}{Q i^2} \right]$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = Realibilitas Instrumen
- K = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
- $\sum Qi^2$  = Jumlah varians butir
- $\sum Q^2$  = Varians Total

### Uji Normalitas

Uji normalitas ada adalah teknik anlisis yang dilakukan sebelum menguji hipotesis hal ini dilakukan untuk melihat apakah data setiap variabel yang akan di analisis berdistribus normal.(sugiyono, 2020) pada penelitian ini untuk menguji normalitas data peneliti menggunakan teknik *kolmogrov simornov* berikut rumusnya :

$$KD : 1,36 \frac{\sqrt{n_1 + n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan :

KD : jumlah Kolmogorov-Smirnov yang dicari

n1 : jumlah sampel yang diperoleh

n2 : jumlah sampel yang diharapkan

### Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana adalah sebuah metode pendekatan untuk pemodelan hubungan antara satu variabel dependen dengan variabel independen. Jika data hasil penelitian berasal dari populasi berdistribusi normal, maka tahapan analisis dilanjutkan dengan pengujian regresi linear sederhana pengujian ini dimaksudkan untuk mengukur hubungan fungsional antara variabel – variabel dalam penelitian. Analisis akan membedakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas atau variabel pengaruh (independent variabel) dan variabel terikat atau variabel terpengaruh (dependent variabel), analisis regresi dalam hal ini digunakan untuk melihat Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar. Analisis Regresi Linear sederhana ini dinyatakan dalam bentuk persamaan (Sugiyono, 2020: 210).

$$Y = a + bX$$

Keterangan

Y : Subjek / nilai dalam variabel dependen yang diprediksikan

a : harga Y bila X = 0 (harga konstan)

b : angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang disarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka naik, dan apabila (-) maka terjadi penurunan

X : Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

### Uji T (T-parsial)

Uji t (t-test) melakukan pengujian terhadap koefisien regresi secara parsial, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi peran secara parsial antara variabel independen terhadap variabel dependen dengan mengasumsikan bahwa variabel independen lain dianggap konstan. (sugiyono, 2020) berikut rumus uji T :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t = Distribusi t

r = Koefisien keorelasi parsial

r<sup>2</sup> = Koefisien determinasi

n = Jumlah

### Hipotesis Statistika

Hipotesis statistik dalam penelitian ini sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: β<sub>1</sub>, β<sub>2</sub> = 0 artinya variabel Model Pembelajaran Role Playing (X) tidak berpengaruh secara simultan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.

H<sub>0</sub>: β<sub>1</sub>, β<sub>2</sub> ≠ 0 artinya variabel Model Pembelajaran Role Playing (X) berpengaruh secara silmutan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

**Uji Normalitas**

Persyaratan yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis regresi adalah normalitas data atau sebaran yang normal untuk variabel dependen. Dalam uji asumsi yang pertama harus dilakukan adalah uji normalitas, jika sebaran data tidak normal, analisis tidak dapat dilanjutkan karena tidak memenuhi persyaratan normalitas data. Pada penelitian ini, hasil belajar merupakan variabel endogen sehingga residu harus berdistribusi normal untuk memenuhi syarat pengujian regresi, uji normalitas data menggunakan bantuan komputer software SPSS relase 20.0.

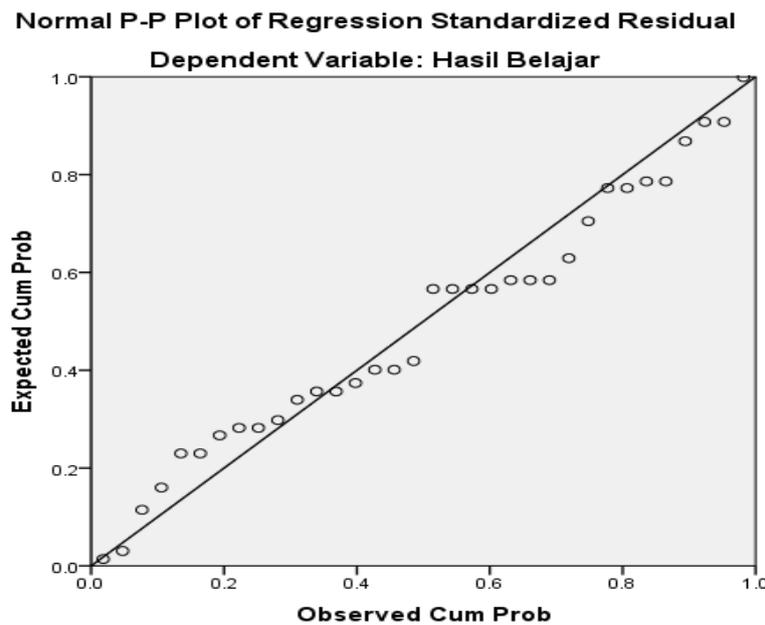
**Tabel 4.5 Uji Normalitas Variabel Dependen**

| <b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b> |       |
|---|-------|
| Kolmogorov Smirnov-Z                      | 0.758 |
| Asymp. Sig. (2-tailed)                    | 0.613 |
| a. Test distribution is Normal.           |       |
| b. Calculated from data.                  |       |

**Sumber : Data Primer yang Diolah, 2025.**

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji normalitas dengan perhitungan *Kolmogorov-Smirnov Asymp. Sig.* Persamaan regresi hasil belajar *Asymp. Sig.*(2-tailed) 0.613 signifikansi di atas 0,05. Hal ini berarti bahwa residual persamaan hasil belajar yang diteliti berdistribusi normal, karena uji asumsi normalitas telah terpenuhi maka dapat digunakan teknik statistik persamaan dengan regresi.

Selanjutnya uji normalitas residual juga digambarkan dengan normal P-P Plot seperti terlihat pada Gambar 4.1 berikut ini.



**Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas dengan P-P Plot**

Diketahui bahwa residual dalam model regresi menyebar sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, sehingga model regresi memenuhi asumsi normalitas. Residual berdistribusi normal, sehingga analisis data kuantitatif dengan analisis regresi dapat dilanjutkan karena sudah memenuhi uji persyaratan ini.

**Hasil Analisis Regresi**

Setelah memastikan bahwa data memenuhi syarat normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis regresi untuk menguji hubungan antara model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar. Analisis dilakukan menggunakan regresi linear sederhana. Metode statistik yang akan diterapkan adalah regresi sederhana dengan model regresi yang akan dibahas sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bx \text{ (Sugiyono, 2018)}$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ : Hasil belajar

X: Model Pembelajaran Role Playing

Analisis regresi yang dilakukan dengan bantuan SPSS menghasilkan temuan yang disajikan sebagai berikut:

**Hasil Analisis Regresi**

Coefficients<sup>a</sup>

| Model                           | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|---------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|                                 | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1 (Constant)                    | 47.071                      | 8.118      |                           | 5.798 | .000 |
| Model Pembelajaran Role Playing | .265                        | .061       | .609                      | 4.348 | .000 |

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

**Sumber: Data Primer yang diolah SPSS, 2025.**

Hasil regresi menunjukkan persamaan model  $Y = 47,071 + 0,265x$ , setiap peningkatan dalam variabel model pembelajaran role playing diprediksikan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,265. Nilai koefisien regresi yang positif yang

mengindikasikan adanya pengaruh positif model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar.

Dengan rampungnya estimasi model, penelitian ini beralih ke pengujian berikutnya, yakni menilai signifikansi pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar. Berikut disajikan tahapan-tahapan pengujian yang akan dilakukan:

1. Penentuan Hipotesis

Ho: tidak ada cukup bukti kuat yang menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar memiliki efek positif.

H1: terdapat pengaruh positif dari variabel model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar.

2. Penetapan dalam penelitian ini kemungkinan 5% hasil yang diperoleh adalah keliru, dengan menetapkan tingkat kepercayaan 95%.

3. Penentuan statistik uji t diterapkan untuk memahami apakah model regresi memiliki pengaruh yang signifikan.

4. Penentuan dalam penerimaan atau penolakan hipotesis nol (H0) dalam pengujian ini didasarkan pada perbandingan Dalam pengujian statistik, nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t tabel (t-table). Apabila nilai t hitung lebih besar, maka H0 akan ditolak. Nilai signifikansi yang dihasilkan dari analisis dapat dibandingkan dengan nilai alpha yang telah ditentukan sebelumnya untuk menentukan apakah H0 diterima atau ditolak. Apabila nilai signifikansi lebih besar daripada alpha, maka H0 tidak ditolak. Berikut adalah hasil pengujian yang dilakukan menggunakan SPSS:

**Hasil Penentuan Kriteria Uji Regresi Secara Parsial**

Coefficients<sup>a</sup>

| Model                           | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|---------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|                                 | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1 (Constant)                    | 47.071                      | 8.118      |                           | 5.798 | .000 |
| Model Pembelajaran Role Playing | .265                        | .061       | .609                      | 4.348 | .000 |

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

**Sumber: Data Primer Yang diolah SPSS, 2025.**

Berdasarkan hasil analisis, nilai t-hitung untuk variabel model pembelajaran role playing adalah 4,348, untuk menentukan apakah Ho diterima atau ditolak, nilai t-tabel dihitung dengan tingkat signifikansi statistik 5%. Nilai t-tabel yang diperoleh adalah 1,690. Perbandingan menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari pada nilai t-tabel. Hal ini mengantarkan pada penolakan Ho, yang menyiratkan adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar.

Berdasarkan penelitian ini, terbukti bahwa model pembelajaran role playing memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, langkah berikutnya adalah untuk mengetahui seberapa besar dampak tersebut. Nilai koefisien determinasi dianalisis untuk mengukur proporsi variasi dalam variabel terikat yang dapat dijelaskan oleh variabel bebas. Nilai ini berkisar antara 0% hingga 100%, dengan nilai yang lebih tinggi menunjukkan proporsi penjelasan yang lebih

besar. Berikut tingkat kecocokan antara variabel dalam model regresi model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar berikut ini:

### Hasil Koefisien Determinasi

#### Model Summary<sup>b</sup>

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .609 <sup>a</sup> | .371     | .352              | 1.267                      |

a. Predictors: (Constant), Model Pembelajaran Role Playing

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

#### Sumber: Data Primer di atas yang diolah SPSS, 2025.

Analisis regresi menunjukkan koefisien determinasi sebesar 0,371, yang mengindikasikan bahwa 37,1% variasi hasil belajar dijelaskan oleh model pembelajaran role playing. Hal ini menandakan hubungan positif antara model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar, dimana semakin bagus model pembelajaran role playing, semakin meningkat pula hasil belajar, 62,9% sisanya, atau nilai residu, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diinvestigasi dalam penelitian ini.

## PEMBAHASAN

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan hasil penelitian tentang pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMPN 3 Paguyaman.

Variabel tentang Model Pembelajaran Role Playing dikonstruksi oleh indikator dari teori Menurut Sanjaya (2006) mencakup Interaksi sosial, Pengembangan keterampilan komunikasi dan Kreativitas dan inisiatif Sedangkan variabel Hasil Belajar dikonstruksi oleh indikator teori dari Bloom (Sudjana,2011) Ranah kognitif, Ranah efektif, dan Ranah psikomotoris.

Operasionalisasi teori tentang Model Pembelajaran Role Playing dalam penelitian ini adalah cara dalam menguasai bahan belajar melewati pengembangan berfikir dan pendalaman kondisi yang dilakukan oleh peserta didik dengan cara memperagakan makhluk hidup maupun tidak, dinilai dari Interaksi Sosial, Pengembangan Keterampilan Komunikasi, dan Kreativitas dan Inisiatif. Sedangkan Variabel Hasil Belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif regresi linier sederhana yang melihat pengaruh antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Role Playing (X) dan Variabel terikat adalah Hasil Belajar (Y).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 3 Paguyaman Kecamatan Paguyaman, Kabupaten Boalemo yang berjumlah 34 orang siswa dengan jumlah sampel yang diambil yaitu seluruh populasi yang berjumlah 34 orang siswa kelas VII SMPN 3 Paguyaman, Kecamatan Paguyaman, Kabupaten Boalemo.

Masalah dan tujuan penelitian yaitu peneliti ingin mengukur besarnya

pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dengan tahap-tahapan penelitian diantaranya yaitu: Pengujian validitas dan reliabilitas item soal atau instrumen variabel yang dimaksudkan untuk menguji ketepatan alat ukur yang akan digunakan untuk penelitian ini. Seluruh item butir soal yang berjumlah 30 butir soal. Semua item butir soal dinyatakan valid dengan nilai  $R_{hitung} > R_{tabel}$ . Kemudian nilai reliabilitas untuk variabel X dinyatakan sangat tinggi dan reliabel (Handal) untuk digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

Selanjutnya dilakukan analisis deskriptif untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul terkait variabel Model Pembelajaran Role Playing. Dimana dari hasil analisis variabel Model Pembelajaran Role Playing berada pada kategori tinggi. Indikator yang di angkat dalam penelitian ini yaitu: yang pertama Interaksi Sosial yang di mana Interaksi sosial memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Melalui kerja sama, komunikasi, dan dukungan sosial, siswa lebih mudah mencapai hasil belajar yang optimal baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, yang kedua Pengembangan keterampilan komunikasi, Pengembangan keterampilan komunikasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar karena Siswa dengan komunikasi yang baik cenderung memiliki hasil belajar yang lebih tinggi baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang ketiga Kreativitas dan Inisiatif, Kreativitas dan inisiatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar, karena keduanya Membantu siswa menemukan cara belajar yang sesuai dengan gaya mereka. Siswa yang kreatif dan memiliki inisiatif cenderung mencapai hasil belajar yang lebih tinggi dan bermakna.

Pada hasil uji koefisien determinasi diperoleh nilai R-Square sebesar 0,371 nilai ini berarti bahwa sebesar 37,1% variabilitas mengenai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 3 Paguyaman, dapat diterangkan oleh model pembelajaran role playing, sedangkan sisanya sebesar 62,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini yaitu sarana dan prasarana belajar di rumah, dukungan sekolah, minat siswa, dukungan keluarga, perhatian siswa, kondisi jasmani siswa dan guru hal ini sejalan dengan teori (Suci hatiningsih DWP dan Heny Sulistyowati, 2006).

Berdasarkan hasil analisis dengan regresi sederhana dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran (IPS Kelas VII di SMPN 3 Paguyaman), hasil analisis juga membuktikan signifikan, yang dapat dilihat dari nilai  $t_{hitung}$  terbukti lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$ . Dengan demikian hipotesis yang berbunyi model pembelajaran role playing berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran (IPS Kelas VII di SMPN 3 Paguyaman), dinyatakan diterima.

Setyaningsih dan Handayani (2020) mengemukakan bahwa model role playing mendorong pembelajaran kolaboratif dan interpersonal. Dalam proses ini, peserta didik tidak hanya memahami isi materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan empati yang penting dalam mata pelajaran IPS yang sarat dengan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari & Prasetyo (2021), hasil penelitian

menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sukoharjo.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan teoritis empiris dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran (IPS Kelas VII di SMPN 3 Paguyaman), tanda positif mempunyai makna bahwa semakin baik nilai variabel model pembelajaran role playing, maka akan semakin meningkat pula hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran (IPS Kelas VII di SMPN 3 Paguyaman), jika terjadi perubahan pada model pembelajaran role playing maka akan terjadi perubahan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran (IPS Kelas VII di SMPN 3 Paguyaman) pada arah yang sama. Nilai koefisien determinasi juga menunjukkan bahwa variasi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran (IPS Kelas VII di SMPN 3 Paguyaman) mampu dijelaskan oleh model pembelajaran role playing .

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang bisa diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Guru disarankan untuk secara konsisten menerapkan model pembelajaran role playing dalam proses pembelajaran IPS Kelas VII.
- 2) Pihak sekolah diharapkan memberikan pelatihan atau workshop kepada guru-guru IPS terkait implementasi model role playing yang efektif dan menarik, agar penerapannya tidak hanya bersifat insidental tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang terencana dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMPN 3 Paguyaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifi. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Keterampilan dalam Berbicara Pada Pembelajaran Terpadu di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II*. Lampung: Universitas Negeri Lampung.
- Ariwitari dkk. (2014). "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD Gugus 1 Tampaksirin". *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1)
- Aqif, Zainal. (2013). *Model – Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Ivovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Basri. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang". *Jurnal Pendidikan*, 1 (1).
- Bilantua, A., Panigoro, M., & Bahsoan, A. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

- Terpadu Di SMP Negeri 1 Tomilito Tomilito Gorontalo Utara. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 10(1), 427-448.
- B. Uno, Hamzah. (2007). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Dalyono. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi TR,dkk. (2017) “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V Gugus III Kecamatan Seririt Tahun Pelajaran 2016/2017, E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol:5 No:2.
- Djamarah dan Zain. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eliska, Fitriana . (2018). “Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap hasil belajar ips kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung.
- Kristin, Firosalia. (2018) “Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips”, Jurnal Refleksi Edukatika.
- Kurniasih, Sani. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Meliyana, A., Arham, A., Panigoro, M., Hafid, R., Hasiru, R., Sudirman, S., & Dama, M. N. (2023). Pengaruh fasilitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Economic and Business Education*, 1(2), 26-33.
- Nafi’ah, Siti Anisatun. (2018). *Model – Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Aruz Media.
- Nawawi dalam K. Brahim. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Kencana
- Sabri, M. Alisuf. (2010). *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sha’adah dkk (2013). “Penerapan Model Role Playing (Bermain Peran) Untuk Mengurangi Kselahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII A SMPN 1 Sukowono Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013”. *Kaditma*, 4 (2).
- Shaftel. DKK. (2007). *Role Playing For Socal Value: Decision Making In The Social Studies*. Jakarta: BPK Gubung Mulia. 190
- Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Premada Media Group.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Persada Media Group.
- Sugiono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Tarigan. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas III SD No 13 Lubuk Kebang Sari Kecamatan Ukui. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Universitas Riau, 5 (3).