



Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo

Wiji Rahayu^{1*}, Isbandiyah², Andriana Sofiarini³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Silampari, Indonesia

*Penulis Korespondensi: wijiayu1106@gmail.com¹

Abstract. *This study aims to determine the effect of the role-playing learning model on student achievement in social studies for eighth-grade students at Bangunrejo Public Junior High School. This study employs a quantitative approach using an experimental method. The research design used is a pretest-posttest control group design. The population in this study consists of all eighth-grade students at Bangunrejo State Junior High School for the 2025/2026 academic year, totaling 144 students. The research sample was determined using the Simple Random Sampling technique. The samples selected for this study were classes VIII.2 and VIII.3. Data collection was conducted through a test, with the research instrument consisting of a multiple-choice test comprising 35 questions. The data analysis technique used in this study was quantitative analysis using a t-test. The results of this study showed that the pre-test score was 71%, and the hypothesis was tested, yielding $t_{\text{calculated}} (0.414) < t_{\text{table}}$ most students scores were still below the criteria for achieving learning objectives. Meanwhile, the post-test score was 89%, and the hypothesis was tested, yielding $t_{\text{calculated}} (-5.650) < t_{\text{table}}$ the students scores were above the criteria for achieving learning objectives. It can be concluded that the Role-Playing learning model has a significant effect on student learning outcomes in the Social Studies subject for 8th-grade students at Bangunrejo State Junior High School, falling into the "proficient" category.*

Keywords: Hypothesis Test; Learning Outcomes; Model Role Playing; SMP Negeri; Subjects.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah siswa 144. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas VIII.2 dan VIII.3. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, jenis instrumen penelitian berupa tes soal pilihan ganda sejumlah 35 soal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif menggunakan uji t hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *pre-test* 71% dan diuji hipotesis yaitu $t_{\text{hitung}} (0,414) < t_{\text{tabel}}$ sebagian besar nilai peserta didik masih berada di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan nilai *post-test* 89% dan di uji hipotesis yaitu $t_{\text{hitung}} (-5,650) < t_{\text{tabel}}$ nilai peserta didik berada di atas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Palying* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo Signifikan berada pada kategori tuntas.

Kata Kunci: Hasil belajar; Mata pelajaran; Model Role Playing; SMP Negeri; Uji hipotesis.

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperlukan dalam kehidupan. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi oleh guru, tetapi juga oleh kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dalam pendidikan formal, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memiliki wawasan sosial, berpikir kritis, serta mampu memahami berbagai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan karakter sosial dan kemampuan berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri Bangunrejo, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Dari 144 siswa kelas VIII, hanya 64 siswa yang mencapai nilai di atas KKTP yang ditetapkan sekolah, sedangkan 80 siswa lainnya masih berada di bawah standar ketuntasan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu sehingga mereka dapat memahami materi pembelajaran melalui pengalaman langsung. Kegiatan bermain peran memungkinkan siswa terlibat secara aktif, mengembangkan kemampuan komunikasi, bekerja sama dengan teman, serta memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang mengkaji efektivitas model ini pada tingkat SMP, khususnya di sekolah negeri daerah nonperkotaan seperti SMP Negeri Bangunrejo, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo.

2. KAJIAN TEORITIS

Model Pembelajaran *Role Palying*

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif. Menurut Rusman (2017), model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai acuan dalam merancang pembelajaran di kelas maupun dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna bagi peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar adalah model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran. Menurut Hamdani (2020), *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu sehingga mereka dapat memahami konsep melalui pengalaman langsung. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam.

Model pembelajaran *Role Playing* berlandaskan pada teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi sosial. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan kesempatan untuk memerankan situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga mereka dapat memahami berbagai perspektif, mengembangkan empati, serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama.

Tujuan utama model pembelajaran *Role Playing* adalah membantu peserta didik memahami berbagai peran sosial, mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran. Selain itu, model ini juga bertujuan membentuk karakter peserta didik melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* meliputi pemilihan peran, penyusunan skenario, pembagian kelompok, pemberian instruksi, pelaksanaan bermain peran, diskusi, pemberian apresiasi, evaluasi, dan penarikan kesimpulan. Melalui tahapan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sekaligus menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata.

Model pembelajaran *Role Playing* memiliki beberapa keunggulan, antara lain meningkatkan keaktifan siswa, melatih keterampilan sosial dan komunikasi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kreativitas, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna. Namun demikian, model ini juga memiliki beberapa kelemahan, seperti membutuhkan waktu yang relatif lebih lama, memerlukan pengelolaan kelas yang baik, dan menuntut kesiapan guru dalam merancang skenario pembelajaran yang sesuai.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Suprihatien dkk. (2023), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan

psikomotorik sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menunjukkan penguasaan pengetahuan, tetapi juga perkembangan sikap dan keterampilan.

Pada penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis materi pembelajaran. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing*.

Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi motivasi belajar, minat, kemampuan intelektual, dan kondisi fisik peserta didik. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, sarana dan prasarana, metode pembelajaran, serta model pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi untuk membantu peserta didik memahami kehidupan masyarakat. Menurut Sapriya (2021), pembelajaran IPS bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan sosial, kemampuan berpikir kritis, kesadaran sosial, dan tanggung jawab terhadap lingkungan masyarakat.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan sosial peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Materi IPS yang digunakan dalam penelitian ini adalah tema Pembangunan Perekonomian Indonesia dengan subtema Perdagangan Internasional. Materi tersebut dipilih karena memiliki karakteristik yang memungkinkan siswa untuk memahami konsep melalui simulasi sosial dan aktivitas bermain peran. Melalui penerapan model *Role Playing*, siswa dapat memerankan pelaku ekonomi, eksportir, importir, pemerintah, maupun pihak lain yang terlibat dalam perdagangan internasional sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS

Model pembelajaran *Role Playing* diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Dalam pembelajaran IPS, model ini memungkinkan siswa memahami fenomena sosial melalui simulasi yang menyerupai kondisi nyata. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Secara teoritis, semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka semakin besar peluang tercapainya hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *Role Playing* diperkirakan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi Perdagangan Internasional di kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS.

Kajian Penelitian Yang Relevan

Berikut ini Kajian Penelitian Yang Relevan, yaitu:

- a. Salah satu penelitian yang relevan dilakukan oleh Mayangga Setio Supriyanto (2023) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Asa Cendekia Sedati”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *non-equivalent control group pretest-posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Role Playing* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dan variabel hasil belajar IPS. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, subjek penelitian, serta variabel tambahan berupa minat belajar yang turut dianalisis dalam penelitian tersebut
- b. Penelitian relevan berikutnya dilakukan oleh Latifah (2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs Mambaul Ulum”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terbukti efektif dalam

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama-sama mengkaji pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa. Adapun perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, karakteristik peserta didik, serta materi pembelajaran yang digunakan.

- c. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Febriani (2022) menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran IPS tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu membentuk sikap sosial positif seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kemampuan berkomunikasi. Temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa model *Role Playing* sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran IPS yang menekankan pemahaman terhadap fenomena sosial dan interaksi dalam kehidupan bermasyarakat.
- d. Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Hermawan, Niswatin, Segara, dan Setyawan (2023) yang menemukan bahwa metode *Role Playing* mampu mengembangkan karakter sosial peserta didik, seperti kemampuan berempati, bekerja sama, dan bertanggung jawab. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran melalui simulasi sosial dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif maupun sosial. Namun demikian, penelitian mengenai penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran IPS di SMP Negeri Bangunrejo masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengkaji pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi Perdagangan Internasional di kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo, sehingga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut dalam konteks yang berbeda.

Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menjelaskan pola hubungan antara variabel bebas, yaitu model pembelajaran *Role Playing*, dengan variabel terikat, yaitu hasil belajar siswa. Penyusunan kerangka berpikir ini didasarkan pada kajian teori dan temuan empiris terbaru yang relevan.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar melalui aktivitas bermain peran. Pendekatan ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi sosial, mengekspresikan pemahaman, serta menginternalisasi konsep melalui pengalaman langsung. Menurut Rahman (2022:231), *Role Playing* membantu siswa memahami materi melalui keterlibatan emosional

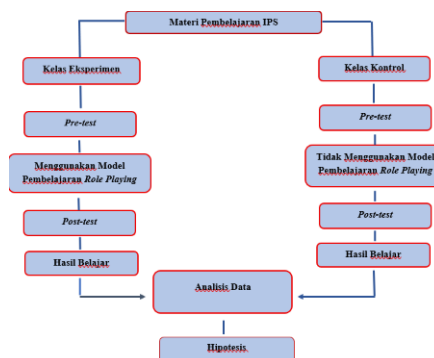
dan interaksi sosial yang lebih mendalam, sehingga mendorong peningkatan kemampuan kognitif dan afektif.

Pada sisi lain, hasil belajar merupakan indikator kemampuan peserta didik setelah menerima pengalaman belajar, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dipengaruhi oleh strategi dan model pembelajaran yang digunakan guru. Siregar ddk (2023:45) menegaskan bahwa model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif cenderung menghasilkan capaian belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru.

Berdasarkan kajian empiris terbaru, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Role Playing* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Studi oleh Aviari ddk (2024:2290) menemukan bahwa *Role Playing* meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS secara signifikan. Hal serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Aviari ddk (2024:2298) bahwa keterlibatan emosional dan interaksi antarsiswa dalam aktivitas bermain peran mampu meningkatkan retensi informasi serta keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Secara teoritis, model *Role Playing* dapat memengaruhi hasil belajar karena beberapa alasan. Pertama, *Role Playing* menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Kedua, pendekatan ini mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman nyata, menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Ketiga, *Role Playing* meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Seperti dikemukakan Johariah (2023:234), motivasi yang tinggi memiliki korelasi langsung terhadap peningkatan hasil belajar.

Dengan demikian, berdasarkan landasan teori dan temuan empiris tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo diperkirakan mampu menuntaskan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir.

Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2025:99), hipotesis merupakan dugaan sementara yang dirumuskan berdasarkan rumusan masalah penelitian, di mana kebenarannya masih harus dibuktikan melalui proses pengumpulan dan analisis data secara sistematis. Hipotesis disusun untuk memberikan arah yang jelas dalam pelaksanaan penelitian kuantitatif.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Creswell dan Creswell (2023:136) menjelaskan bahwa hipotesis adalah pernyataan yang bersifat prediktif mengenai hubungan antarvariabel yang didasarkan pada teori atau hasil penelitian sebelumnya. Pernyataan ini dirumuskan secara operasional agar dapat diuji secara empiris menggunakan teknik analisis statistik yang tepat, sehingga berfungsi sebagai penghubung antara kerangka teori dan data penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian merupakan pernyataan dugaan ilmiah mengenai hubungan antarvariabel yang kebenarannya harus diuji melalui data empiris. Oleh karena itu, hipotesis memiliki peran penting dalam penelitian kuantitatif sebagai dasar pengujian teori dan penarikan kesimpulan ilmiah. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo.”

3. METODE PENELITIAN

Disain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 144 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Sampel yang terpilih adalah kelas VIII.2 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.3 sebagai kelas kontrol.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 35 butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa.

Uji Validitas, Reliabilitas Instrumen, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda

Uji Validitas

Menurut Arikunto (Abigail dkk, 2023:74), validitas butir soal dapat dianalisis menggunakan teknik korelasi point biserial untuk mengetahui hubungan antara skor butir soal dengan skor total tes. Cara untuk mencari koefisien validitas Adalah dengan teknik *korelasi point biserial* sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}} \quad \text{Arikunto (Abigail dkk, 2023:74)}$$

Keterangan :

r_{pbis} : Koefisien *korelasi Point Biserial*

M_p : Skor rata-rata hitung yang dimiliki teste

M_t : Skor rata-rata dari skor total

SD_t : Standar devisi skor total

p : Proporsi testee yang menjawab benar

q : Proporsi testee yang menjawab salah Arikunto (Abigail dkk, 2023:74)

Kriteria keputusan uji valditas dilakukan dengan cara membandingkan r_{tabel} atau r_{pbi} . Interpretasi dalam perhitungan korelasi point biserial adalah jika r_{pbi} lebih besar sama dengan r_{tabel} maka butir soal dinyatakan valid, dan jika r_{pbi} lebih kecil sama dengan r_{tabel} maka butir soal dinyatakan tidak valid (Invalid).

Adapun klasifikasi yang digunakan untuk menentukan valid atau tidaknya butir soal yang menurut Arikunto (Abigail dkk, 2023:74) Adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Validitas Butir Soal.

Besarnya r	Klasifikasi
0,80-1,00	Validitas sangat tinggi
0,60-0,79	Validitas Tinggi (Baik)
0,40-0,59	Validitas Sedang (Cukup)
0,20-0,39	Validitas Rendah (Kurang)
0,00-0,19	Validitas Sangat Rendah

(Widoyoko, 2020:147).

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang terdiri atas 35 soal pilihan ganda menunjukkan bahwa terdapat 26 soal yang dinyatakan valid, yaitu nomor 2, 3, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18,19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, dan 35. Sementara itu, terdapat 9 soal yang dinyatakan tidak valid, yaitu nomor 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, dan 29. Soal-soal yang telah memenuhi kriteria validitas tersebut selanjutnya akan digunakan oleh peneliti sebagai instrumen dalam pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*

Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2022:184), pada bagian uji reliabilitas instrument tes objektif, bahwa untuk soal dengan skor 1 dan 0 dapat digunakan rumus Kuder-Richardson (KR-20) untuk mengetahui koefisien instrument.

Untuk mengetahui reliabilitas instrumen tes bentuk pilihan ganda, dapat digunakan rumus Kuder Richardson 20 (KR-20) sebagai berikut (Sugiyono, 2022:184):

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\} \quad (\text{Sugiyono, 2025:2006})$$

Keterangan :

K : Jumlah Item dalam Intrumen

P : Proporsi Banyaknya Subyek yang Menjawab pada item 1

q : 1-p₁

S_t² : Varians Total (Sugiyono, 2025:2006)

Tabel 2. Klasifikasi Reliabilitas Instrumen Tes.

r₁₁	Klasifikasi
0,80 ≤ r ₁₁ ≤ 1,00	Sangat Tinggi
0,60 ≤ r ₁₁ ≤ 0,79	Tinggi
0,40 ≤ r ₁₁ ≤ 0,59	Cukup
0,20 ≤ r ₁₁ ≤ 0,39	Rendah
0,00 ≤ r ₁₁ ≤ 0,19	Sangat Rendah

(Sugiyono, 2022:184).

Berdasarkan hasil perhitungan pada uji coba instrumen, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,91. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat konsistensi butir soal sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

Tingkat Kesukaran

Menurut Sugiyono (2023:42), tingkat kesukaran butir soal merupakan indikator yang menunjukkan proporsi peserta didik yang mampu menjawab soal dengan benar. Tingkat kesukaran digunakan untuk mengelompokkan soal ke dalam kategori mudah, sedang, dan sukar. Soal yang berkualitas adalah soal yang memiliki tingkat kesukaran sedang karena mampu membedakan kemampuan peserta didik secara lebih optimal. Untuk menghitung tingkat kesukaran butir soal dapat dihitung menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono (2023:42) yaitu sebagai berikut :

$$IK = \frac{JB_A + JB_B}{JS_A + JS_B} \quad (\text{Sugiyono, 2023:42})$$

Keterangan :

JB_A : Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

JB_B : Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

JS_A : Jumlah siswa kelompok atas

JS_B : Jumlah siswa kelompok bawah

Menurut Sugiyono (2023:42) Klasifikasi interpretasi tingkat kesukaran dapat dilihat sebagai berikut ini:

Tabel 3. Interpretasi Tingkat Kesukaran.

Interval	Kategori
$0,00 < IK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < IK \leq 1,00$	Mudah

(Sugiyono, 2023:42).

Berdasarkan hasil analisis data di atas tingkat kesukaran butir soal, maka dari 35 soal yang diuji cobakan terdapat 25 soal dengan keterangan sedang dengan nomor 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, dan 35, Dan terdapat 10 soal dengan keterangan mudah dengan nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, dan 30.

Daya Pembeda

Menurut Arikunto (2021:232), daya pembeda sering disebut sebagai indeks diskriminasi, yaitu ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu butir soal dapat membedakan kelompok peserta didik berkemampuan tinggi dan kelompok peserta didik berkemampuan rendah. Untuk menghitung daya pembeda dikemukakan Arikunto (2021:232) sebagai berikut:

$$DP = \frac{JB_A - JB_b}{JS_A} \quad (\text{Arikunto, 2021:232})$$

Keterangan :

JB_A : Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

JB_b : Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

JS_A : Jumlah siswa kelompok atas

JS_b : Jumlah siswa kelompok bawah (Arikunto, 2021:232)

Menurut Arikunto (2021:232) Klasifikasi interpretasi tingkat kesukaran dapat dilihat sebagai berikut ini:

Tabel 4. Klasifikasi Interpretasi Daya Pembeda.

Interval	Kategori
$DP, \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,21 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,41 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,71 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

(Arikunto, 2018:242).

Berdasarkan perhitungan daya pembeda terdapat 9 soal dengan nomor 5, 12, 14, 15, 17, 22, 23, 31, dan 34 dengan keterangan cukup. 11 soal dengan nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 16, dan 19 dengan keterangan jelek. 13 soal dengan nomor 11, 13, 18, 20, 21, 24, 26, 27, 29,

30, 32, 33, dan 35 dengan keterangan baik. sedangkan 2 soal dengan nomor 25, dan 28 dengan keterangan sangat baik.

Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data harus memenuhi uji prasyarat statistik. Langkah-langkah uji prasyarat data diuraikan sebagai berikut.

Menentukan Rata-Rata dan Simpangan Baku

Menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku untuk *pretest* dan *posttest* yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}, \text{ (Sugiyono 2011:49)}$$

Keterangan:

\bar{x} : nilai rata-rata hasil belajar siswa

x : nilai siswa keseluruhan

n : banyak data

$$s = \sqrt{\frac{\sum (x-\bar{x})^2}{n-1}} \text{ (Sugiyono 2013:57)}$$

Keterangan:

x = Nilai rata-rata sejarah Indonesia

x_i = Nilai x ke $-i$ sampai ke $-n$

n = Jumlah Sampel

s = Simpangan Baku

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Distribusi data yang normal merupakan salah satu syarat utama dalam penggunaan statistik parametrik.

Menurut Sugiyono (2025:258), pengujian normalitas dapat dilakukan menggunakan *uji Chi-Kuadrat* untuk membandingkan frekuensi yang diamati dengan frekuensi yang diharapkan. Pada penelitian ini, pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus *Chi-Kuadrat*.

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \text{ (Sugiyono, 2025:258),}$$

Keterangan :

X^2 : *Chi Kuadrat*

f_o : Frekuensi yang diobservasi

f_h : Frekuensi yang diharapkan (Sugiyono, 2025:258),

Adapun kriteria pengujian untuk mengambil kesimpulan menurut Walpole dkk. (2020:338), yaitu: jika $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal. Jika $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sama. Uji ini penting untuk memastikan bahwa data berada dalam kondisi homogen sebelum dilakukan uji hipotesis.

Menurut Sugiyono, (2025:292) homogenitas varians dapat diuji dengan menggunakan uji F, yaitu dengan membandingkan varians terbesar dan varians terkecil.

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \text{ (Sugiyono, 2025:292)}$$

Penentuan nilai F_{hitung} dilakukan dengan menggunakan derajat kebebasan pembilang $n_1 - 1$ dan penyebut $n_2 - 1$ pada taraf signifikansi 0,05. Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka data dinyatakan tidak homogen;

Sedangkan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka data dianggap homogen.

Uji Hipotesis atau Uji T-test

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t dua sampel independen atau bisa disebut dengan uji hipotesis komparatif dua sampel, yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Menurut Sugiyono (2025:290), uji t digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok independen yang datanya berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen.

Uji statistik yang digunakan adalah uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \text{ Sugiyono, 2025:291)}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : Skor rata-rata dari kelompok kontrol

\bar{X}_2 : Skor rata-rata dari kelompok eksperimen

n_1 : Banyaknya subyek kelompok eksperimen

n_2 : Banyaknya subyek kelompok kontrol

S_1^2 : Varians kelompok kontrol

S_2^2 : Varians kelompok eksperimen

S : Varians gabungan (Sugiyono,2025:291)

Dengan kriteria pengujianya adalah terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan tolak H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ jika dimana t_{tabel} di dapat dari distribusi t dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $(\alpha - 1)$. Nilai t selain yang telah ditentukan dinyatakan tidak memenuhi kriteria dan karenanya tidak digunakan (Sugiyono,2025:290).

Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dalam penelitian ini menggunakan uji dua pihak, yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_0 (\mu_1=\mu_2)$: Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sama dengan kelas kontrol (tidak ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing*).

$H_a (\mu_1\neq\mu_2)$: Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen tidak sama dengan kelas kontrol (terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing*).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, uji coba instrumen yang telah dilakukan di SMP Negeri Bangunrejo kecamatan Sukakarya Kabupaten Musi Rawas tahun pelajaran 2026/2027. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini digunakan dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VIII.3 peserta didik sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, sedangkan kelas VIII.2 peserta didik sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran tidak menggunakan model pembelajaran *Role playing*. Penelitian dilaksanakan pada 12 Februari 2026 di SMP Negeri Bangunrejo pada semester genap Tahun Ajaran 2026/2027. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama, penulis melaksanakan uji instrumen berupa 35 soal pilihan ganda untuk mengetahui kualitas soal yang akan digunakan dalam penelitian. Sebelum digunakan, soal tersebut terlebih dahulu diuji cobakan pada 12 Februari 2026 di kelas IX. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh 26 soal dinyatakan valid dan 9 soal dinyatakan tidak valid, sehingga hanya soal yang valid yang digunakan dalam penelitian.

Pada pertemuan ke dua, penulis memberikan tes kemampuan awal (*pre-test*) kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mereka sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Setelah pelaksanaan *pre-test* selesai, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan

penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada materi IPS. Melalui kegiatan ini, peserta didik mulai dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pada pertemuan ke tiga, proses pembelajaran kembali dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan indikator pembelajaran yang berbeda. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Pada akhir pembelajaran, penulis memberikan tes kemampuan akhir (*post-test*) untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model tersebut.

Analisis Data

Kemampuan Awal Peserta Didik (Pre-test)

Tes awal (*pre-test*) dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2026 di SMP Negeri Bangunrejo pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan model pembelajaran *Role Playing* dan kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan model pembelajaran *Role Playing*. Tujuan dilakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model Pembelajaran *Role Playing*.

Rekapitulasi hasil analisis *pre-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol.

Nilai	<i>pre-test</i>		Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
	Frekuensi	Presentase		
<70	7	25%	16	92
≥70	21	75%		
	Nilai Rata-Rata		52,85	
	Simpangan Baku		19,9	

(Sumber: Analisis data penelitian *pre-test* kelas kontrol, 2026).

Berdasarkan hasil penelitian data tes awal (*pre-test*) pada tabel 4.1 dan gambar 4.1 dapat disimpulkan bahwa, sebagian besar nilai peserta didik masih berada di bawah Keriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Di kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol, siswa yang mendapatkan nilai terkecilnya adalah 16 dan nilai terbesarnya 92. Rata-rata (\bar{x}) nilai secara keseluruhan di kelas kontrol sebesar 52,85 dan untuk simpangan bakunya sebesar 19,9. Untuk hasil perhitungan rekapitulasi hasil *pre-test* kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran halaman 140.

Rekapitulasi hasil analisis *pos-test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen.

Nilai	<i>pre-test</i>		Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
	Frekuensi	Presentase		
<70	24	82%	20	92
≥70	5	17%		
	Nilai Rata-Rata		50,62	
	Simpangan Baku		20,68	

(Sumber: Analisis data penelitian *pre-test* kelas eksperimen, 2026).

Berdasarkan hasil penelitian data tes awal (*pre-test*) pada tabel 4.2 dan gambar diagram 4.2 dapat disimpulkan bahwa, kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen, siswa yang mendapatkan nilai terkecilnya adalah 20 dan nilai terbesarnya 92. Rata-rata (\bar{x}) nilai secara keseluruhan di kelas eksperimen sebesar 50,62 dan untuk simpangan bakunya sebesar 20,68. Untuk hasil perhitungan rekapitulasi hasil *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran halaman 149.

Kemampuan Akhir Peserta Didik (*Post-test*)

Tes akhir (*post-test*) dilaksanakan pada tanggal 03 Maret 2026 di SMP Negeri Bangunrejo pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan model pembelajaran *Role Palying*. Sedangkan kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model Pembelajaran *Role Playing*. Tes akhir (*post-test*) diberikan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran *Role Playing* maupun menggunakan model Pembelajaran *Role Playing*. Rekapitulasi hasil analisis *pos-test* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil *Post-test* Kelas Kontrol.

Nilai	<i>Pos-test</i>		Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
	Frekuensi	Presentase		
<70	20	71%	40	92
≥70	8	28%		
	Nilai Rata-Rata		59,71	
	Simpangan Baku		17,50	

(Sumber: Analisis data penelitian *post-test* kelas kontrol, 2026).

Berdasarkan hasil penelitian data tes akhir (*post-test*) pada tabel 4.3 dan gambar diagram 4.3 dapat disimpulkan bahwa, kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol, sebagian besar nilai peserta didik masih berada di bawah Keriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. siswa yang mendapatkan nilai terkecilnya adalah 40 dan nilai terbesarnya 92. Rata-rata (\bar{x}) nilai secara keseluruhan di kelas kontrol sebesar 59,71 dan untuk

simpangan bakunya sebesar 17,50. Untuk hasil perhitungan rekapitulasi hasil *post-test* kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran halaman 158.

Rekapitulasi hasil analisis *pos-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

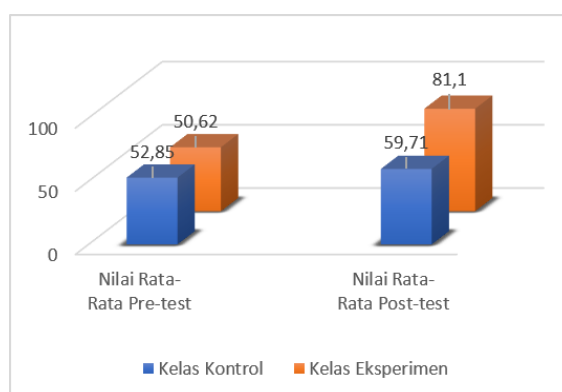
Tabel 8. Rekapitulasi Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen.

Nilai	<i>Pos-test</i>		Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
	Frekuensi	Presentase		
<70	4	13%		
≥70	25	89%	60	100
	Nilai Rata-Rata		81,10	
	Simpangan Baku		11,40	

(Sumber: Analisis data penelitian *post-test* kelas eksperimen, 2026).

Berdasarkan hasil penelitian data tes akhir (*post-test*) pada tabel 4.4 dan gambar diagram 4.4 dapat disimpulkan bahwa, kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen, nilai peserta didik berada di atas Keriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 siswa yang mendapatkan nilai terkecilnya adalah 60 dan nilai terbesarnya 100. Rata-rata (\bar{x}) nilai secara keseluruhan di kelas eksperimen sebesar 81,10 dan untuk simpangan bakunya sebesar 11,40. Untuk hasil perhitungan rekapitulasi hasil *post-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran halaman 167.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* perbandingan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat diamati secara lebih mudah dan sistematis melalui diagram berikut.



Gambar 2. Grafik Nilai Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test* kelas kontrol dan kelas Experimen.

Pengujian Hipotesis

Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat menentukan langkah analisis selanjutnya dalam penelitian. Rekapitulasi hasil analisis uji Normalitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Kelompok	Tes	X ² hitung	X ² tabel	Keterangan
Kelas Eksperimen	<i>Pre-test</i>	5,57	11,07	Normal
	<i>Post-test</i>	4,17	11,07	Normal
Kelas Kontrol	<i>Pre-test</i>	5,16	11,07	Normal
	<i>Post-test</i>	2,12	11,07	Normal

(Sumber: Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol, 2026).

Berdasarkan hasil dari uji normalitas pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa di kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol dengan *pretest* $X^2_{hitung} (5,16) < \chi^2_{tabel} (11,07)$, dan *posttest* $\chi^2_{hitung} (2,12) < \chi^2_{tabel} (11,07)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi pada *pretest* normal dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$. Sedangkan di kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen dengan *pretest* $X^2_{hitung} (5,57) < \chi^2_{tabel} (11,07)$, dan *posttest* $\chi^2_{hitung} (4,17) < \chi^2_{tabel} (11,07)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$. Untuk hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada lampiran halaman 140-167.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data dilakukan untuk mengetahui apakah varian ke dua kelompok data yang diperoleh dinyatakan homogen, sehingga dapat menentukan langkah analisis selanjutnya dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2025:292) homogenitas varians dapat diuji dengan menggunakan uji F, yaitu dengan membandingkan varians terbesar dan varians terkecil.

Uji Homogenitas Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan uji homogenitas kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol, maka nilai f tabel dengan derajat kebebasan untuk pembilang $dk = 29-1 = 28$, dan derajat kebebasan untuk penyebut $dk = 28-1 = 27$ dan $\alpha = 0,05$, maka nilai f tabel ditentukan dengan harga F tabel yang ber $dk = (28: 27) =$ yaitu 1,88.

Jadi, $F_{hitung} = 1,07$ dan $F_{tabel} = 1,88$ karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka H_0 diterima. Dengan demikian varians, nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Uji Homogenitas Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan uji homogenitas kelas kontrol lebih besar dari pada kelas eksperimen, maka nilai f tabel dengan derajat kebebasan untuk pembilang $dk = 28-1 = 27$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $dk = 29-1 = 28$ dan $\alpha = 0,05$, maka nilai f tabel ditentukan dengan harga F tabel yang ber $dk = (28: 27) =$ yaitu 2,44.

Jadi, $F_{hitung} = 2,35$ dan $F_{tabel} = 2,44$ karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka H_0 diterima. Dengan demikian varians, nilai *pos-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Untuk hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran halaman 172

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa nilai t hitung lebih dari pada t tabel. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dapat diperoleh $t_{hitung} = -5,650$. Selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 28 + 29 - 2 = 55$. Dengan dk 55 dan taraf $\alpha = 0,05$. Maka $t_{tabel} = t(1 - \alpha) = t(1 - 0,05) = (-5,650) = (2,004)$. Kriteria pengujiannya jika t_{hitung} lebih besar sama dengan t_{tabel} maka H_o ditolak dan H_a diterima. Jika t_{hitung} lebih kecil sama dengan t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis di atas diperoleh t_{hitung} lebih besar sama dengan t_{tabel} ($-5,650 \geq 2,004$) maka H_o ditolak dan H_a diterima. Untuk hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada lampiran halaman 174.

Pembahasan

Berdasarkan hasil deskripsi penelitian, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo. perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar nilai siswa masih berada di bawah Keriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Di kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol, siswa yang mendapatkan nilai terkecilnya adalah 16 dan nilai terbesarnya 92. Rata-rata (\bar{x}) nilai secara keseluruhan di kelas kontrol sebesar 52,85 dan untuk simpangan bakunya sebesar 19,9. Sedangkan, di kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen, siswa yang mendapatkan nilai terkecilnya adalah 20 dan nilai terbesarnya 92. Rata-rata (\bar{x}) nilai secara keseluruhan di kelas eksperimen sebesar 50,62 dan untuk simpangan bakunya sebesar 20,68. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa yang tidak diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* masih tergolong rendah.

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa di kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol, sebagian besar nilai peserta didik masih berada di bawah Keriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. siswa yang mendapatkan nilai terkecilnya adalah 40 dan nilai terbesarnya 92. Rata-rata (\bar{x}) nilai secara keseluruhan di kelas kontrol sebesar 59,50 dan untuk simpangan bakunya sebesar 17,03. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan akhir siswa yang tidak diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

masih tergolong rendah. Sedangkan, di kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen, nilai siswa berada di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 siswa yang mendapatkan nilai terkecilnya adalah 60 dan nilai terbesarnya 100. Rata-rata (\bar{x}) nilai secara keseluruhan di kelas eksperimen sebesar 81,10 dan untuk simpangan bakunya sebesar 11,40. Jadi, secara deskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan akhir siswa sesudah di berikan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo.

Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat diketahui bahwa di kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol dengan *pretest* χ^2 hitung (5,16) lebih kecil χ^2 tabel (11,07), dan *posttest* χ^2 hitung (2,18) lebih kecil χ^2 tabel (11,07). Sedangkan di kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen dengan *pretest* χ^2 hitung (5,58) lebih kecil χ^2 tabel (11,07), dan *posttest* χ^2 hitung (4,18) lebih kecil χ^2 tabel (11,07), sehingga dapat disimpulkan bahwa uji normalitas pada *pretest* dan *posttest* di kelas VIII. 2 sebagai kelas kontrol dan di kelas VIII.3 sebagai kelas eksperimen data berdistribusi normal dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$.

Berdasarkan uji homogenitas kemampuan awal siswa di kelas eksperimen lebih besar dari pada di kelas kontrol, maka nilai f tabel dengan derajat kebebasan untuk pembilang $dk = 29-1 = 28$, dan derajat kebebasan untuk penyebut $dk = 28-1 = 27$ dan $\alpha = 0,05$, maka nilai f tabel ditentukan dengan harga F tabel yang ber $dk = (28: 27) =$ yaitu 1,88. Sedangkan, uji homogenitas kemampuan akhir siswa di kelas kontrol lebih besar dari pada kelas eksperimen, maka nilai f tabel dengan derajat kebebasan untuk pembilang $dk = 28-1 = 27$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $dk = 29-1 = 28$ dan $\alpha = 0,05$, maka nilai f tabel ditentukan dengan harga F tabel yang ber $dk = (28: 27) =$ yaitu 2,44. Sehingga dapat disimpulkan bahwa F hitung = 1,07 dan F tabel = 1,88 karena F hitung lebih kecil dari F tabel maka H_0 diterima. Dengan demikian varians, nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Sedangkan, F hitung = 2,23 dan F tabel = 2,44 karena F hitung lebih kecil dari F tabel maka H_0 diterima. Dengan demikian varians, nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Berdasarkan uji hipotesis dapat diperoleh $t_{hitung} = -5,650$. Selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $dk = n_1+n_2 - 2 = 28+29-2=55$. Dengan $dk 55$ dan taraf $\alpha = 0,05$. Maka $t_{tabel} = t(1 - \alpha) = t(1-0,05) (-5,650) = (2,004)$. Kriteria pengujiannya jika t_{hitung} lebih besar sama dengan t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika t_{hitung} lebih kecil sama dengan t_{tabel} maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis di atas diperoleh t_{hitung} lebih besar sama dengan $t_{tabel} (-5,650 \geq 2,004)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mayangga Setio Supriyanto (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa siswa yang belajar menggunakan model *Role Playing* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar tidak menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Selain itu, penelitian Latifah (2022) juga membuktikan bahwa model pembelajaran *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPS karena mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, keberhasilan model pembelajaran *Role Playing* dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan hasil perhitungan proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah sintak model pembelajaran yang digunakan Karaya Nuril (2024:13), guru terlebih dahulu memilih peran yang sesuai dengan materi pembelajaran, menyusun tahapan permainan peran, membagi kelompok, memberikan intruksi yang jelas, melaksanakan kegiatan bermain peran, melakukan diskusi, memberikan apresiasi kepada siswa, serta melakukan evaluasi, dan penarikan kesimpulan.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung pendapat Hamdani (2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Melalui pengalaman tersebut siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi dan berinteraksi sosial secara lebih baik. Selain itu, pendapat Sani (2019) yang menekankan pentingnya keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam penelitian ini, karena siswa terlihat lebih antusias, percaya diri, dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan adanya pengaruh positif mode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa, maka model ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, kerjasama, serta rasa percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Bagi guru, model ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif yang dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan

pertimbangan dalam mengembangkan program pembelajaran yang lebih aktif kreatif dan berpusat pada siswa guna meningkatkan mutu pendidikan.

Selain itu, model pembelajaran *Role Playing* dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran IPS tetapi juga pada berbagai mata pelajaran lain yang memerlukan Pemahaman konsep melalui simulasi atau interaksi sosial seperti pendidikan Pancasila Bahasa Indonesia Sejarah maupun pendidikan agama modal ini juga dapat diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan bagi Sekolah Dasar sekolah menengah pertama maupun Sekolah Menengah Atas dengan menyesuaikan materi dan karakteristik siswa Oleh karena itu penggunaan model pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa di berbagai lingkungan pendidikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing*.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri Bangunrejo.

Saran

Bagi peserta didik, diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi pelajaran dapat meningkat. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya model *Role Playing*, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian yang serupa dengan menggunakan metode atau variabel yang berbeda sehingga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Adini, R. (2021). *Pembelajaran IPS dalam membangun keterampilan berpikir kritis peserta didik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Akbar, S. (2020). *Pembelajaran tematik berbasis aktivitas siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2023). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Berdiati, I. (2015). *Pembelajaran efektif dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Darmiah. (2024). *Pengembangan empati peserta didik melalui model role playing*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 6(1), 40–49.
- Devina Wistiasari, D., dkk. (2023). *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VIII Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dewi, R., Simon, S., & Fauzan, A. (2022). *Penerapan role playing dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7(2), 120–130.
- Febriani, D. (2022). *Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah menengah pertama*. *Jurnal Pendidikan IPS*, 9(1), 1–10.
- Fitri, Y., dkk. (2019). *Hasil belajar sebagai indikator keberhasilan pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 42–48.
- Gusnarib. (2020). *Teori dan praktik pembelajaran modern*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamdani. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hayun, M., & Syawaly, M. (2020). *Model-model pembelajaran inovatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hermawan, A., Niswatin, N., Segara, N. B., & Setyawan, D. (2023). *Pengaruh metode role playing terhadap pembentukan karakter sosial peserta didik*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 68–75.
- Karaya, N. (2024). *Implementasi model role playing dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 10–18.
- Kurniawan, A. (2022). *Pembelajaran IPS abad ke-21 dan tantangan era digital*. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 15(2), 65–72.
- Latifah. (2022). *Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTs Mambaul Ulum*. *Jurnal Pendidikan IPS Nusantara*, 4(2), 45–54.
- Majid, A. (2018). *Strategi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Menon, M., & Nyoman, N. (2018). *Hasil belajar sebagai indikator keberhasilan pendidikan*. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi Pendidikan*, 2(1), 20–28.
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi penelitian sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Putriluga, R. (2024). *Efektivitas model role playing dalam meningkatkan kemampuan sosial peserta didik*. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 5(1), 50–60.

- Rusman. (2017). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saidina Putri, S., & Ibrahim, H. (2023). *Pengaruh perdagangan internasional terhadap pertumbuhan ekonomi nasional*. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia*, 12(4), 2420–2430.
- Sani, R. A. (2019). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2022). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya. (2021). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Somantri, N., & Winataputra, U. S. (2020). *Pendidikan IPS dan kewarganegaraan abad 21*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A., & Sudin, A. (2024). *Keunggulan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–8.
- Suprihatien, S., dkk. (2023). *Analisis hasil belajar peserta didik pada pembelajaran abad 21*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 238–246.
- Supriyanto, M. S. (2023). *Pengaruh penerapan model pembelajaran role playing terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Asa Cendekia Sedati*. *Jurnal Pendidikan IPS*, 11(2), 110–121.
- Yamin, M. (2017). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zakky. (2018). *Pengertian hasil belajar menurut para ahli pendidikan*. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 3(1), 15–22.