

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL  
BELAJAR IPS – EKONOMI PADA SISWA KELAS X SMK GLOBAL  
NUSANTARA HALMAHERA SELATAN**

**Narilah A. Tuara**  
**Program Studi Pendidikan Ekonomi**  
**STKIP Kie Raha Ternate**  
[tuaranarilah@gmail.com](mailto:tuaranarilah@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Metode Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMK Global Nusantara Hal-Sel. Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Desain dan rancangan penelitian non equivalent control group design. populasi berjumlah 60 orang, yang terdiri dari kelas XA 30 siswa dan kelas XB 30 siswa. Berdasarkan analisis data post-test menggunakan uji t di peroleh t hitung 2,0723 > t tabel 2,0453. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Besar pengaruh tersebut dihitung menggunakan rumus effect size sebesar, 041 dengan katagori sedang. Maka dapat disimpulkan metode *role playing* memberikan pengaruh dengan katagori sedang terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas X SMK Global Nusantara Halmahera Selatan

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

**ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of the use of the Role Playing Method on the learning outcomes of students in class X SMK Global Nusantar Hal-Sel. The research method used is Quasi Experimental Design and nonequivalent control group design research design. The population is 60 people, consisting of class XA 30 students and class XB 30 students. Based on the post-test data analysis using the t test, it was obtatined that t count was 2.0723> t tabel 2.0453. the shows that there is an influence of the role playing method on the social studies learing outcomes of students. The magnitude of the influence is calculated using the formula for the effect size of 041 with the medium category. So it can be concluded thet the role playing method has a moderate effect on the socional studies learning outcome of class X SMK Global Nusantara Halmahera Selatan students.

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

## **PENDAHULUAN.**

Pendidikan merupakan suatu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan dengan pendidikan dapat mengembangkan kualitas manusia yang dikarunia kemampuan untuk menyempurnakan diri dengan akal dan imajinasi. Tujuan pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia salah satunya melalui proses pendidikan. Pendidikan memiliki peran sangat penting, ini dikarenakan pendidikan sebagai sarana meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Jika sumber daya manusia pada suatu Negara berkualitas, maka dapat dipastikan bahwa Negara tersebut makmur dan sejahterah.

Ilmu pengetahuan sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan isu sosial, yang memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan ekonomi. Ilmu pengetahuan sosial mengarahkan peserta didik untuk dapat menjadi warga Negara yang berdemokrat, dan bertanggungjawab, serta warga dunia cinta damai.

Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi Negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Dalam pendidikan IPS perlu memasukan kejadian-kejadian aktual karena kejadian aktual diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam pendidikan IPS. Dalam pelaksanaan proses pembelajarannya tentu diharapkan siswa yang aktif untuk menggali informasi tentang isu-isu aktual tersebut dengan bimbingan dari guru sebagai fasilitator. Dengan pendidikan IPS diharapkan siswa mampu berfikir kritis yang dapat membentuk dan memecahkan masalah dasar bukti-bukti terbaik yang diperoleh.

Pembelajaran IPS sekarang ini masih berorientasi pada pembelajaran hapalan yang belum mengembangkan kemampuan siswa dalam menghafal fenomena sosial berupa perubahan yang begitu cepat sehingga menuntut setiap orang senantiasa harus memiliki pengetahuan, kemampuan, ketrampilan dan sikap yang mampu memecahkan masalah yang muncul beragam kehidupan. Hal ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran kurang bermakna dan menyenangkan. Sebagian peserta didik juga terlihat tidak focus karena bercirita dengan teman sebangkunya.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka perlu cari metode yang sesuai dan efektif agar tercipta pembelajaran IPS yang menyenangkan, bermakna, dan berpengaruh bagi hasil belajar peserta didik, salah satu adalah metode *role playing*. Roestyah N.K (2001:90) menyatakan dengan metode *Role Playing* siswa berperan atau mendramatisasi tingka laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sedangkan sosiodrama siswa dapat mendramatisi tingkah laku, gerak-gerik seseorang dalam hubungannya dengan sesame manusia. *Role Playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapa pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang. Sedangkan menurut Ramayulis (dalam Istarani, 2014:76) berpendapat bahwa, “Bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan satus dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.”

Melalui *metode role playing*, peserta didik mengksplorasi materi pelajaran dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya secara bersama-sama, peserta didik dapat menyampaikan berbagai pendapatnya, pemikirannya, atau perasaannya. Hal ini membuat peserta didik dapat lebih memahami dan menyerap materi pelajaran yang disampaikan sehingga lebih mudah dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Sebab metode belajar *role playing*, dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khusus didalam kelas.

Menurut Roestiyah:”metode belajar *role playing* adalah salah satu metode belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru di sekolah, di dalam diskusi ini proses interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat, saling tukar menukar pengalaman, informasi memecahkam masalah dapat terjadi juga semuanya aktif tidak pasif sebagai pendengaran saja”.

Dari deefenisi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode belajar *role playing* merupakan suatu metode yang dapat melahirkan interaksi yang aktif antara guru dengan siswa atau siswa dengan yang lain dan saling bertukar pendapat sehingga mampu membentuk suatu gagasan/ide-ide yang cemerlang dan dapat dijadikan landasan untuk memecahkan suatu masalah.

IPS membutuhkan metode yang dapat mengundang partisipasi peserta didik. IPS tidak cukup hanya disampaikan dengan cara menjelaskan saja hingga hal ini yang menjadi dasar untuk melakukan eksperimen yaitu menggunakan metode *role playing* di dalam kegiatan belajar mengajar IPS. Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS pada siswa Kelas X SMK Global Nusantara Hal-Sel. Dengan demikian, metode belajar *role playing* merupakan metode yang memiliki kedudukan yang cukup signifikan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam kelas agar tercipta suasana kelas yang penuh dengan kebersamaan, keaktifan dan menyenangkan. Maka pelaksanaan metode pembelajaran ini yang akan diteliti di SMK Global Nusantara Hal-Sel, terutama dalam pembelajaran IPS.

## **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan permasalahan diatas, maka pernyataan penelitian dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Pengaruh dari penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS pada siswa Kelas X SMK Global Nusantara Hal-Sel.

## **KAJIAN TEORI**

### 1.1.Kajian Mata Pelajaran IPS

#### a. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang memadukan konsep dasar dari berbagai ilmu sosial. Hidayati (2002:4-5) berpendapat bahwa mata pelajaran IPS mengikuti cara pandang bersifat terpadu. Maksudnya bahwa IPS bagi Pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajar seperti: geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.

Nama dari Ilmu Pengetahuan sosial muncul di Indonesia sejak diberlakukannya kurikulum 1975 (Djojo Suradisastra. Dkk, 1991:3). Dalam dokumen kurikulum 1975, IPS menjadi sebuah nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran ini merupakan integrasi dari beberapa mata pelajaran yaitu Sejarah, Geografi, Ekonomi serta mata pelajaran sosial lainnya (Sapriya,2009:7).

Menurut Winataputra (2001), Kurikulum 1975 menampilkan pendidikan IPS dalam empat profil sebagai berikut: (1) pendidikan moral pancasilah menggantikan pendidikan kewargaan Negara sebagai suatu bentuk pendidikan IPS khusus yang mewadahi tradisi “citizenship transmission”; (2) pendidikan IPS terpadu (intergrated) untuk sekolah dasar; (3) pendidikan IPS terkonfederasi untuk SMP yang menepatkan IPS sebagai konsep payung yang menaungi mata pelajaran geografi, sejarah, dan ekonomikoperasi; (4) pendidikan IPS terpisah-pisah yang mencakup mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi untuk SMA, atau sejarah dan geografi, untuk SPG.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat diambil garis besarnya. Bahwa IPS merupakan suatu mata pelajaran yang merupakan integrasi dari beberapa ilmu sosial yang membahas tentang manusia dan lingkungannya.

## 1.2. Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

### a. Pengertian Metode *Role Playing*

Hamzah B.Uno (2007) bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menentukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan dirinya juga perilaku orang lain.

Selanjutnya Oemar Hamalik berpendapat bahwa metode bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani. teknik ini bertalian dengan studi kasus, tetapi studi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkat laku mereka atau interaksi anatar individu tersebut dalam bentuk dramatisasi.

Sumiati dan Asra (2009:100) berpendapat bahwa *Role Playing* atau bermain peran menggambarkan peristiwa yang terjadi pada masa lampau atau kemungkinan yang terjadi di masa mendatang. *Role Playing* merupakan bagian dari simulasi yang dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan melakukan tingkah laku secara tiruan. Dimiyati (1992:81) menyatakan bahwa bermain peran atau *Role Playing* yakni memainkan peranan dari peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah atau peristiwa masa lalu.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* dapat disamakan dengan sosiodrama. *Role Playing* atau bermain peran, melalui *Role Playing* siswa dapat memainkan sebuah peran yang terjadi saat ini atau telah terjadi pada masa lampau dengan tujuan memecahkan masalah tertentu.

#### b. Keunggulan Metode *Role Playing*

Setiap metode yang digunakan dalam pembelajaran tentu memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Guru selaku penentu metode yang akan digunakan dalam pembelajaran semestinya paham akan hal ini. Maka dari itu digunakan berbagai variasi metode dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Metode *Role Playing* sebagai salah satu variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran juga memiliki keunggulan sebagaimana metode lainnya. Adapun keunggulan dari metode *Role Playing* ini menurut Syaiful B. Djamarah dan Aswan Zain (2006:89) adalah:

1. Melatih siswa memahami isi bahan yang didramakan
2. Siswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.
3. Bakat siswa akan terpupuk sehingga dapat memunculkan bakat seni drama.
4. Kerja sama antara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
5. Siswa menjadi terbiasa menerima dan membangun tanggung jawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Setiap metode pembelajaran tentunya ada keunggulan dan kelemahan masing-masing. Metode *Role Playing* juga demikian, menjadi tugas guru untuk selalu mencoba dan berinovasi dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan bersama.

### 1.3. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar adalah perolehan dari kegiatan belajar mengajar. Hal ini terkait dengan perubahan yang dialami oleh siswa setelah mengalami belajar, perilaku dari siswa akan berubah dari sebelumnya. Adapun yang merupakan hasil belajar IPS dalam penelitian ini adalah hasil lembar pengamatan sikap afektif yang diperoleh siswa

selama mengikuti proses pembelajaran IPS, serta hasil tes kognitif berupa aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Data untk sikap afektif diambil dengan cara mengamati sikap siswa selama proses pembelajaran sedangkan kognitif diambil melalui tes hasil belajar.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan rancangan penelitian nonequivalent control group design yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design***

Pretest	Independent variable	Posttest
O1	X	O2
O3		O4

(Sugiyono,2011:79)

Pada tabel 1, X merupakan perlakuan berupa metode *role playing*. O<sub>1</sub> adalah nilai *pre-test* kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dan O<sub>2</sub> merupakan nilai *post-test* kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. O<sub>3</sub> merupakan nilai kelas control tanpa diberi perlakuan dan O<sub>4</sub> adalah nilai *post-test* yang didapatkan dari kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa diberi perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 60 orang dengan sampel penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas XA dan XB berjumlah 60 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel population sehingga penelitian ini bersifat penelitian populasi. Menurut Suharsimin Arikunto dalam (<http://khaidirsyafruddin.blogspot.co.id>) “Apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subjeknya lebih besar dari 100 dapat di ambil antara 10-15% dan 20-25% atau lebih”. Maka dari itu, tekni yang digunakan yaitu teknik *sampel population*. Teknik ini merupakan teknik yang dilakukan karena subyek penelitian kurang dari 100 sehingga sampel diambil 2 kelas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik pengukuran berupa tes tertulis (*pre-test* dan *post-test* ) bentuk soal pilihan ganda

berjumlah 50 soal. Hasil Pre-test kelas control dan kelas eksperimen dianalisis uji t menggunakan rumus *polled varian* untuk mengetahui perbedaan kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas. Setelah didapatkan hasil bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas sama atau tidak berbeda secara signifikan, maka penelitian dilakukan dan dipaparkan didapatkan dari hasil post-test kelas control dan kelas eksperimen yang kemudian dianalisis dengan uji t menggunakan rumus *separated varian*, didapatkan hasil bahwa kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan di kelas control tidak sama (berbeda secara signifikan). Hal ini berarti terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik. Setelah didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh, maka dilanjutkan dengan menghitung besarnya pengaruh tersebut menggunakan rumus *effect size*.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 2 Tahap, 1. Tahap perlakuan dan 2. Tahap pelaksanaan. Pemberian perlakuan tes awal atau *pre test*, untuk kelas eksperimen dan control, dan tes akhir atau *pos test*. Pada penelitian ini peneliti menyusun langkah-langkah perlakuan sebagai berikut:

1. Tes awal (*Pre Test*)

Pada tahap ini peneliti memberikan tes berupa pilihan ganda kepada kelas eksperimen dan kelas control untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum perlakuan. Sebelumnya siswa diminta mempelajari materi terlebih dahulu.

2. Perlakuan (*Treatment*)

Pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas control sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh penelitian. Perlakuan yang diberikan baik pada kelas eksperimen maupun control masing-masing sebanyak 3 kali pertemuan atau 6 x 35 menit.

Pada penelitian, kelas eksperimen maupun kelas control diajar oleh guru pengampung mata pelajaran IPS kelas X. Peneliti berkoordinasi dengan guru tentang cara menerapkan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Guru diberikan penjelasan penggunaan metode *Role Playing* untuk kelas eksperimen. Pembelajaran pada kelas control menggunakan metode yang biasa digunakan guru dalam mengajar yaitu metode ceramah bervariasi. Peneliti bertugas sebagai pengamat selama penelitian

berlangsung. Perlakuan pada kelas eksperimen dan control akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Perlakuan pada kelas eksperimen. Kegiatan pembelajaran kelas eksperimen sesuai dengan langkah-langkah penggunaan metode *Role Playing*. Pelaksanaan pembelajaran dengan *Role Playing* dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, setiap pertemuan memulai beberapa tahap yaitu: tahap pertama atau persiapan guru memberikan gambaran situasi yang akan diperankan oleh siswa sesuai materi yang diajarkan. Tahap kedua siswa dapat memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Pada tahap ketiga setiap siswa berkesempatan memainkan peran sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru. Pemilihan pada pertemuan pertama dan kedua dilakukan dengan cara menunjuk siswa untuk berperan, sedangkan pada pertemuan ketiga pemeran adalah siswa yang secara sukarela mau menjadi pemeran.

Tahap pelaksana, kelompok siswa yang berperan maju memerankan tokoh sesuai dengan naskah yang diterima. Proses bermain peran pada setiap pertemuan berlangsung antara 15-20 menit. Setelah bermain peran selesai dilaksanakan siswa kelompok pengamatan membacakan lembar kerja kelompok hasil pengamatannya dan dibahas bersama.

Tahap terakhir diadakan tindakan lanjut berupa evaluasi individu, hasil evaluasi dan dibahas bersama. Hasil pembahasan digunakan untuk mengambil kesimpulan terkait materi yang telah dibererikan.

b. Perlakuan pada kelas control

Perlakuan yang diterima kelas control adalah pembelajaran dengan metode ceramah bervariasi. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada kelas control sesuai dengan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru. Materi yang diberikan pada kelas control sama dengan yang diterima pada kelas eksperimen. Pertemuan tahap pertama atau persiapan guru memberikan gambaran situasi yang akan diperankan oleh siswa sesuai materi yang diajarkan. Tahap kedua siswa dapat memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Pada tahap ketiga setiap siswa berkesempatan memainkan peran sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran dilaksanakan dengan menjelaskan materi diselingi dengan Tanya jawab dan diskusi. Pemberian tugas

untuk pemantapan materi. Selanjutnya diadakan evaluasi individu dan pengambilan kesimpulan terkait materi yang dipelajari bersama.

### 3. Test Akhir (*post test*)

Pada tahap ini, peneliti kembali memberikan soal tes kepada kelas eksperimen dan kelas control. Soal yang diberikan berupa pilihan ganda. Hasil dari *post-test* digunakan oleh peneliti untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan penelitian, maka dilakukan pengolahan data yang hasilnya menunjukkan ada tidaknya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas Kelas X SMK Global Nusantara Hal-Sel. Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh data *pre-test* dan *post-test* pada kelas control yang tidak menggunakan metode *role playing* dan kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing*. Hasil pengolahan data tersebut disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 2**  
**Hasil Pengolahan Data Pre-test dan Pos-test**

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pre-test</i>	<i>Pos-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Pos-test</i>
Rata-rata	45,30	71,20	51,03	76,95
Standar Deviasi	11,51	12,26	10,43	7,25
Uji Normalitas (ujiX2)	1,1853	6,0825	0,5341	1,9395
Uji Homogenitas (uji F)		1,02		3,21
Uji Hipotesis (Uji t)		19091		20723
<i>Effect Size</i> (ES)			0,41	

Berdasarkan tabel 2, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas control, maka dilakukan perhitungan rata-rata dan standar deviasinnya. Untuk menganalisis data hasil pre-test dan pos-test mengenai pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik Kelas X SMK Global Nusantara Hal-Sel, maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji statistic berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan *effect size*.

Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata pre-test dan post-test kelas control, adalah 45,30 dan rata-rata post-test kelas control adalah 71,20. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata pre-test dan post-test kelas eksperimen, nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen adalah 51,03 dan rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 76,95. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik menggunakan metode role playing. Secara umum, hasil belajar peserta didik baik kelas control maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari rata-rata nilai post-test setelah mengikuti kegiatan pembelajaran sebanyak enam kali pertemuan pada masing-masing kelas.

Untuk melihat penyebaran data di kelas control dan kelas eksperimen, maka dilakukan perhitungan standar deviasi pada hasil pre-test dan post-test. Berdasarkan perhitungan standar deviasi pre-test dan post-test kelas control dan kelas eksperimen, hasil perhitungan standar deviasi pre-test kelas control dan kelas eksperimen, hasil perhitungan standar deviasi pre-test dan post-test kelas control sebesar 11,51 dan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 10,43. Hal ini berarti skor pre-test pada kelas eksperimen penyebarannya lebih merata dibandingkan skor-pre-test di di kelas eksperimen. Untuk data post-test, hasil perhitungan standar deviasi post-test kelas control sebesar 12,26 dan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 7,25. Hal ini berarti skor post-test pada kelas control penyebarannya lebih merata dibandingkan skor post-test di kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data pre-test kelas control dan kelas eksperimen maka diperoleh harga chi kuadrat data pre-test kelas control yaitu chi kuadrat hitung = 1,1853 dan chi kuadrat tabel ( $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 3$ ) sebesar 6,815. Ini menunjukkan bahwa chi kuadrat hitungan 1,1853 chi kuadrat tabel 6,815 dan dapat dikatakan bahwa data pre-test untuk kelas control berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas data pre-test kelas eksperimen maka diperoleh hasil chi kuadrat hitungan 0,5341 dan chi kuadrat tabel ( $\alpha = 5\%$  dengan  $dk=3$ ) sebesar 6,815. Ini menunjukkan bahwa chi kuadrat hitungan 0,5341 chi kuadrat tabel 6,815. Ini menunjukkan bahwa chi kuadrat hitungan 0,5341 chi kuadrat tabel 6,815 dan dapat dikatakan bahwa data pre-test untuk kelas eksperimen berdistribusi normal.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari *Pos-test* peserta didik maka secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh penggunaan Metode *Metode Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS pada siswa Kelas X SMK Global Nusantara Hal-Sel. Selain itu dirumuskan kesimpulan secara khusus yaitu terdapat perbedaan hasil belajar IPS menggunakan metode role playing dan tanpa menggunakan metode role playing di kelas X SMK Global Nusantara Hal-Sel, kegiatan belajar menggunakan metode role playing memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Djojo Suradisastra et.al (1991). Pendidikan IPS III, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hamzah, B.Uno. (2010) Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta:Bumi Aksara.
- Hidayati (2002) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah Menengah Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Istarani (2014) Model Pembelajaran Inovatif, medan. Media persada.
- Roestiyah N.K (2001) Strategi Belajar Mengajar Jakarta, Rineka Cipta.
- Sapriya (2012) Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiati & Asra (2009) Metode Pembelajaran. Bandung CV.Wacana Prima.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2006) Strategi Belajar Mengajar. Bandung Rineka Cipta.