

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS**

SKRIPSI

OLEH

ACHMAD FACHRUL ROZY

NIM 19130047



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

ACHMAD FACHRUL ROZY

NIM 19130047



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS" oleh Achmad Fachrul Rozy ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing



Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

NIP. 198107192008012008

**Mengetahui,
Ketua Program Studi**



Dr. Afiana Yuli Efiyanti, M.A

NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Achmad Fachrul Rozy (19130047)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 3 Juli 2023 dan dinyatakan LULUS

Serta diterima sebagai salah satu pernyataan untuk memperoleh gelar Strata atau Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Penguji

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Kusumadyah Dewi, M.AB
NIP. 197201022014112005

: 

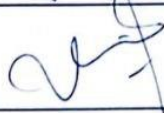
Sekretaris Sidang
Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
NIP. 198107192008012008

: 

Pembimbing
Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
NIP. 198107192008012008

: 

Penguji Utama
Dr. Umi Julaihah, S.E., M.Si
NIP. 197907282006062002

: 

Mengesahkan,

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Dr. Nur Ali, M.Pd
NIP. 1963040319998031002

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 19 Juni 2023

Hal : Skripsi Achmad Fachrul Rozy

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

Di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Achmad Fachrul Rozy

NIM : 19130047

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Dalam
Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Dosen Pembimbing



Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
NIP. 198107192008012008

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Fachrul Rozy
NIM : 19130047
Program Studi : Pendidikan IPS
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 19 Juni 2023

Hormat saya,



Achmad Fachrul Rozy
NIM. 19130047

LEMBAR MOTTO

“Ini Pun Akan Berlalu”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan menugacap syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, serta doa dan dukungan dari orang-orang sekitar sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan ini saya ingin mempersembahkan karya ini untuk:

Kedua Orang tua dan Keluarga

Teruntuk kedua orang tua saya Bapak Achmad Effendi dan Almarhum Ibu Siti Aminah yang senantiasa memanjatkan doa agar saya selalu diberikan kemudahan dan kelancaran oleh Allah SWT, yang selalu memberikan dukungan baik dalam bentuk materil maupun non materil, selalu memberi nasehat dan arahan. Saya yakin, tuntasnya studi saya dan kemudahan di setiap jalan yang saya lalui adalah karena doa kedua orang tua saya, jasa kalian sangatlah besar bagi kehidupan saya.

Dosen Pembimbing

Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing saya Ibu Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E atas bimbingan, arahan, nasihat, dan motivasi yang selali diberikan kepada saya. Juga atas kesabarannya yang selalu mengingatkan saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Teman-Teman Sekaligus Support System

Teruntuk teman-teman saya yang tak bisa saya sebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa kagum dan cinta saya kepada kalian, terima kasih telah menemani masa kuliah saya dan selalu mau direpotkan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga kalian semua diberikan kebahagiaan selalu. Tak lupa juga kepada perempuan spesial setelah ibu saya Ikrima Hamda, terima kasih telah berkontribusi banyak atas kebahagiaan saya. Tanpa rasa bahagia, mungkin saya tidak akan bisa semangat dalam mengerjakan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi langkah dalam setiap jejak saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”. Shalawat serta salam tak pernah henti-hentinya dikumandangkan kepada baginda agung Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari gelap yang gulita menuju cahaya rahmat yang terang benderang yaitu adinul islam.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelah sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian Skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E selaku dosen pembimbing skripsi yang telah dengan sabar membantu, mengarahkan, dan memotivasi saya dalam melakukan penelitian ini.
5. Rika Inggit Asmawati, M.A selaku validator praktisi yang telah memberikan saran dan masukan dalam pembuatan intrumen angket yang sesuai dengan keadaan kelas VIII di SMP PGRI 6 Malang.
6. Sharfina Nur Amalina, M.Pd selaku validator praktisi yang telah memberikan saran dan masukan dalam pembuatan intrumen tes yang sesuai dengan keadaan kelas VIII di SMP PGRI 6 Malang.

7. Seluruh Dosen di Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
8. Segenap keluarga besar SMP PGRI 6 Malang yang telah memberikan bantuan selama melakukan kegiatan penelitian di sekolah.
9. Kepada kedua orang tua saya yang telah mendoakan, merestui, dan mendukung dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Kepada seluruh pihak yang telah memambantu dalam skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya. Semoga dapat menjadi amal baik dan mendapatkan balasan berkali-kali lipat lebih bik dari Allah SWT.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak dan penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis akan tetapi bagi pembacanya.

Malang, 19 Juni 2023

Penulis

Achmad Fachrul Rozy

NIM 19130047

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR MOTTO	7
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	8
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
تجربتي.....	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Orisinalitas Penelitian	9
G. Definisi Operasional	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
A. Kajian Teori	19
1. Metode Pembelajaran <i>Role playing</i>	19
2. Kemampuan Komunikasi	26
3. Hasil Belajar.....	32
4. Pengaruh Metode <i>Role playing</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa.....	34
B. Kerangka Berpikir	37
C. Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Subjek Penelitian.....	41

D. Instrumen Penelitian.....	41
E. Validitas dan Reliabelitas Instrumen.....	46
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Analisis Data.....	50
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	53
A. Paparan Data.....	53
B. Hasil Penelitian.....	55
1. Deskripsi Variabel Penelitian	55
2. Uji Normalitas Data	61
3. Uji Homogenitas Data	62
4. Uji Hipotesis Data.....	64
BAB V PEMBAHASAN	68
A. Pengaruh Metode Pembalaran <i>Role playing</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi pada Mata Pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang.....	68
B. Pengaruh Metode Pembalaran <i>Role playing</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang	71
BAB VI PENUTUPAN	73
A. Simpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 3.1 Rumusan Desain Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Jumlah Siswa.....	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Angket.....	40
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Tes.....	41
Tabel 3.5 Kriteria Kualitas Butir Soal.....	42
Tabel 3.6 Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	42
Tabel 3.7 Indek Daya Beda Butir Soal.....	43
Tabel 3.8 Interpretasi Daya Beda Butir Soal.....	44
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Soal Angket.....	45
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Soal Tes.....	46
Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Angket.....	47
Tabel 3.12 Hasil Uji Reliabilitas Tes.....	47
Tabel 4.1 Uji Normalitas Data Angket.....	58
Tabel 4.2 Uji Normalitas Data Tes.....	59
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Angket.....	60
Tabel 4.4 Uji Homogenitas Tes.....	60
Tabel 4.5 Uji T Kemampuan Komunikasi.....	62
Tabel 4.6 Uji T Hasil Belajar.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 4.1 Statistik Kemampuan Komunikasi Kelas Eksperimen.....	53
Gambar 4.2 Statistik Kemampuan Komunikasi Kelas Kontrol.....	54
Gambar 4.3 Statistik Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	56
Gambar 4.4 Statistik Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Dari Fakultas.....	82
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Di SMP PGRI 6 Malang.....	83
Lampiran 3 RPP Pembelajaran IPS.....	84
Lampiran 4 Soal Angket.....	86
Lampiran 5 Soal Tes.....	87
Lampiran 6 Hasil Angket Kelas Ekperimen.....	90
Lampiran 7 Hasil Angket Kelas Kontrol.....	92
Lampiran 8 Hasil Tes Kelas Ekperimen.....	94
Lampiran 9 Hasil Tes Kelas Kontrol.....	95
Lampiran 10 Uji Validitas Tes.....	96
Lampiran 11 Uji Validitas Angket.....	98
Lampiran 12 Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	100
Lampiran 13 Uji Daya Beda Soal.....	100
Lampiran 14 Uji Reliabilitas Angket.....	102
Lampiran 15 Uji Reliabilitas Soal.....	102
Lampiran 16 Uji Normalitas.....	103
Lampiran 17 Uji Homogenitas.....	104
Lampiran 18 Uji Independent Sample T-Test Kemampuan Komunikasi.....	106
Lampiran 19 Uji Independent Sample T-Test Hasil Belajar.....	107
Lampiran 20 Lembar Penilaian Validator.....	108
Lampiran 21 Dokumentasi Kegiatan.....	112

ABSTRAK

Rozy, Achmad Fachrul. 2023. Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. Skripsi. Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing Skripsi: Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

Dalam meningkatkan hasil belajar dan keahlian berkomunikasi peserta didik, diperlukan penerapan strategi dan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik agar kegiatan pembelajaran tidak terkesan membosankan. Salah satu metode yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS agar mampu mendorong peserta didik agar lebih aktif, kreatif, dan mengembangkan keahlian komunikasi serta hasil belajar pada peserta didik adalah strategi pembelajaran *Role playing*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Menjelaskan pengaruh dari metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan kemampuan meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang, 2) Menjelaskan pengaruh dari metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian Quasi Eksperimen. Dalam rancangan penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas yang menjadi kelompok eksperimen adalah kelas VIII B dengan jumlah 22 siswa, sedangkan kelas yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas VIII A dengan jumlah 16 siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikansi antara metode pembelajaran *Role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikansi antara metode pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang.

Kata kunci: Metode *Role playing*, Kemampuan Komunikasi, Hasil Belajar

ABSTRACT

Rozy, Achmad Fachrul. 2023. The Influence of *Role playing* Learning Methods in Improving Communication Skills and Student Learning Outcomes in Social Studies Subjects. Thesis. Department of Social Sciences. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Thesis Supervisor: Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

In improving learning outcomes and communication skills of students, it is necessary to apply learning strategies and methods that involve students so that learning activities do not seem boring. One method that can be used in social studies learning to be able to encourage students to be more active, creative, and develop communication skills and learning outcomes in students is *Role playing* learning strategies.

The purpose of this study is to 1) Explain the influence of *Role playing* learning methods in improving the ability to improve the communication skills of grade VIII students in social studies subjects at SMP PGRI 6 Malang, 2) Explain the influence of *Role playing* learning methods in improving the learning outcomes of grade VIII students in social studies subjects at SMP PGRI 6 Malang. In this study using quantitative research methods with the type of research is Quasi-Experimental research. In this research design, there are two groups, namely the experimental group and the control group. The class that became the experimental group was class VIII B with a total of 22 students, while the class that became the control group was class VIII A with 16 students. Data analysis in this study used an independent sample t-test.

The results showed that there was a positive influence of significance between *Role playing* learning methods on students' communication skills in social studies subjects at SMP PGRI 6 Malang. The results showed that there was a positive influence of significance between *Role playing* learning methods on student learning outcomes in social studies subjects at SMP PGRI 6 Malang.

Keywords: *Role playing* Method, Communication Skills, Learning Outcomes

تجريدي

تعلم ومخرجات الاتصال مهارات تحسين في الأدوار لعب تعلم أساليب تأثير. 2023. فخرول أحمد ، روزي المعلمين وتدريب التربية كلية. الاجتماعية العلوم قسم. اطروحه. الاجتماعية الدراسات مواد في الطلاب. مالانج الحكومية الإسلامية إبراهيم مالك مولانا جامعة

ماجستير بوسبوساري، فتحي لطفية. د: الرسالة على المشرف

التي التعلم وأساليب استراتيجيات تطبيق الضروري من ، للطلاب الاتصال ومهارات التعلم نتائج تحسين في الدراسات تعلم في استخدامها يمكن التي الطرق إحدى. ممة التعلم أنشطة تبدو لا حتى الطلاب تشرك الاتصال مهارات وتطوير وإبداعا نشاطا أكثر يكونوا أن على الطلاب تشجيع على قادرة لتكون الاجتماعية الأدوار لعب تعلم استراتيجيات هي الطلاب لدى التعلم ونتائج

مهارات تحسين على القدرة تحسين في الأدوار لعب تعلم أساليب تأثير شرح 1 هو الدراسة هذه من الغرض شرح (2) ، SMP PGRI 6 Malang في الاجتماعية الدراسات مواد في الثامن الصف لطلاب الاتصال الاجتماعية الدراسات مواد في الثامن الصف لطلاب التعلم نتائج تحسين في الأدوار لعب تعلم أساليب تأثير SMP PGRI 6 Malang في

البحث تصميم في. التجريبي شبه البحث هو البحث نوع مع الكمي البحث مناهج باستخدام الدراسة هذه في أصبح الذي الفصل كان. الضابطة والمجموعة التجريبية المجموعة وهما ، مجموعتان هناك ، هذا المجموعة أصبح الذي الفصل كان بينما ، طالبا 22 بإجمالي ب الثامن الفصل هو التجريبية المجموعة مستقل t اختبار عينة الدراسة هذه في البيانات تحليل استخدم. طالبا 16 مع أ الثامن الفصل هو الضابطة

الطلاب لدى التواصل مهارات على الأدوار لعب تعلم أساليب بين للدلالة إيجابي تأثير وجود النتائج أظهرت للدلالة إيجابي تأثير وجود النتائج أظهرت. SMP PGRI 6 Malang في الاجتماعية الدراسات مواد في SMP PGRI 6 Malang في الاجتماعية الدراسات مواد في الطلاب تعلم نتائج على الأدوار لعب تعلم أساليب بين Malang.

التعلم مخرجات ، الاتصال مهارات ، الأدوار لعب طريقة :المفتاحية الكلمات

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

ؤ = aw

أي = ay

ؤ = û

إي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS adalah suatu mata pelajaran yang memuat tentang aktivitas sosial manusia serta tata negara dengan menampilkan dinamika masyarakat yang terjadi pada aktivitas sehari-hari. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik dibantu untuk memiliki karakter dan kecintaan kepada negara sebagai bangsa Indonesia¹. IPS pada hakikatnya adalah melihat lebih lanjut suatu proses hubungan antar perorangan dengan masyarakat. Cakupan pembelajaran IPS tertuang pada surat Permendiknas tahun 2006, yakni: (1) manusia, alam, dan sekitarnya; (2) Waktu, berkesinambungan, dan transformasi; (3) Struktur sosial dan budaya; serta (4) Tindakan memenuhi kebutuhan dan kesejahteraan².

Dasar dari pembelajaran IPS berhubungan dengan pola hidup manusia yang melibatkan semua perilaku sosial. IPS berhubungan dengan suatu cara seseorang dalam memenuhi keinginannya, baik keinginan secara materi, budaya, dan spiritual; memakai kekayaan alam yang tersedia; menata kesejahteraannya ataupun keinginan lainnya yang bertujuan untuk bertahan hidup. Lebih jelasnya, IPS merupakan mata pelajaran yang berfokus pada aktivitas sosial manusia baik individu maupun aktivitas bermasyarakat.

Pada tingkatan pendidikan menengah pertama atau madrasah aliyah materi IPS memiliki cakupan yang lebih luas dari pada tingkatan pendidikan dasar. Kualitas dan keluasan materi semakin dalam dengan berbagai metode pendekatan. Pendekatan yang tepat untuk digunakan pada tingkatan pendidikan menengah dan pendidikan tinggi adalah pendekatan interdisipliner atau multidisipliner dan pendekatan sistem. Karena pada

¹ Darsono dan Widya Kamilasari, "Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional" (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2017), 1.

² Bambang Sudibyo, "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia," 13 Maret 2006, 2.

tingkatan pendidikan menengah dan pendidikan tinggi pelajaran IPS menjadi alat untuk melatih pola pikir dan nalar peserta didik secara berkesinambungan.

Pembelajaran IPS memiliki tujuan yang dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu peningkatan kapabilitas kecerdasan peserta didik, peningkatan kapabilitas dan rasa kepekaan terhadap tanggung jawab sebagai seseorang yang hidup dalam lingkungan masyarakat dan warga negara serta peningkatan pada peserta didik itu sendiri. Tujuan pertama mengarah pada peningkatan kapabilitas kecerdasan yang berkaitan dengan peserta didik dan sumbangsih terhadap ilmu pengetahuan terutama ilmu sosial. Kedua ialah mengarah pada kepentingan karakter siswa dalam bermasyarakat. Dan yang terakhir lebih mengarah kepada peningkatan kepribadian siswa itu sendiri³.

Sehubungan dengan tujuan pembelajaran IPS, pendidikan IPS memberikan perhatian khusus terhadap sisi keterampilan yang wajib dimiliki oleh peserta didik selain memahami sisi pengetahuan. Kemampuan saat mengolah dan mengimplementasikan ilmu merupakan keahlian yang begitu diperlukan untuk bekal peserta didik sebagai bangsa yang bijak dan sanggup untuk turut andil secara aktif dalam masyarakat demokrasi. Sapriya berpendapat bahwa sejumlah keahlian yang harus ada sebagai komponen dalam persepektif IPS pada proses pembelajaran yaitu: (1) keahlian mengkaji; (2) keahlian berpikir; (3) keahlian partisipasi sosial; (4) keahlian berkomunikasi. Semua keahlian ini menjadi kebutuhan wajib dan sangat berkontribusi dalam inkuiri sebagai awalan dari pendekatan pada pembelajaran IPS⁴.

Peserta didik wajib memiliki keahlian berkomunikasi dalam upaya untuk pendewasaan diri. Seperti yang disampaikan oleh Sapriya bahwa “salah satu yang harus dimiliki oleh orang dewasa adalah keahlian berkomunikasi dengan orang lain”. Oleh sebab itu peningkatan keahlian berkomunikasi menjadi bagian yang penting pada pendekatan pembelajaran

³ Darsono dan Kamilasari, “Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional.”

⁴ Sapriya, *Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).

IPS⁵. Rustaman berpendapat bahwa keahlian berkomunikasi merupakan syarat yang harus dimiliki ketika proses pembelajaran sebab akan memudahkan peserta didik ketika mengorganisasikan pikiran dan membentuk gagasan, sehingga mampu mengisi kekurangan pada semua jaringan gagasan. Proses komunikasi harus dibangun melalui kegiatan penyampaian informasi oleh guru dan peserta didik⁶.

Pada zaman ini kegiatan belajar mengajar IPS yang berlangsung di beberapa lembaga sekolah senantiasa dihadapkan dengan kegiatan belajar mengajar yang tetap memakai metode konvensional. Guru kurang bervariasi dan hanya mengandalkan metode ceramah, guru lebih aktif pada pembelajaran dibandingkan muridnya (*teacher center*), guru memberikan penjelasan berupa teori, generalisasi, hukum, bersamaan dengan data-data yang membenarkan serta berharap peserta didik bersikap diam, menyimak, mencatat, dan mengingat serta membandingkan peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Peningkatan pelajaran IPS cenderung memuat bagian kognitif yang paling rendah serta terlalu condong pada kegiatan menghafal. Peserta didik lebih banyak dipengaruhi untuk menuruti keinginan guru serta tidak diberi keleluasaan untuk mencari sendiri suatu ide yang disimpulkannya melalui berfikir kritis⁷.

Guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan cenderung menggunakan rancangan pembelajaran yang hanya berbentuk hafalan sehingga peserta didik tidak mengetahui maksud dari pembelajaran, dan juga lebih sering menyampaikan makna dari suatu konsep tanpa paham akan proses dari aktivitas yang membentuk konsep tersebut. Peserta didik tidak bertanya dan menyanggah, mereka hanya menerima begitu saja teori yang dijelaskan oleh guru. Peserta didik mampu mendengarkan serta menulis informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga membuat kemampuan

⁵ Efa Rosita, "Penerapan Strategi Think Pair Share Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berkomunikasi Peserta Didik Sekolah Dasar" (Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia, 2013).

⁶ Rustaman, "Kemampuan Klasifikasi Logis Anak: Studi tentang Kemampuan Abstraksi dan Inferensi Anak Usia SD Pada Kelompok Budaya Sunda" (Bandung, 1990).

⁷ Muliatul Maghfirah dan Sri Nurhayati, "Peningkatan Strategi dan Metode Pembelajaran Guru PAI dalam Era Revolusi industri 4.0," *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)* 2, no. 1 (7 Juni 2020): 10–19, <https://doi.org/10.19105/pjce.v2i1.3402>.

berpikir dan keahlian yang dikuasai peserta didik tidak meningkat secara maksimal. Serta proses komunikasi yang terjadi diantara guru dan peserta didik tidak berjalan secara optimal⁸.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Terra Lailani dan Mungin Wibowo di SMP Negeri 22 pada siswa kelas VII terdapat 47% siswa dalam satu kelas yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi yang baik. Siswa yang mampu berkomunikasi dengan baik hanya berjumlah 10 anak. Waktu ketika siswa diperintahkan maju kedepan untuk melakukan persentasi, sebagian siswa lebih memilih untuk menolak. Hal seperti itu tidak boleh dibiasakan pada diri siswa karena akan mengakibatkan komunikasi tidak berjalan secara efektif dan menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak maksimal⁹.

Selain keahlian berkomunikasi yang belum baik, hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS terbilang belum mampu mencapai standar yang diharapkan. Hal ini merujuk pada hasil observasi yang dikemukakan oleh astuti dkk yang dilaksanakan di SMP PGRI 16 Brangsong Kabupaten Kendal pada Kelas VIII bahwa hasil belajar yang didapat pada pelajaran IPS belum mencapai KKM, ini bisa dilihat dari persentase ketuntasan nilai siswa yang hanya 30% dan yang tidak memnuhi KKM mencapai 70%. Dengan hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP PGRI 16 Brangsong Kabupaten Kendal masih belum maksimal¹⁰.

Terdapat beberapa faktor yang membuat peserta didik mendapatkan hasil belajar kurang memuaskan pada pembelajaran IPS. Faktor utama adalah pada aktivitas guru dalam memberikan pembelajaran di sekolah. Gaya mengajar guru yang lebih dominan pada metode ceramah mengakibatkan siswa kurang terdorong untuk mengembangkan

⁸ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan* (DIVA PRESS, t.t.).

⁹ Terra Lailani dan Mungin Eddy Wibowo, "Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Teknik Homeroom," *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 8, no. 1 (10 Juni 2019): 33–37, <https://doi.org/10.15294/ijgc.v8i1.25961>.

¹⁰ Wiwin Wiji Astuti, FX Sukardi FX Sukardi, dan Partono Partono, "PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN METODE PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU KELAS VIII SMP PGRI 16 BRANGSONG KABUPATEN KENDAL," *Economic Education Analysis Journal* 1, no. 2 (2012): 2, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/540>.

pengetahuannya. Semestinya guru harus menggunakan metode pembelajaran yang efektif selaras dengan tujuan dari pendidikan di sekolah yakni mengembangkan strategi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membentuk keadaan yang mampu mempengaruhi suasana hati peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar bisa dilakukan dengan perasaan yang tenang dan menyenangkan.

Hasil yang sama juga didapatkan oleh peneliti ketika melakukan wawancara pada salah satu guru IPS di SMP PGRI 6 Malang. Guru tersebut mengungkapkan masalah yang tidak jauh berbeda. Guru mengungkapkan bahwa kemampuan komunikasi pada siswa kelas VIII masih rendah. Itu terbukti dari perilaku siswa saat pelajaran yang lebih memilih untuk mendengarkan dari pada bertanya ataupun berpendapat. Kebanyakan siswa belum percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya sendiri. Selain itu sebagian besar peserta didik juga mendapatkan hasil belajar yang masih tergolong rendah, ini dikarenakan metode yang dipakai terlalu monoton dan nilai KKM yang diterapkan terlalu tinggi, yakni 75. Serta keinginan belajar peserta didik terhadap pelajaran IPS sangatlah minim.

Untuk memberi peningkatan terhadap hasil belajar dan keahlian berkomunikasi peserta didik diperlukan penerapan strategi dan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik agar kegiatan pembelajaran tidak terkesan membosankan. Salah satu metode yang dapat di digunakan pada pembelajaran IPS agar mampu menstimulus peserta didik supaya aktif, kreatif, dan mengembangkan keahlian komunikasi serta hasil belajar pada peserta didik adalah strategi pembelajaran *Role playing*.

Role memiliki arti peranan, sedangkan play adalah bermain. *Role playing* adalah suatu metode pembelajaran yang membuat peserta didik agar berperan lebih aktif pada kegiatan pembelajaran, membebaskan siswa untuk memakna materi menggunakan imajinasi yang di implementasikan melalui kreatifitas dan ekspresi tanpa dibatasi oleh kata dan gerak, tapi tidak lepas dari bahan yang diajarkan. Penggunaan metode *Role playing* memberikan fasilitas pada peserta didik agar aktif dalam pembelajaran melalui permainan peran. Metode *Role playing* menciptakan situasi baru serta

membagikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga mampu menstimulus peserta didik untuk berfikir lebih aktif dan kreatif. Manfaat dari penggunaan metode *Role playing* adalah peserta didik mampu mengenali kondisi-kondisi di dunia nyata melalui pemikiran orang lain. Pengenalan ini menjadi salah satu cara untuk mengubah tingkah laku peserta didik sebagaimana menerima setiap tokoh yang diperankannya. Kelebihan yang dimiliki oleh Metode *Role playing* adalah dapat melatih peserta didik mengingat dan menguasai bahan yang akan di didramakan sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu metode *Role playing* juga dapat meningkatkan kreatifitas dari peserta didik¹¹.

Jackson mendefinisikan metode *Role playing* sebagai strategi pembelajaran yang sangat efektif untuk mendorong peserta didik agar ikut terlibat aktif dalam berkomunikasi pada aktivitas pembelajaran di sekolah tanpa menimbulkan rasa cemas pada diri peserta didik. Selain itu metode *Role playing* juga menguntungkan bagi guru berupa cara bagaimana memberikan feedback pada aktivitas pembelajaran supaya peserta didik merasa nyaman¹².

Data penelitian yang dihasilkan oleh Najlatun & Galih membuktikan bahwa metode *Role playing* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dari peserta didik. Hal ini ditampakkan dari hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik. Dari hasil penelitian tersebut, peserta didik mampu menguasai dan merubah tingkah lakunya sehingga mengalami peningkatan pada keahlian berkomunikasi¹³.

Selain efektif untuk mengembangkan keahlian komunikasi, metode *Role playing* juga ampuh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Ini terbukti melalui hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Lilik Yulianto dan

¹¹ Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin, "PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENIGNKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HUBUNGAN MAHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA," *Jurnal Pena Ilmiah* 1 (2016): 611–20.

¹² Jackson, "Teaching Communi-cation Skill Using Role-Play: An Experience-Based Guide For Educators," *Journal of Palliative Medicine* 6 (2011): 775–80.

¹³ N Najlatun dan W Galih, "Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya," *Journal Mahasiswa Bimbinga Konseling*, 2013, 61–78.

Tukidi pada kelas VII di SMP Negeri 2 Jakenan. Berdasarkan hasil yang didapatkan dapat dirumuskan bahwa metode *Role playing* terbukti ampuh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan metode ceramah yang sering digunakan oleh guru¹⁴.

Permasalahan diatas membuktikan bahwa masih banyak guru yang menerapkan metode *Role playing* untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS. Inilah yang membuat penulis bersemangat untuk melakukan penelitian yang diberi judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”**.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka dari itu penulis merumuskan masalah yang menjadi objek dari penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang?
2. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka penulis menemukan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan pengaruh dari metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan kemampuan meningkatkan kemampuan

¹⁴ Lilik Yulianto dan Tukidi Tukidi, “Studi Komparasi Hasil Belajar IPS Dengan Menerapkan Metode *Role playing* Dan Metode Ceramah Bervariasi Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jakenan Kabupaten Pati,” *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS* 2, no. 2 (24 Desember 2020): 146–54, <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v2i2.32441>.

berkomunikasi siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang.

2. Menjelaskan pengaruh dari metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini mampu memberi manfaat kepada penulis sendiri atau pun orang lain. Manfaat yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai pembelajaran IPS, terutama pada metode *Role playing* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar peserta didik sehingga bisa diterapkan untuk pedoman bagi guru atau peneliti lainnya dalam mata pelajaran IPS serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

2. Praktis

- a. Bagi Peneliti

Menjadi hasil penelitian yang bisa digunakan sebagai sumber pembelajaran dan juga digunakan sebagai objek untuk penelitian berikutnya. Serta mampu untuk dijadikan sumber rujukan yang masih terhubung dengan penelitian tadi.

- b. Bagi Guru IPS

Menjadi sebuah pedoman yang bisa diperhitungkan saat menentukan metode pembelajaran IPS yang akan diajarkan.

c. Bagi Siswa

Menjadi variasi pembelajaran dan metode untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Serta sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS.

d. Bagi Lembaga Sekolah dan Masyarakat

Sebagai data penilaian pada aktivitas pembelajaran. Serta menambahkan variasi pembelajaran untuk selanjutnya mampu dijadikan salah satu alternatif dalam melakukan kegiatan mengajar.

E. Orisinalitas Penelitian

Sebagai bahan rujukan dalam penelitian ini, peneniti melakukan pengamatan terhadap beberapa penelitian yang telah dilakukan yaitu antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ainur Rofiq dan Imam Mashuri pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bustanul Makmur Genteng”. Pada uji paired sample T-Test menghasilkan nilai yaitu t hitung 11,925 dan t tabel 2,026, menunjukkan bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ dengan sig. (2-tailed) $0,00 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5% dan didapatkan nilai korelasi sebesar 0,777 dengan nilai signifikansi 0,000. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan metode *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Bustanul Makmur Genteng. Artinya pemilihan metode *Role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hubungan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama-sama menggunakan metode *Role playing*. Sedangkan untuk perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan

hasil akhirnya. Mata pelajaran yang diambil pada penelitian ini adalah Pendidikan Agama Islam, sedangkan mata pelajaran yang diusung oleh penulis adalah Ilmu Pengetahuan sosial. Serta hasil yang diambil dari penelitian ini hanyalah hasil belajar, sedangkan hasil akhir yang diambil pada penelitian saya adalah kemampuan komunikasi dan hasil belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan metode *Role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Bustanul Makmur Genteng¹⁵.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anggun Wisnu Putra dengan judul “Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN wonosari 4”. Hasil pengamatan guru pada peserta didik yang bisa menjawab dan tidak bisa menjawab dari 40 peserta didik di siklus 1, hanya 27 peserta didik yang dapat menjawab yaitu 67,5%, sedangkan yang tidak bisa menjawab 13 peserta didik yaitu 32,5%. Dari hasil yang diperoleh pada siklus 1 tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik belum 100% mencapai KKM. Sedangkan pada siklus 2 didapatkan hasil yaitu 40 peserta didik menjawab dengan baik dan sudah 100% mencapai KKM. Dengan demikian metode *Role playing* atau bermain peran dan penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar minat, perhatian, dan motivasi peserta didik dalam bersimulasi, peserta didik juga dapat memahami lebih dalam kejadian pada waktu tersebut, serta dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berperan. Demikian pula audio visual sebagai alat bantu mengajar pengganti tugas dan peran guru sebagai penyampai materi yang menarik dan penyajiannya semakin lengkap, dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik dalam nilai IPS. Hubungan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan

¹⁵ Ainur Rofiq dan Imam Mashuri, “PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP BUSTANUL MAKMUR GENTENG,” *MUMTAZ : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (4 Desember 2021): 001–011.

oleh penulis adalah sama-sama menggunakan metode *Role playing*. Sedangkan perbedaannya terdapat pada subyek yang digunakan dan hasil akhirnya. Pada penelitian ini subyek yang digunakan adalah siswa Sekolah Dasar kelas V, berbeda dengan subyek yang digunakan oleh penulis. Subyek yang penulis gunakan adalah siswa MTs kelas VIII. Perbedaan yang lain juga terdapat pada hasil akhir yang didapat. Pada penelitian ini memiliki hasil akhir yaitu keterampilan berbicara sedangkan hasil akhir pada penelitian saya adalah kemampuan berkomunikasi dan hasil belajar. Kesimpulan yang didapat pada penelitian ini adalah metode *Role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Wonosari 4¹⁶.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Risva Anggriani dan Ishartiwi yang berjudul “Kefektifan Metode *Role playing* Terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS”. Pada hasil pretest angket keaktifan siswa menunjukkan bahwa pada kelompok pembelajaran dengan metode *Role playing* dengan jumlah 22 siswa memiliki rata-rata 71,00, standar deviasi 5,00, skor terendah 62, dan skor tertinggi 83. Sedangkan pada kelompok kontrol dengan jumlah siswa 22 memiliki rata-rata 67,27, standar deviasi 7,15, skor terendah 56, dan skor tertinggi 81. Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, namun perbedaannya hanya 3,73 sehingga dapat kita katakan bahwa data keaktifan siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol seimbang. Sedangkan pada posttest angket keaktifan siswa menunjukkan bahwa, pada pembelajaran IPS metode *Role playing* dengan jumlah siswa 22 memiliki rata-rata 80,91, standar deviasi 4,41, skor terendah 70, dan skor tertinggi 88. Sedangkan pada kelompok kontrol dengan jumlah siswa 22 siswa memiliki rata-rata 77,59, standar deviasi 4,83, skor terendah 68, dan skor tertinggi 86.

¹⁶ Anggara Wisnu Putra, “METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN WONOSARI 4,” *BASIC EDUCATION* 5, no. 9 (8 Juni 2016): 874–83.

Pada pretest angket kerja sama siswa menunjukkan bahwa pada kelompok pembelajaran dengan metode *Role playing* dengan jumlah 22 siswa memiliki rata-rata 69,14, standar deviasi 5,64, skor terendah 60, dan skor tertinggi 81. Sedangkan pada kelompok kontrol dengan jumlah siswa 22 memiliki rata-rata 65,55, standar deviasi 7,84, skor terendah 53, dan skor tertinggi 80. Dari tabel 4 dapat dilihat bahwa rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, namun perbedaannya hanya 3,59 sehingga dapat kita katakan bahwa data keaktifan siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol seimbang. Sedangkan pada posttest angket kerja sama siswa menunjukkan bahwa, pada pembelajaran IPS metode *Role playing* dengan jumlah siswa 22 memiliki rata-rata 80,77, standar deviasi 4,43, skor terendah 70, dan skor tertinggi 88. Sedangkan pada kelompok kontrol dengan jumlah siswa 22 siswa memiliki rata-rata 76,77, standar deviasi 4,28, skor terendah 70, dan skor tertinggi 85. Dari tabel 5 di atas juga dapat dilihat bahwa rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol dengan perbedaannya mencapai 4,00. Hasil uji hipotesis pada angket keaktifan siswa diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat menunjukkan hipotesis nol (H_0) ditolak dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima, maka dapat disimpulkan metode *Role playing* “efektif” dibandingkan dengan metode ceramah. Jadi hipotesis diterima dengan pernyataan terdapat keefektifan metode *Role playing* terhadap keaktifan siswa dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Mariorirawa. Sedangkan pada hasil uji-t pada angket kerja sama siswa diperoleh signifikansi $0,038 < 0,05$ sehingga dapat menunjukkan hipotesis nol (H_0) ditolak dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima, maka dapat disimpulkan metode *Role playing* “efektif” dibandingkan dengan metode ceramah. Jadi hipotesis diterima dengan pernyataan terdapat keefektifan metode bermain peran (*Role playing*) terhadap kerjasama siswa dalam mata

pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Marioriawa. Sehingga dapat dijelaskan bahwa metode *Role playing* lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah terhadap peningkatan keaktifan dan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS. Hubungan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menggunakan mata pelajaran IPS. Sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian saya adalah hasil akhirnya. Hasil akhir pada penelitian ini adalah keaktifan dan kerjasama sedangkan hasil akhir pada penelitian saya adalah kemampuan berkomunikasi dan hasil belajar. Dari penelitian ini dapat ditarik Kesimpulan bahwa metode *Role playing* sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dibandingkan dengan metode ceramah dalam pembelajaran IPS. Selain itu metode *Role playing* juga lebih efektif secara signifikan dalam meningkatkan kerjasama siswa dibandingkan dengan metode ceramah dalam pembelajaran IPS¹⁷.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Z. I. Paudi dengan judul “Penerapan Metode *Role playing* pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Hasil pengujian hipotesis dengan statistik uji t satu pihak diperoleh nilai thitung > ttabel yaitu $12,75 > 1,67$ dengan taraf kepercayaan 0,05 dan derajat kebebasan = 56. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role playing* pada pokok bahasan hukum Newton tentang gerak memberikan hasil belajar yang lebih tinggi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Palu. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Role playing* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pendekatan konvensional pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga hipotesis dapat diterima pada taraf kepercayaan 95%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

¹⁷ Risva Anggriani dan Ishartiwi Ishartiwi, “Keefektifan Metode *Role playing* Terhadap Keaktifan Dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPS,” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 4, no. 2 (2017): 212–21, <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017>.

SMA Negeri 1 Palu khususnya pada materi hukum Newton. Hubungan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menggunakan metode *Role playing* dan Hasil Belajar sebagai hasil akhirnya. Sedangkan perbedaan yang terdapat dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada mata pelajaran dan subjek penelitiannya. Mata pelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah mata pelajaran fisika, sedangkan mata pelajaran yang digunakan oleh penulis adalah mata pelajaran IPS. Selain itu subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa SMA kelas X, sedangkan subjek yang digunakan oleh penulis adalah siswa kelas SMP kelas VIII. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Palu¹⁸.

5. Penelitian yang dilakukan oleh oleh Rossi Iskandar dengan judul “Meningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode *Role playing* di Kelas IV Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian yang di ukur melalui hasil lembar observasi terhadap guru, dan hasil tes evaluasi pembelajaran tiap siklusnya, maka diketahui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Melalui bermain peran (*Role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Hubungan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama-sama menggunakan metode *Role playing*. Sedangkan

¹⁸ Zulfikar Is Paudi, “PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN FISIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA,” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 7, no. 2 (2019): 111–20, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>.

perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada mata pelajaran, subjek penelitian dan hasil akhirnya. Pada penelitian ini mata pelajaran yang digunakan adalah mata pelajaran pancasila dan kewarganegaraan sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan mata pelajaran IPS. Selain itu penelitian ini menggunakan subjek penelitian siswa SD kelas IV sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan subjek penelitian siswa SMP kelas VIII. Dan yang membedakan lainnya adalah penelitian ini menggunakan hasil belajar sebagai hasil akhirnya sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan kemampuan komunikasi dan hasil belajar sebagai hasil akhirnya. Kesimpulan pada penelitian ini adalah metode *Role playing* sangat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan pada siswa kelas IV sekolah dasar¹⁹.

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kesimpulan Penelitian
1.	Ainur Rofiq dan Imam Mashuri pada tahun 2021 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Metode <i>Role playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bustanul Makmur Genteng"	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>Role playing</i>. • Penelitian menggunakan metode kuantitatif • Menggunakan langkah-langkah <i>Role playing</i> yang sama. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. • Hasil yang diambil hanyalah hasil belajar. • Menggunakan design one grup pretest-posttest design • Hanya menggunakan instrumen soal 	terdapat pengaruh dari penerapan metode <i>Role playing</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Bustanul Makmur Genteng.
2.	Anggun Wisnu Putra dengan judul "Metode <i>Role playing</i> untuk Meningkatkan	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>Role playing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan subjek siswa SD kelas V. 	metode <i>Role playing</i> dapat meningkatkan keterampilan

¹⁹ Rossi Iskandar, "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN MELALUI METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 02 (2017), <https://doi.org/10.31326/jipgsd.v1i02.102>.

	Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN wonosari 4”		<ul style="list-style-type: none"> • Hasil akhir yang diambil adalah keterampilan berbicara. • Menggunakan metode penelitian PTK. • Memerlukan 2 siklus untuk mencapai tujuan penelitian 	berbicara siswa kelas V SDN Wonosari 4
3.	Risva Anggriani dan Ishartiwi yang berjudul “Kefektifan Metode <i>Role playing</i> Terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS”.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>Role playing</i> • Menggunakan mata pelajaran IPS • Menggunakan metode penelitian kuantitatif • Menggunakan rancangan penelitian quasi ekperimental 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil akhir yang diambil adalah keaktifan dan kerja sama • Menggunakan instrumen angket • Menggunakan desain penelitian pretest-posttest control group design 	metode <i>Role playing</i> sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dibandingkan dengan metode ceramah dalam pembelajaran IPS. Selain itu metode <i>Role playing</i> juga lebih efektif secara signifikan dalam meningkatkan kerjasama siswa dibandingkan dengan metode ceramah dalam pembelajaran IPS
4.	Z. I. Paudi dengan judul “Penerapan Metode <i>Role playing</i> pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>Role playing</i> • Menggunakan hasil belajar sebagai hasil akhir • Menggunakan metode penelitian kuantitatif • Menggunakan rancangan penelitian eksperimental 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan mata pelajaran Fisika • Menggunakan subjek siswa SMA kelas X • Hanya menggunakan instrumen tes 	penerapan metode <i>Role playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Palu
5.	Rossi Iskandar dengan judul “Meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode <i>Role playing</i> di Kelas IV Sekolas Dasar”	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>Role playing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan mata pelajaran pendidikan pancasila • Menggunakan subjek siswa SD kelas IV • Hasil akhirnya hanya menggunakan hasil belajar • Menggunakan metode penelitian PTK 	metode <i>Role playing</i> sangat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan pada siswa kelas IV sekolah dasar.

			<ul style="list-style-type: none"> • Perlu 2 siklus untuk mengetahui hasil akhirnya 	
--	--	--	--	--

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah tempat penelitian, variabel yang diteliti dan indikator yang diteliti. Tempat yang digunakan untuk penelitian ini adalah SMP PGRI 6 Malang yang berda di Kota Malang. Sedangkan variabel penelitian yang akan diteliti adalah kemampuan komunikasi sebagai X_1 , hasil belajar sebagai X_2 , dan metode pembelajaran *Role playing* sebagai Y. subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII di SMP PGRI 6 Malang.

F. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dan objek dari penelitian ini meliputi dua variabel yaitu, kemampuan komunikasi dan hasil belajar serta variabel independen yakni model pembelajaran *Role playing*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimental. Untuk data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dan dikumpulkan langsung oleh peneliti. Sedangkan Subjek utama pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP PGRI 6 Malang. Penelitian ini berfokus pada kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang. Dalam penerapan Metode *Role playing*, peneliti menyelaraskannya dengan materi sejarah mengenai detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang menjelaskan tentang semua variabel yang tertadapat pada suatu penelitian²⁰. Definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

²⁰ Ni Luh Putu Ari Dewi, I. Dewa Made Endiana, dan I. Putu Edy Arizona, "PENGARUH RASIO LIKUIDITAS, RASIO LEVERAGE DAN RASIO PROFITABILITAS TERHADAP FINANCIAL DISTRESS PADA

1. Model Pembelajaran *Role playing*

Role playing adalah suatu cara penyampaian materi dengan memeragakan suatu peristiwa yang dialami seseorang pada konteks perilaku dalam interaksi sosial. Maka dapat diartikan bahwa *Role playing* merupakan sebuah metode pembelajaran yang diterapkan dengan cara guru memberikan tugas atau peran tentang suatu keadaan sosial yang berisi suatu permasalahan kepada peserta didik untuk didramatisasikan. Tujuannya adalah agar peserta didik mampu mengatasi serta menarik kesimpulan dari keadaan sosial tersebut.

2. Kemampuan Komunikasi

Kemampuan komunikasi adalah adalah suatu kemampuan dalam bercakap dan berkata-kata yang diperlukan oleh seseorang dalam memberikan informasi kepada orang lain yang akan meningkatkan proses komunikasi.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah kapasitas yang didapat oleh peserta didik sesudah mereka melewati serangkaian proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran kewajiban seorang guru tidak hanya memberikan materi kepada peserta didik, melainkan juga harus membantu keberhasilan dalam memberi materi pelajaran yakni dengan cara menilai hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini peneliti berfokus pada hasil belajar kognitif.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode Pembelajaran *Role playing*

a) Pengertian *Role playing*

Kreider dan Rachel berpendapat bahwa Metode *Role playing* merupakan sebuah permainan peran yang menampilkan imajinasi dari pemainnya dan terdapat pesan dalam drama yang ditampilkannya²¹. Sedangkan menurut Muhibbin Syah *Role playing* adalah salah satu alternatif penyelesaian masalah, khususnya yang berhubungan dengan kehidupan bermasyarakat melalui peragaan peran. Proses penyelesaian masalah ini dilakukan menggunakan beberapa tahapan seperti berikut²²;

- 1) Identifikasi masalah,
- 2) Penjabaran Masalah,
- 3) Pemeragaan tindakan,
- 4) Evaluasi.

Dari penjelesan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa *Role playing* merupakan salah satu cara dalam setrategi pembelajaran yang bekerja lewat imajinasi dan perasaan peserta didik. Imajinasi dan perasaan tersebut lantas dituangkan melalui tokoh atau benda yang diperankan. Butuh lebih dari satu orang untuk melakukan permainan ini. Itu semua tergantung pada peristiwa atau kondisi apa yang

²¹ Edy Rahman, "Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role playing*) Terhadap Aktivitas Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015," *Jurnal Majalah Kreasi STKIP MPL*, 2015.

²² Betsaidah Riaty, "PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGELOLA EMOSI SISWA KELAS XII IPS 3 DI SMA NEGERI 12 MEDAN," *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED* 3, no. 1 (30 Juni 2015), <https://doi.org/10.24114/jh.v3i1.2182>.

akan di dramatisasikan. *Role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang ditujukan untuk pencarian jalan keluar pada masalah yang bersangkutan dengan interaksi sosial, terutama pada lingkungan peserta didik itu sendiri.

Metode pembelajaran *Role playing* adalah salah satu bagian dari metode praktek yang sering dipakai dalam kegiatan pembelajaran IPS karena metode ini sangat cocok dengan materi pembelajaran IPS dan karakteristik peserta didik pada aktivitas belajar mengajar di kelas. Selain itu metode ini dirasa cocok dengan tema atau materi yang berkaitan langsung dengan kehidupan peserta didik, sehingga dalam pengaktualisasiannya peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui drama yang dimainkan²³.

Kebanyakan peserta didik yang berusia 9 tahun sampai yang lebih tua sekalipun sangat menyenangi penerapan metode ini karena dalam pengaplikasiannya tentang interaksi sosial serta memberikan kesempatan peserta didik untuk berkomunikasi secara interpersonal. Pada metode ini peran peserta didik lebih aktif dari pada guru seperti memerankan karakter atau tokoh, berdialog dengan lawan main, serta mendramatisasikan sebuah topik atau peristiwa yang sudah disajikan.

b) *Kelebihan Role playing*

Uray Herlina berpendapat bahwa Metode *Role playing* memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

²³ Ari Yanto, "METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS," *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2 Januari 2015), <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.

- 1) Semua anggota kelompok dapat berpartisipasi dan memiliki kesempatan untuk menunjukkan kelebihannya dalam bekerja sama.
- 2) Seluruh anggota diberi kebebasan untuk berekspresi selama masih dalam lingkup pembelajaran.
- 3) Metode ini dapat diterapkan pada keadaan dan waktu yang berbeda²⁴.

Sedangkan kelebihan *Role playing* menurut Ari Yanto adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dilatih agar bisa mengingat dan memahami materi yang didramakan.
- 2) Peserta didik mulai terlatih dan terbiasa untuk berinisiatif dan berkreaasi. Pada saat drama peserta didik dapat memberikan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang ada.
- 3) Metode ini juga dapat melatih bakat yang terpendam dalam diri peserta didik.
- 4) Tumbuhnya sikap saling membantu dan saling menghargai antar peserta didik.
- 5) Peserta didik mendapatkan pengalaman dan dilatih untuk bertanggung jawab²⁵.

Dari beberapa uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari *Role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Seluruh peserta didik yang terlibat dalam permainan peran mempunyai kesempatan untuk menunjukkan bakatnya serta mengembangkannya.
- 2) Seleruh peserta didik bisa berekspresi secara bebas sesuai dengan materi yang didramatisasikan.

²⁴ Uray Herlina, "TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING KELOMPOK," *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 2, no. 1 (2015): 94–107, <https://doi.org/10.31571/sosial.v2i1.55>.

²⁵ Yanto, "METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS."

- 3) Metode ini sangat mudah diaplikasikan dan dalam waktu kapan saja.
- 4) Guru mampu melakukan evaluasi terkait pemahaman dari peserta didik melalui hasil pengamatan ketika permainan dilakukan.
- 5) Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- 6) Peserta didik melatih daya ingat mereka terhadap materi melalui bahan yang dihafal sebelum didramakan.
- 7) Mengembangkan kreativitas dan inovasi dari peserta didik.
- 8) Melatih kerja sama antar peserta didik.
- 9) Melatih kemampuan berkomunikasi dari peserta didik.

c) Kekurangan *Role playing*

Menurut Sabarina kekurangan *Role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Memakan waktu yang cukup lama.
- 2) Guru dan peserta didik harus memiliki kreativitas yang tinggi
- 3) Tidak semua materi pelajaran cocok dengan metode ini.
- 4) Adanya rasa malu dari peserta didik yang ditunjuk untuk tampil.
- 5) Jika terjadi kegagalan ketika menerapkan metode *Role playing*, maka tujuan dari pembelajaran dapat dinyatakan tidak tercapai²⁶.

²⁶ Sabarina Elprida Manik M.Pd A. MAK, SKM dkk., *Penerapan Model Pembelajaran Pada Pelajaran MIPA (Matematika IPA)* (Media Sains Indonesia, 2022).

Sedangkan kekurangan metode *Role playing* menurut Yanto adalah sebagai berikut:

- 1) Dramatisasi kurang maksimal dikarenakan faktor psikologis peserta didik seperti rasa malu dan takut.
- 2) Mengakibatkan suasana menjadi berisik sehingga kelas lain merasa terganggu.
- 3) Peserta didik tidak mampu menghayati peran secara maksimal.
- 4) Memakan banyak waktu²⁷.

d) Cara Mengatasi Kekurangan *Role playing*

Cara-cara untuk menangani kekurangan dari metode *Role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru harus menjelaskan tujuan dari metode *Role playing* kepada peserta didik. Tujuan metode *Role playing* adalah agar peserta didik mampu menciptakan solusi dari masalah yang terdapat pada pembelajaran.
- 2) Guru juga harus memberikan tugas kepada peserta didik yang tidak ikut dalam permainan atau menonton.
- 3) Guru harus memilih topik yang sedang naik daun sehingga dapat menarik minat dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran²⁸.

²⁷ Yanto, "METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS"; Hasan Basri, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 032 KUALU KECAMATAN TAMBANG," *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 1, no. 1 (7 September 2017): 38–53, <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>; Herlina, "TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING KELOMPOK."

²⁸ Yanto, "METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS."

e) Langkah-Langkah *Role playing*

Menurut Wina Sanjaya dalam buku karangan M. Toharudin menjelaskan langkah-langkah *Role playing* yang meliputi:

1) Persiapan

- Menentukan topik atau tema yang akan digunakan.
- Guru menjelaskan gambaran permasalahan yang akan diperankan.
- Guru menetapkan peserta didik yang akan terlibat dalam permainan peran serta menjelaskan aturannya.
- Guru memberi kesempatan kepada peserta didik yang ingin bertanya.

2) Pelaksanaan

- Peserta didik yang mendapatkan tugas memainkan peran memulai jalannya cerita.
- Peserta didik yang lainnya memperhatikan dengan seksama.
- Guru juga ikut memperhatikan serta siap siaga untuk memberikan bantuan kepada peserta didik yang mendapatkan kesulitan.
- *Role playing* dihentikan ketika permainan sudah mencapai puncak.

3) Penutup

- Guru mengajak peserta didik untuk mendiskusikan terkait jalannya *Role playing*.
- Guru dan peserta didik menarik kesimpulan dari jalannya cerita²⁹.

²⁹ Dr Moh Toharudin M.Pd, *PENELITIAN TINDAKAN KELAS TEORI DAN APLIKASINYA UNTUK PENDIDIK YANG PROFESIONAL* (Penerbit Lakeisha, 2021).

Sedangkan menurut Fransiska dalam pengimplementasian metode *Role playing* perlu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Permanasan

Ketika langkah ini guru menjelaskan suatu masalah kepada peserta didik dengan cara bercerita atau mengajukan pertanyaan.

2) Memilih Pemain

Pada langkah ini guru memberi penjelasan kepada peserta didik tentang karakter yang bermain serta memilih peserta didik yang akan terlibat dalam permainan peran.

3) Menata Panggung

Saat langkah ini guru dan peserta didik mendiskusikan perihal tempat yang akan digunakan untuk bermain peran.

4) Memainkan Peran

Ketika memasuki langkah ini, peserta didik yang telah ditunjuk oleh guru mulai memainkan peran yang telah dibagikan.

5) Diskusi dan Evaluasi

Pada langkah ini guru bersama peserta didik melakukan evaluasi tentang permainan peran yang telah dimainkan.

6) Menyimpulkan

Dan langkah yang terakhir adalah guru dan peserta didik menarik kesimpulan dari drama yang telah ditampilkan. Guru menambahkan penguatan dengan tujuan agar peserta didik memahami pesan-pesan

yang disampaikan melalui permainan peran tersebut³⁰.

Pada penelitian ini peneliti memilih untuk menerapkan cara-cara penerapan *Role playing* yang telah dijabarkan oleh Fransiska karena dirasa sesuai dengan keadaan pada kelas yang diteliti.

2. Kemampuan Komunikasi

a) Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan aktivitas penyampaian pendapat dari seseorang untuk orang lain agar bisa memberikan informasi secara benar dan tepat. Dalam aktivitas pembelajaran, komunikasi antar pribadi adalah hal yang wajib, supaya terbentuk ikatan yang harmonis antara guru dan peserta didik. Keberhasilan dalam berkomunikasi ini sangat bergantung kepada kedua belah pihak. Namun dikarenakan guru yang memiliki kendali lebih didalam kelas, maka guru bertanggung jawab atas terjadinya komunikasi yang sehat dan efektif di dalam kelas. Keberhasilan guru dalam menciptakan komunikasi yang sehat dan efektif dipengaruhi oleh keterampilan dalam melakukan komunikasi ini. Dalam aktivitas pembelajaran, komunikasi bisa dikatakan berhasil apabila materi dapat diterima dan dimengerti serta menimbulkan feedback yang baik bagi peserta didik³¹.

³⁰ Fransiska Faberta Kencana Sari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role playing*," *Satya Widya* 34, no. 1 (2 November 2018): 62–76, <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>.

³¹ DPY Kurniati, "Modul Komunikasi Verbal dan Non Verbal," *Universitas Udayana Fakultas Kedokteran*, 2016.

b) Fungsi Komunikasi

William I. Gordon dalam buku yang ditulis oleh Yasir membagi fungsi dari komunikasi menjadi empat bagian yaitu sebagai berikut:

1) Komunikasi Sosial

Pada komunikasi sosial, komunikasi berfungsi untuk membangun jati diri, sebagai kebutuhan bersosial, mendapatkan kebahagiaan, terhindar dari tekanan yang ada, dan lain lain melalui komunikasi yang bersifat menggemberikan serta mengeratkan hubungan dengan orang lain.

2) Komunikasi Ekspresif

Fungsi komunikasi ini adalah sebagai alat untuk menyampaikan perasaan-perasaan yang kita rasakan.

3) Komunikasi Ritual

Fungsi komunikasi ini adalah sebagai penyampai pesan-pesan emosional yang dapat merekatkan beberapa kelompok.

4) Komunikasi Instrumental

Fungsi komunikasi ini adalah sebagai instrumen untuk mencapai tujuan-tujuan pribadi³².

c) Indikator Komunikasi

Tasnim berpendapat bahwa ada beberapa indikator komunikasi efektif yaitu sebagai berikut;

1) Empati

Empati adalah suatu keadaan dimana kita memahami perasaan seseorang dengan mencoba merasakan

³² Yasir, *Pengantar Ilmu Komunikasi: Sebuah Pendekatan Kritis dan Komprehensif* (Deepublish, 2020).

dengan cara yang sama dengan apa yang dirasakan oleh orang lain. Tidak memberikan penilaian pada perilaku atau sikap seseorang adalah suatu yang penting dalam empati. Menurut safaria terdapat beberapa indikator dalam empati yaitu sebagai berikut:

- Ikut merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.
- Memiliki kemauan untuk peka terhadap perasaan orang lain.
- Peka terhadap bahasa non verbal.
- Mampu mengambil tindakan atas permasalahan yang sedang dihadapinya.
- Dapat mengontrol emosi³³.

2) Keterbukaan

Aspek kemauan untuk berkomunikasi secara terbuka dan aspek kemauan untuk berkomunikasi secara jujur merupakan dua aspek yang mencerminkan kualitas keterbukaan dari komunikasi. Kemauan untuk terbuka dan menyampaikan informasi tentang dirinya bertujuan agar pribadi tidak tertutup di dalam berkomunikasi.

3) Kepositifan

Perhatian yang positif kepada seseorang diperlukan agar komunikasi yang baik dapat berjalan. Keefektifan dalam kerja sama dapat terjadi jika terdapat perasaan positif antara seseorang dengan orang lain. Adapun indikator sikap positif adalah sebagai berikut:

³³ Sohiron Sohiron, Ahmad Syukri, dan Kasful Anwar Us, "Sifat Empati Pemimpin Terhadap Bawahan Sebagai Kunci Keberhasilan Kepemimpinan Dalam Sistem Manajemen Pendidikan Islam," *Indonesian Journal of Islamic Educational Management* 2, no. 1 (21 Mei 2019): 43–52, <https://doi.org/10.24014/ijiem.v2i1.7124>.

- Seseorang melakukan sesuatu hal yang baik dengan senang hati.
- Menyukai hal-hal yang baik.
- Selalu melaksanakan norma-norma yang berlaku.
- Menyetujui hal-hal baik.
- Suka berpartisipasi dalam kebaikan.
- Gemar melakukan kebaikan.
- Menghormati aturan yang berlaku.
- Patuh dan taat terhadap peraturan yang berlaku.
- Melaksanakan tugas dan tanggung jawab.
- Selalu memenuhi kewajibannya.

4) Jelas

Jelas yang dimaksud adalah usaha untuk tidak menimbulkan pemahaman yang berbeda.

5) Rendah Hati

Sikap rendah hati perlu dimiliki oleh pelaku komunikasi agar dapat membentuk rasa saling menghargai³⁴. Adapun ciri-ciri dari sikap rendah hati adalah sebagai berikut:

- Tidak sombong
- Mensyukuri kelebihanannya
- Santun dan sayang kepada semua orang
- Tidak senang berbuat riya
- Menerima segala bentuk nasehat yang baik
- Mudah bergaul
- Tidak membeda-bedakan dalam berteman³⁵.

³⁴ Tasnim Tasnim dkk., *Pengantar Komunikasi Organisasi* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

³⁵ *Aqidah Akhlaq* (PT Grafindo Media Pratama, t.t.).

Menurut taryono terdapat beberapa indikator komunikasi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yaitu sebagai berikut;

- 1) Menjelaskan ide.
- 2) Memanajemen waktu ketika persentasi.
- 3) Menghadap audiens ketika menjelaskan informasi.
- 4) Berbicara dengan jelas.
- 5) Menggunakan media saat persentasi.
- 6) Menjawab pertanyaan audiens dengan tepat dan jelas³⁶.

d) Faktor yang Mempengaruhi Komunikasi

Suratno mengungkapkan terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi komunikasi, yaitu:

1) Toleransi

Toleransi menjadi faktor yang berpengaruh terhadap komunikasi karena jika terdapat perbedaan pendapat tidak akan menjadi sebuah masalah dikarenakan adanya rasa toleransi.

2) Kemampuan yang seimbang

Apabila seseorang mendapatkan keadilan atau kesempatan yang sama pada saat berkomunikasi maka akan membuat orang tersebut merasa nyaman dalam berinteraksi.

3) Sikap menghargai orang lain

Apabila seseorang akan berkomunikasi, sebaiknya dilakukan dengan cara yang santun dan sopan karena setiap manusia memiliki martabat.

4) Sikap mendukung

³⁶ Taryono, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 (4cs) Siswa SMP" (S2 Thesis, Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia, 2016).

Sikap mendukung adalah sikap setuju terhadap pendapat yang disampaikan orang lain.

5) Terbuka

Agar terciptanya hubungan komunikasi yang baik, maka harus saling terbuka supaya tidak terjadi kesalahpahaman.

6) Kepercayaan

Pada hubungan komunikasi, harus ada kepercayaan agar tidak ada perasaan bahaya antara pihak yang sedang melakukan komunikasi.

7) Keakraban

Hubungan komunikasi akan terpelihara jika diantara kedua belah pihak timbul sikap keakraban.

8) Kontrol

Pada saat melakukan komunikasi perlu adanya kontrol terhadap sikap dan gaya bahasa yang dipakai.

9) Respon

Dalam berkomunikasi diperlukan adanya respon dari kedua belah pihak yang terlibat untuk menjaga suasana dalam berkomunikasi.

10) Emosional

Emosional atau ekspresi yang ditunjukkan saat melakukan komunikasi harus sesuai dengan topik ataupun informasi yang sedang dibicarakan³⁷.

e) Komunikasi Dalam Perspektif Islam

Islam telah menjelaskan bahwa komunikasi sangatlah penting dalam menjalankan kehidupan. Komunikasi yang baik akan membawa manfaat, diantaranya

³⁷ Fira Dian Sary, "Pengaruh Teknik Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tarakan Tahun Pelajaran 2015/2016" (Tarakan, Universitas Borneo Tarakan, 2016).

tersebarannya islam dengan bijaksana dan penuh dengan nasihat yang baik. Komunikasi yang diajarkan dalam islam adalah komunikasi yang meninggalkan cara-cara kekerasan, adu domba, fitnah, berbohong, dan hal tercela lainnya. Ini semua dijelaskan di dalam al-Quran Surat An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ^{٣٨}

Artinya:

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk”.

Maksud dari ayat di atas adalah manusia harus mampu menciptakan komunikasi yang merangkul bukan memukul, tidak suka menyinggung tetapi menyentuh hati, tidak sibuk mencari titik perbedaan melainkan mencari titik temu, serta tidak mengejek melainkan mengajak³⁸.

3. Hasil Belajar

a) Pengertian Hasil Belajar

Purwanto berpendapat bahwa hasil belajar merupakan keberhasilan dari tujuan pendidikan pada peserta didik yang melakukan aktivitas pembelajaran. Hasil belajar

³⁸ Mohamad Fadhilah Zein, *Pergulatan Agama dan Komunikasi Massa: Revolusi Komunikasi dan Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Agama dan Manusia* (Mohamad Fadhilah Zein Digital Publishing, 2022).

juga dapat didefinisikan sebagai perubahan terhadap sikap dan tingkah laku peserta didik³⁹.

Pengertian lain mengenai hasil belajar disampaikan oleh Howard dalam buku yang ditulis oleh Nana Sudjana, hasil belajar terbagi menjadi tiga bagian yaitu keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Tiga bagian hasil belajar ini dapat disesuaikan dengan materi yang telah tertuang dalam kurikulum⁴⁰.

Dari uraian diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang meliputi kecakapan, mental, pikiran yang berproses dari aktivitas pembelajaran baik dalam tingkatan pendidikan formal maupun pendidikan non formal.

Terdapat 3 aspek pada hasil belajar yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Pertiwi berpendapat bahwa hasil belajar kognitif merupakan sebuah perilaku yang terjadi pada daerah kognisi. Hasil belajar kognitif adalah perubahan tingkah laku pada area kognisi yang terdiri dari beberapa aspek seperti C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai). Tujuan mengukur hasil belajar kognitif adalah untuk menggali informasi yang tepat terkait aspek-aspek kemampuan pada domain kognitif tersebut⁴¹.

³⁹ Metta Ariyanto, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI KENAMPAKAN RUPA BUMI MENGGUNAKAN MODEL SCRAMBLE," *Profesi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (12 Desember 2016): 134–40, <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>.

⁴⁰ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru, 1989).

⁴¹ Dian Esti Pertiwi, Taufik Samsuri, dan Agus Muliadi, "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation," *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 2, no. 2 (1 Juli 2019): 135–41, <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i2.114>.

b) Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto berpendapat bahwa terdapat dua faktor yang mampu mempengaruhi hasil belajar, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor jasmani, faktor psikologi, dan faktor kelelahan. Sedangkan untuk faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat⁴².

Dari ketiga faktor eksternal yang telah dijelaskan, terdapat faktor yang memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam menentukan hasil belajar peserta didik, yakni faktor lingkungan sekolah. Faktor lingkungan sekolah ini meliputi guru, teman-teman di sekolah, peraturan di sekolah, kurikulum yang diterapkan, dan lain-lain.

Pada lingkungan sekolah peserta didik berinteraksi dalam proses pembelajaran yang kelak akan menghasilkan output yang disebut hasil belajar. Apabila proses pembelajaran berjalan dengan tidak menarik dan membosankan, maka akan cenderung menghasilkan dampak buruk pada hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik.

Slameto mengungkapkan bahwa faktor yang sangat memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik adalah seberapa besar usaha yang dikeluarkan. Selain itu penguasaan dan pemahaman peserta didik terhadap materi juga sangat berpengaruh pada hasil belajar⁴³.

4. Pengaruh Metode *Role playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa

Metode pembelajaran *Role playing* adalah metode yang berfokus pada pengembangan kompetensi diantaranya kemampuan

⁴² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Bina Aksara, 2012).

⁴³ Slameto.

bekerjasama, berkomunikasi, sikap tanggung jawab, rasa toleransi, dan cara mendefinisikan suatu peristiwa⁴⁴. Shoimin berpendapat bahwa metode pembelajaran *Role playing* menciptakan peluang untuk peserta didik agar dapat melatih kepekaan terhadap situasi dan kondisi⁴⁵.

Metode *Role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk melatih kemampuan berkomunikasi dari peserta didik. Ini sesuai dengan tujuan dari metode *Role playing* sendiri yaitu supaya peserta didik mampu mendalami peran dan bisa menyesuaikan diri pada situasi apapun. Peserta didik juga mampu memperhatikan dan memahami perilaku dari orang lain, sehingga peserta didik bisa meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan baik⁴⁶.

Menurut Roestiyah metode *Role playing* memiliki daya tarik untuk membuat peserta didik ikut pada kegiatan pembelajaran. Bagi peserta didik berperan menjadi orang lain membuatnya mampu untuk menilai dan memahami orang lain. Situasi tersebut bisa menumbuhkan rasa saling pengertian, toleransi, kasih sayang, dan rasa saling menghormati pada diri peserta didik⁴⁷. Hal ini sangat berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi berkembangnya kemampuan komunikasi.

Selain dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, metode *role palying* juga sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Karena dengan metode *Role playing* peserta didik akan ikut serta secara penuh dalam proses

⁴⁴ D Darmawan W, "Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD," *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 2 (2014).

⁴⁵ Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014).

⁴⁶ Indha Rachmawati Sufis, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA ANAK DI SD NEGERI 2 GOMBONG," *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 12 (1 Desember 2016), <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/view/6247>.

⁴⁷ N. K. Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar Dalam CBSA* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).

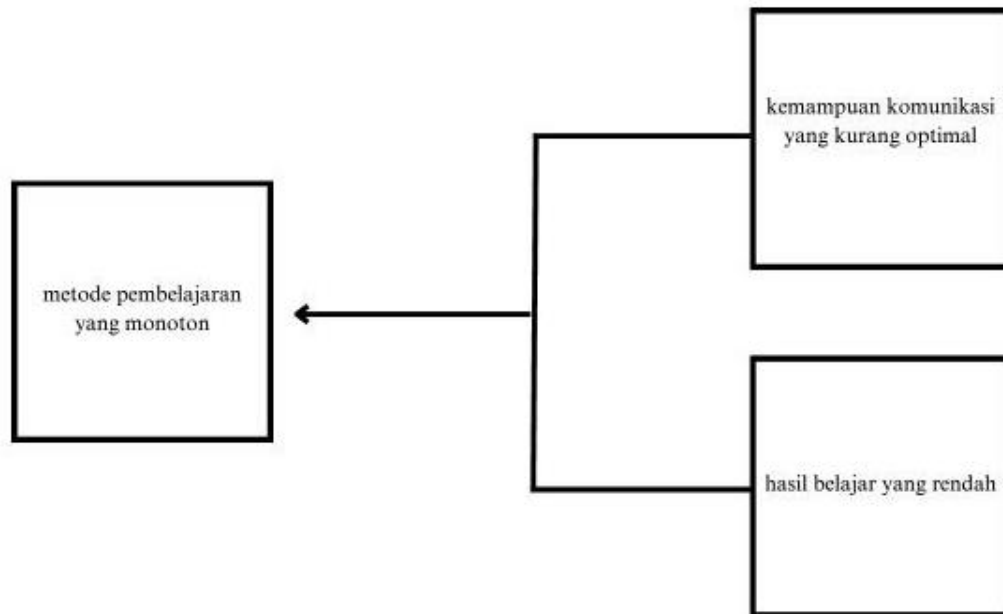
pembelajaran. Pada metode *Role playing* peserta didik diberikan kebebasan berkreasi dan bereksprisi sesuai dengan perasaan mereka tetapi tidak keluar dari konteks pembelajaran. Pengaplikasian metode *Role playing* akan memberikan pengalaman dan suasana belajar yang baru bagi peserta didik.

Mansyur berpendapat bahwa dengan menerapkan metode *Role playing* dapat membantu peserta didik dalam hal mengingat dan memahami materi yang diberikan. Selain itu peserta didik juga mampu terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif dan kreatif⁴⁸. Pemilihan metode *Role playing* untuk strategi pembelajaran dapat membuat peserta didik menjadi pribadi yang imajinatif, mandiri, berfikiran luas, dan percaya diri. Peserta didik juga bisa mengambil pesan-pesan yang terdapat pada materi pembelajaran sehingga bisa diimplementasikan di kehidupan sehari-hari.

⁴⁸ Nurhasanah, Sujana, dan Sudin, "PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HUBUNGAN MAHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA."

B. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir



Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran mempengaruhi suatu kemampuan komunikasi dan hasil belajar pada siswa. Metode pembelajaran yang monoton dapat menurunkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar pada siswa.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu kesimpulan sementara tentang hubungan dua variabel atau lebih. Hipotesis dapat dibilang baik apabila telah memenuhi 2 kriteria yakni yang pertama adalah hipotesis mampu menjelaskan hubungan antara variabel-variabel tersebut. Dan yang kedua adalah hipotesis harus memberikan petunjuk bagaimana seharusnya pengujian tersebut⁴⁹. Berdasarkan teoritis, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho₁: Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS.

Ha₁: Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS.

Ho₂: Tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Ha₂: Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

⁴⁹ Sandu Siyoto dan Muhammad Ali Sodik, *DASAR METODOLOGI PENELITIAN* (Literasi Media Publishing, 2015).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memberi penjelasan pada hasil penelitian menggunakan data numerik yang selanjutnya dianalisis menggunakan statistik⁵⁰.

Sedangkan untuk jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Gay berpendapat bahwa penelitian eksperimental adalah satu metode penelitian yang mampu menguji dengan benar hipotesis yang memiliki hubungan kausal (sebab akibat)⁵¹.

Penelitian ekperimental ini menggunakan rancangan Quasi experiment dengan design The Nonequivalent Control Group Design. Rancangan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbandingan antar kelompok eksperimental dengan kelompok control melalui serangkaian pretest dan posttest⁵².

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Dalam rancangan penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas yang menjadi kelompok eksperimen adalah kelas VIII B, sdangkan kelas yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas VIII A. sebelum diberi pre test dan pre angket, kedua kelompok sudah diberi penjelasan mengenai materi detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia oleh guru IPS yang bertugas. Adapun rumusan desain penelitian ialah sebagai berikut:

⁵⁰ Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, 1 (Bandung: PT Refika Aditama, 2012).

⁵¹ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2009).

⁵² Emzir.

Tabel 3.1 Rumusan Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan		
Eksperimen	R_1 dan T_1	X_1	R_2 dan T_2
Kontrol	R_1 dan T_1	X_2	R_2 dan T_2

Keterangan:

R_1 = Pre Angket

R_2 = Pos Angket

T_1 = Pre Test

T_2 = Pos Test

X_1 = Perlakuan yang diberikan dengan metode *Role playing*

X_2 = Tanpa perlakuan khusus

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMP PGRI 6 Malang yang beralamat di jalan Supriadi kecamatan Sukun Malang. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP PGRI 6 Malang. Alasan peneliti memilih SMP PGRI 6 Malang sebagai subjek penelitian adalah sebagai berikut;

- a) Sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti.
- b) Efisien dari berbagai segi seperti waktu, tenaga, dan juga biaya.
- c) Akses yang mudah.
- d) Peneliti telah melakukan observasi di sekolah tersebut.
- e) Metode pembelajaran yang masih monoton.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini adalah ketika semester genap pada tahun ajaran 2022/2023. Peneliti membutuhkan waktu

sebanyak empat kali pertemuan untuk mendapatkan hasil perbandingan antara kelompok eksperimental dengan kelompok control.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan seseorang atau suatu kelompok yang dapat menghasilkan informasi mengenai situasi dan keadaan latar penelitian⁵³. Subjek yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP PGRI 6 Malang. Adapun jumlah siswa pada penelitian ini adalah 22 siswa dan 16 siswa.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1.	VIII-A	16 Siswa	Kelas Kontrol
2.	VIII-B	22 Siswa	Kelas Eksperimen

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang menghubungkan antara subjek dan objek. Pada penelitian ini instrumen yang dipakai adalah angket dan tes. Angket meliputi beberapa instrumen dimana subjek memberikan tanggapan yang kemudian menghasilkan reaksi, kepercayaan, dan sikap. Peneliti membuat soal-soal yang tepat dan meminta kepada subjek agar menjawabnya⁵⁴.

1. Angket

Angket yang dibuat merujuk pada indikator yang telah ditetapkan. Angket digunakan untuk mengukur kemampuan komunikasi dari peserta didik. Dalam instrumen angket, perhitungan

⁵³ Muh Fitrah & Luthfiyah, *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018).

⁵⁴ Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.

skor diukur menggunakan skala likert yang terdapat 5 alternatif jawaban yaitu skor 5 (sangat setuju), skor 4 (setuju), skor 3 (netral), skor 2 (kurang setuju), dan skor 1 (sangat tidak setuju). Dari kelima alternatif jawaban tersebut dapat dijawab oleh responden dengan memberi tanda centang (V). Berikut ini adalah kisi-kisi pedoman angket kemampuan komunikasi.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Angket

Variabel	Indikator	Soal
Komunikasi	Empati	1,6
	Keterbukaan	2,8
	Kepositifan	3,5
	Jelas	4,10
	Rendah hati	7,9 ⁵⁵

2. Soal Tes

Tes adalah alat yang dibagikan kepada subjek untuk mendapatkan jawaban, sehingga peneliti mendapatkan informasi mengenai kemampuan dari subjek yang bersangkutan⁵⁶. Dalam tes subjek diberi serangkaian soal yang dinilai secara objektif. Hasil skor tes digunakan untuk menentukan hasil belajar peserta didik. Bentuk soal yang digunakan adalah pilihan ganda (multiple choice) yang terdiri dari 10 soal tentang materi detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia. Berikut ini adalah Kisi-kisi soal penelitian.

⁵⁵ Tasnim dkk., *Pengantar Komunikasi Organisasi*.

⁵⁶ Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Tes

Variabel	Indikator	Soal
Hasil belajar	Siswa mampu memahami tentang peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia	1,10
	Siswa mampu menganalisis tentang peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia	2,5
	Siswa mampu mengidentifikasi tentang peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan indoneisa	3,8
	Siswa mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia	4,7
	Siswa mampu menyimpulkan pesan dalam peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia	6,9 ⁵⁷

Sebelum soal tes diujikan, perlu mempertimbangkan karakteristik dari dari setiap butir soal. Pada umumnya dalam tes berbentuk soal perlu mempertimbangkan karakteristik dari tiap soal, untuk mengetahui karakterisitik dari tiap butir soal maka perlu dilakukan uji tingkat kesukaran soal dan daya beda soal.

- Tingkat kesukaran soal

Tingkat kesukaran soal merupakan jumlah proporsi yang menjawab benar pada tiap butir soal. Menurut Eko Putro Widoyoko dalam bukunya yang berjudul hasil belajar pembelajaran di sekolah, tingkat kesukaran butir soal

⁵⁷ Arifin Surya Nugraha dan Ipong Jazimah, *Detik-detik proklamasi: saat-saat menegangkan menjelang kemerdekaan republik* (Narasi, 2011).

berkisar antara 0,0 sampai dengan 0,1. Tingkat kesukaran 0,0 menunjukkan bahwasanya tidak ada satupun siswa yang menjawab butir soal dengan benar, dan tingkat kesukaran 1,0 menunjukkan bahwa semua siswa dapat menjawab butir soal dengan benar.⁵⁸

Adapun kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan kesukaran dan kualitas butir soal sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Kualitas Butir Soal

Tingkat Kesukaran	Kualitas Butir Soal
0,00 – 0,15	Sangat sukar
0,16 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 0,85	Mudah
0,86 – 1,00	Sangat mudah ⁵⁹

Berikut ini adalah tabel interpretasi tingkat kesukaran dan kualitas dari butir soal.

Tabel 3.6 Tingkat Kesukaran Butir Soal

No Soal	Mean	Tingkat Kesulitan
1	0,25	Sukar
2	0,60	Sedang
3	0,25	Sukar
4	0,35	Sedang
5	0,25	Sukar
6	0,35	Sedang
7	0,40	Sedang

⁵⁸ Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014).

⁵⁹ Muntazhimah M.Pd, *Model Rasch: Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* (Deepublish, 2023).

8	0,40	Sedang
9	0,45	Sedang
10	0,40	Sedang

- Daya beda soal

Indeks daya beda dapat berkisar antara +1,0 sampai -1,0. Daya beda +1,0 menunjukkan bahwa kelompok atas (siswa yang pandai) dapat menjawab butir soal dengan benar, sedangkan kelompok bawah (siswa yang kurang pandai) tidak dapat menjawab butir soal dengan benar. Sebaliknya, jika daya beda -1,0 menunjukkan bahwa kelompok atas (siswa yang pandai) tidak dapat menjawab butir soal dengan benar, sedangkan kelompok bawah (siswa yang kurang pandai) dapat menjawab butir soal dengan benar.⁶⁰

Adapun kriteria yang dapat digunakan dalam menentukan indeks daya beda dan kualitas butir soal sebagai berikut:

Tabel 3.7 indeks daya beda butir soal

Daya beda	Kualitas butir soal
0,70 – 1,00	Baik sekali, digunakan
0,40 – 0,69	Baik, digunakan
0,20 – 0,39	Cukup, boleh digunakan dengan perbaikan
0,00 – 0,19	Jelek, tidak boleh digunakan ⁶¹

⁶⁰ Dr Sumardi M.Hum, *Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar* (Deepublish, 2020).

⁶¹ Topic Offirstson, *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella* (Deepublish, t.t.).

Berikut ini adalah tabel interpretasi daya beda butir soal.

Tabel 3.8 interpretasi daya beda butir soal

No soal	R hitung	Keterangan
1	0,796	Baik sekali, dapat digunakan
2	0,664	Baik, dapat digunakan
3	0,796	Baik sekali, dapat digunakan
4	0,633	Baik, dapat digunakan
5	0,796	Baik sekali, dapat digunakan
6	0,633	Baik, dapat digunakan
7	0,808	Baik sekali, dapat digunakan
8	0,808	Baik sekali, dapat digunakan
9	0,664	Baik, dapat digunakan
10	0,808	Baik sekali, dapat digunakan

E. Validitas dan Reliabelitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kebenaran suatu instrumen. Suatu instrumen bisa dikatakan benar jika dapat memberikan nilai ukur yang diinginkan, sehingga dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat⁶². Untuk mengkorelasi data tersebut dapat memakai rumus korelasi product moment dari pearson, yakni:

⁶² Muslich Anshori dan Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 1 ed. (Surabaya: Airlangga University Press, 2009).

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

Hasil dari uji validitas tersebut kemudian dibantu analisis menggunakan SPSS melalui analisis Correlate Bivariate untuk mengetahui instrumen angket maupun tes tersebut valid atau tidak. Pada item soal tes dapat dikatakan valid jika nilai signifikansi < 0,05. Adapun item soal yang tidak valid nanti akan diganti dan di uji cobakan kembali.

a) Uji validitas angket

Instrumen angket memiliki 10 butir pernyataan yang telah di uji coba terhadap 20 siswa kelas IX A di SMP PGRI 6 Malang. Pengolahan uji validitas angket menggunakan SPSS. Pada item soal angket dapat dinyatakan valid apabila nilai signifikansi < 0,05. Hasil dari uji validitas angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Soal Angket

No soal	R hitung	Nilai signifikansi	Keterangan
1	0,779	0,000	Valid
2	0,711	0,000	Valid
3	0,666	0,001	Valid
4	0,833	0,000	Valid
5	0,795	0,000	Valid
6	0,700	0,001	Valid
7	0,643	0,002	Valid
8	0,755	0,000	Valid
9	0,760	0,000	Valid
10	0,833	0,000	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen angket diatas, keseluruhan item angket yang berjumlah 10 butir dinyatakan valid karena memenuhi ketentuan nilai signifikansi.

b) Uji validitas soal

Instrumen soal memiliki jumlah 10 butir pertanyaan yang telah di uji coba terhadap 20 siswa kelas IX A di SMP PGRI 6 Malang. Pengolahan uji validitas soal menggunakan SPSS. Pada item soal tes dapat dikatakan valid jika nilai signifikansi $< 0,05$. Hasil dari uji validitas soal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Soal Tes

No soal	r hitung	Nilai signifikansi	Keterangan
1	0,796	0,000	Valid
2	0,664	0,001	Valid
3	0,796	0,000	Valid
4	0,633	0,003	Valid
5	0,796	0,000	Valid
6	0,633	0,003	Valid
7	0,808	0,000	Valid
8	0,808	0,000	Valid
9	0,664	0,001	Valid
10	0,808	0,000	Valid

Berdasarkan hasil dari uji validitas instrumen soal diatas, keseluruhan item soal yang berjumlah 10 butir dinyatakan valid karena memenuhi ketentuan signifikansi.

2. Reliabilitas Instrumen

Suatu instrumen bisa dinyatakan reliabel jika instrumen tersebut diuji secara berulang-ulang dan menghasilkan nilai yang sama. Dalam mengukur reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan teknik belah dua (Split-half method). Formula yang digunakan pada teknik belah dua ini adalah formula Spearman-Brown, teknik ini hanya bisa diterapkan pada instrumen yang memiliki jumlah item genap. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$r_i = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

Uji reliabilitas dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS melalui analisis cronbach' alpha. Dasar dari pengambilan keputusannya yaitu instrumen dapat dikatakan reliabel jika hasilnya $> 0,50$. Dengan kriteria jika hasil $> 0,90$ maka dapat dikatakan reliabilitasnya sangat baik, jika hasil diantara $0,70 - 0,90$ dapat dikatakan reliabilitasnya tinggi, jika hasil diantara $0,50 - 0,70$ maka dapat dikatakan memiliki reliabilitas sedang, dan jika $\alpha < 0,50$ dapat dikatakan memiliki reliabilitas rendah.

Berikut ini merupakan hasil dari uji reliabilitas instrumen angket dan instrumen soal menggunakan aplikasi SPSS.

Tabel 3.11 Hasil Uji Reliabilitas Angket

Reliabilitas angket		
Jumlah soal	Nilai	Keterangan
10	0,899	Reliaabilitas tinggi

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai dari reliabilitas angket adalah 0,899. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa instrumen angket konsisten atau reliabel dan memiliki reliabilitas

tinggi karena hasil yang diperoleh diantara 0,70 – 0,90 atau lebih dari 0,50.

Tabel 3.12 Hasil Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes		
Jumlah soal	Nilai	Keterangan
10	0,802	Reliaabilitas tinggi

Sedangkan berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai dari reliabilitas tes adalah 0,802. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa intrumen tes konsisten atau reliabel dan memiliki reliabilitas tinggi karena hasil yang diperoleh diantara 0,70 – 0,90 atau lebih dari 0,50.

F. Teknik Pengumpulan Data

Data yang menjadi bahan pokok pada penelitian ini merupakan data yang berwujud data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh melalui serangkaian kegiatan. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data sendiri menggunakan teknik penyebaran kuesioner. Kuesioner merupakan soal-soal yang dibuat secara logis dan tersistem mengenai konsep yang menjelaskan perihal variabel yang sedang diteliti. Pembagian kuesioner ini memiliki tujuan agar mendapatkan data mengenai masalah penelitian⁶³.

G. Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis
 - a) Uji Normalitas Distribusi

Dalam melakukan uji normalitas, peneliti menggunakan uji chi kuadrat. Uji chi kuadrat merupakan suatu uji yang dipakai untuk membedakan antara frekuensi

⁶³ Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2009).

observasi dengan frekuensi ekspektasi atau frekuensi harapan suatu kategori tertentu. Adapun rumus dari uji chi kuadrat adalah sebagai berikut⁶⁴:

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

b) Uji Homogenitas Variansi

Uji homogenitas merupakan suatu uji yang digunakan untuk menghasilkan data penelitian masing-masing kelompok dan data ini berasal dari populasi yang tidak terlalu berbeda jauh. Untuk menguji homogenitas peneliti menggunakan uji fisher dengan rumus sebagai berikut⁶⁵:

$$s_i^2 = \frac{\sum(x_1 - \bar{x}_1)^2}{n-1}$$

Setelah itu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$f_{hit} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

2. Uji Analisis Data

Untuk pengujian analisis data peneliti menggunakan teknik paired sample T-test. Uji paired sample T-test merupakan uji yang memiliki tujuan agar dapat mengetahui signifikansi peran berhubungan antar variabel X terhadap variabel Y dengan memperkirakan bahwa variabel X lain dianggap pasti. Adapun uji paired sample T-test rumusnya adalah sebagai berikut⁶⁶:

⁶⁴ A. Rasul, Subhanudin, dan Ruben Sonda, *Statistika Pendidikan Matematika* (CV Kreator Cerdas Indonesia, 2022).

⁶⁵ Dr H. Fajri Ismail M.Pd, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial* (Kencana, 2018).

⁶⁶ Dr Muhammad Yusuf MSi SPi, MSi & Dr Lukman Daris, SPi, *Analisis Data Penelitian : Teori & Aplikasi dalam Bidang Perikanan* (PT Penerbit IPB Press, 2019).

$$t = \frac{Me - Mk}{\sqrt{\left(\frac{(\sum x_e^2)(\sum x_k^2)}{nx_e + nx_k - 2}\right)\left(\frac{1}{n_e} + \frac{1}{n_k}\right)}}$$

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

Penelitian ini dilakukan di SMP PGRI 6 Malang yang terletak di jalan Kolonel Sugiono VIII No. 82 Malang. SMP PGRI 6 Malang berdiri padat tahun 1981. Awal mulanya SMP PGRI 6 Malang menumpang di SDN Ciptomulyo 1. Hingga pada tahun 2004 sekolah ini berpindah ke Jalan Kolonel Sugiono VIII No. 82, Malang sampai sekarang. Sekolah ini berstatus swasta dan memiliki akreditasi B. SMP PGRI 6 Malang berdiri pada tanah milik pemerintah seluas 2262 meter persegi dan memiliki luas bangunan sebesar 1235 meter persegi. Di sekolah ini terdapat 23 guru dan 350 murid. SMP PGRI 6 Malang memiliki 12 ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, dan beberapa fasilitas lainnya. Di sana juga terdapat lapangan serba guna yang selalu dipakai untuk aktifitas olahraga. Mengenai biodata sekolah akan dijelaskan pada data berikut:

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMP PGRI 6 Malang
Alamat	: Jl. Kolonel Sugiono VIII No. 82 Malang
Telepon	: (0341) 368806
NSS	: 204056105070
NPSN	: 20533746
Status	: Swasta
Jenjang Akreditasi	: B
Tahun Didirikan	: 1981
Tahun Beroperasi	: 1981
Kabupaten/Kota	: Malang
Provinsi	: Jawa Timur
Kepemilikan Tanah	: Tanah Milik Pemerintah
Luas Tanah	: 2262 m

Luas Bangunan : 1235 m

2. Visi

“Unggul Dalam Prestasi dan Berakhlak Mulia”

Indikator Visi:

- a) Naiknya perolehan rata-rata N.U.N untuk 4 mata pelajaran
- b) Naiknya rata-rata nilai raport tiap tingkat dari tahun ke tahun
- c) Naiknya jumlah kelulusan yang diterima di SMA unggulan dan SMA favorit
- d) Naik peringkat kejuaraan oleh siswa baik akademik maupun non akademik
- e) Berlangsungnya proses pembelajaran etika pergaulan dan pengembangan budi pekerti
- f) Meningkatkan etos kerja warga sekolah yang terwujud dalam bentuk pelayanan publik

3. Misi

- a) Menyelenggarakan KBM secara Pakem (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)
- b) Menumbuh kembangkan semangat berkompetisi dikalangan warga sekolah dalam meraih kesempatan untuk maju dan berprestasi dibidangnya.
- c) Tercapainya target standar pengolaan pendidikan oleh sekolah sesuai dengan Permen Diknas No. 19 Tahun 2007
- d) Melaksanakan kegiatan pengayaan, pendalaman materi, uji coba yang mengacu dari materi UAN dan TPA
- e) Membentuk kelompok MIPA, KIR, Seni, Olahraga serta Jurnalis sebagai wahana pembinaan baik rutin maupun khusus, terutama dalam menghadapi lomba-lomba
- f) Menerapkan secara konsisten Manajemen Berbasis Sekolah

4. Tujuan

- a) Mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan
- b) Mengembangkan budaya sekolah yang religius melalui kegiatan keagamaan dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari baik disekolah maupun di masyarakat
- c) Mewujudkan sekolah yang berkarakter budaya bangsa
- d) Memiliki peserta didik yang terampil berkomunikasi bertutur kata, berperilaku terpuji dan berempati sesama
- e) Memiliki peserta didik yang dapat menjaga sarana dan prasarana sekolah serta fasilitas umum dilingkungan sekitar
- f) Gerakan literasi sekolah sebagai perwujudan sikap gemar membaca agar pengetahuan peserta didik dan wargasekolah semakin meningkat dan kompeten
- g) Membiasakan peserta didik untuk menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar pada situasi tertentu
- h) Peduli terhadap kebersihan lingkungan, dapat merawat / memelihara keindahan sehingga lingkungan sekolah menjadi sehat

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Variabel Penelitian

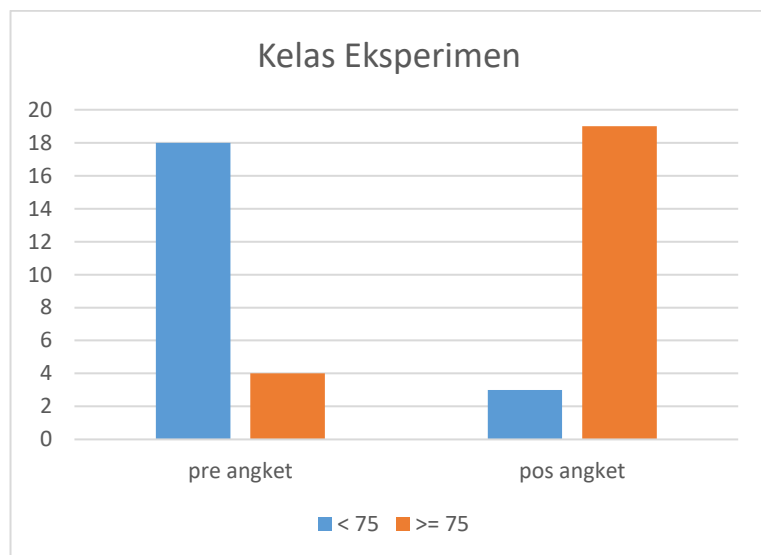
Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan hasil belajar materi IPS terpadu tentang detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia yang kemudian diperoleh perbedaan skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, perbedaan tersebut diketahui melalui pre angket, pos angket, pre tes, dan pos tes di kedua kelas tersebut. Data kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS terpadu tentang detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia dikelompokkan menjadi (1) skor kemampuan komunikasi kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *Role*

playing (2) skor hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *Role playing* (3) skor kemampuan komunikasi kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah (4) skor hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah. Dalam mengukur kemampuan komunikasi dan hasil belajar, masing-masing subjek diberi angket dan tes yang masing-masing berjumlah 10 soal. Semua soal angket dan tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan komunikasi dan hasil belajar telah diuji cobakan dan hasilnya sesuai maka soal dapat digunakan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah soal pre angket, pos angket, pre tes, dan pos tes diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian akan dikoreksi oleh guru untuk diketahui hasil / nilai dari pekerjaan siswa. Dengan demikian diketahui nilai yang didapat siswa sebagai berikut.

a) Kemampuan Komunikasi

Gambar 4.1 Statistik Kemampuan Komunikasi Kelas Ekperimen



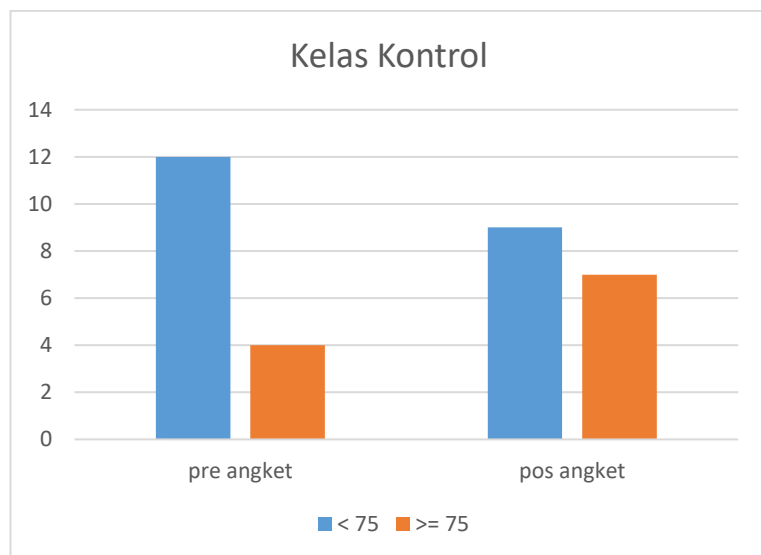
Sebelum diberi perlakuan, kemampuan komunikasi dari siswa kelas eksperimen tergolong rendah. Ini di buktikan dari hasil pre angket yang telah mereka kerjakan.

Hanya terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai diatas kkm yaitu 75. Sedangkan 18 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah 75.

Setelah diberi perlakuan, terdapat perubahan yang sangat signifikan. Ini terbukti dari hasil nilai pos tes yang meningkat. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 meningkat drastis dari yang mulanya berjumlah 4 siswa menjadi 19 siswa. Sedangkan jumlah siswa yang mendapatkan nilai dibawah 75 mengalami penurunan yang sangat signifikan dari yang semula 18 siswa menurun menjadi tinggal 3 siswa.

Dari sini bisa dilihat bahwa metode pembelajaran *Role playing* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang.

Gambar 4.2 Statistik Kemampuan Komunikasi Kelas Kontrol



Sama halnya seperti kelas eksperimen, sebelum di beri perlakuan kelas kontrol di berikan soal pre angket untuk mengukur kemampuan komunikasi siswa. Hasilnya

terdapat 12 siswa yang nilainya berada di bawah 75. Sedangkan siswa yang mendapat nilai diatas 75 hanya sebanyak 4 siswa. Ini membuktikan bahwa kemampuan komunikasi pada siswa kelas kontrol masih tergolong rendah.

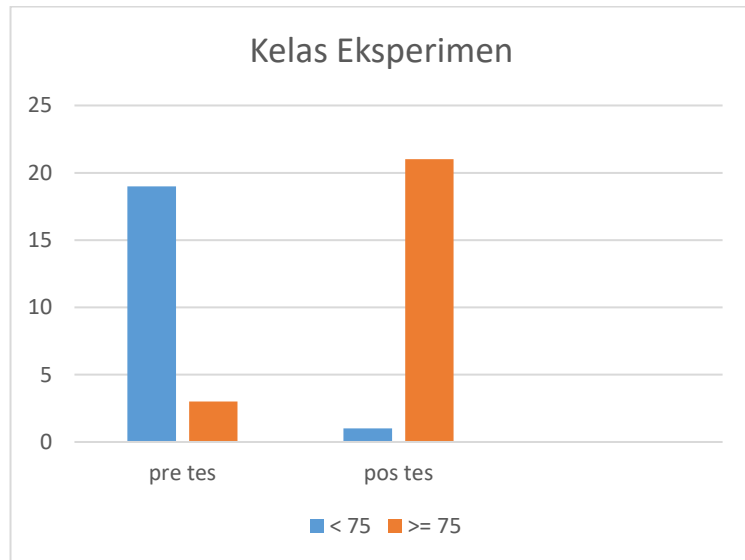
Setelah diberi perlakuan menggunakan metode ceramah, terdapat peningkatan dari kemampuan komunikasi siswa kelas kontrol dilihat melalui hasil yang di dapat dari pos angket yang dikerjakan. Hasilnya adalah terdapat sedikit peningkatan siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 yang semula hanya 4 siswa menjadi 7 siswa. Begitu pula dengan siswa yang mendapatkan nilai dibawah 75 juga mengalami sedikit penurunan yang mulanya berjumlah 12 siswa menjadi 9 siswa.

Dari data tersebut terlihat bahwa tidak ada kenaikan yang berarti pada kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan menggunakan metode ceramah.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Role playing* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS.

b) Nilai Hasil Belajar

Gambar 4.3 Statistik Hasil Belajar Kelas Eksperimen

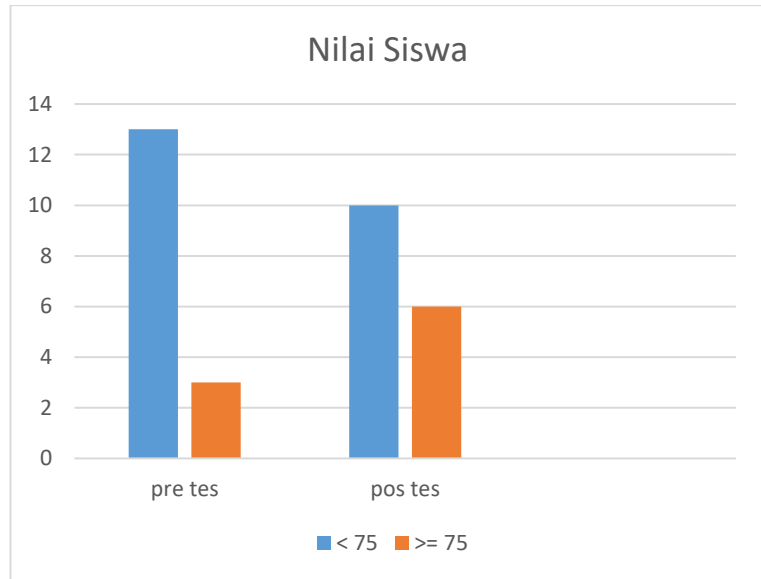


Sebelum diberi perlakuan, hasil belajar dari siswa kelas eksperimen tergolong rendah. Ini di buktikan dari hasil pre tes yang telah mereka kerjakan. Hanya terdapat 3 siswa yang mendapatkan nilai diatas kkm yaitu 75. Sedangkan 19 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah 75.

Setelah diberi perlakuan, terdapat perubahan yang sangat signifikan. Ini terbukti dari hasil nilai pos tes yang meningkat. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 meningkat drastis dari yang mulanya berjumlah 3 siswa menjadi 21 siswa. Sedangkan jumlah siswa yang mendapatkan nilai dibawah 75 mengalami penurunan yang sangat signifikan dari yang semula 19 siswa menurun menjadi tinggal 1 siswa.

Dari sini bisa dilihat bahwa metode pembelajaran *Role playing* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang.

Gambar 4.4 Statistik Hasil Belajar Kelas Kontrol



Sama halnya seperti kelas eksperimen, sebelum diberi perlakuan kelas kontrol diberikan soal pre tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasilnya terdapat 13 siswa yang nilainya berada di bawah 75. Sedangkan siswa yang mendapat nilai diatas 75 hanya sebanyak 3 siswa. Ini membuktikan bahwa hasil belajar pada siswa kelas kontrol masih tergolong rendah.

Setelah diberi perlakuan menggunakan metode ceramah, terdapat peningkatan dari hasil belajar siswa kelas kontrol dilihat melalui hasil yang di dapat dari pos tes yang dikerjakan. Hasilnya adalah terdapat sedikit peningkatan siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 yang semula hanya 3 siswa menjadi 6 siswa. Begitu pula dengan siswa yang mendapatkan nilai dibawah 75 juga mengalami sedikit penurunan yang mulanya berjumlah 13 siswa menjadi 10 siswa. Dari data tersebut terlihat bahwa tidak ada kenaikan yang berarti pada kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan menggunakan metode ceramah.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Role*

playing sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksud untuk mengetahui apakah kedua sampel berdistribusi normal atau tidak. Sampel dikatakan normal apabila nilai dalam uji normalitas melebihi 0,05.

Hasil uji normalitas data angket secara singkat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Uji Normalitas Data Angket

Test of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Angket	Preangket eksperimen	,960	22	,482
	Posangket eskperimen	,967	22	,652
	Preangket kontrol	,898	16	,074
	Posangket kontrol	,918	16	,156

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data diatas diperoleh bahwa nilai sig pada pre angket kelas eksperimen sebesar $0,482 > 0,05$, nilai sig pada pos angket kelas eksperimen sebesar $0,652 > 0,05$, nilai sig pada pre angket kelas kontrol sebesar $0,074 > 0,05$, dan nilai sig pada pos angket kelas kontrol sebesar $0,156 > 0,05$. Dari data tersebut menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat dikatakan data yang digunakan pada penelitian terdistribusi normal.

Sedangkan untuk hasil uji normalitas data tes secara singkat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Uji Normalitas Data Tes

Test of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Tes	Pretes eksperimen	,960	22	,480
	Postes eskperimen	,968	22	,674
	Pretest kontrol	,903	16	,090
	Postes kontrol	,917	16	,149

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data diatas diperoleh bahwa nilai sig pada pre tes kelas eksperimen sebesar $0,480 > 0,05$, nilai sig pada pos tes kelas eksperimen sebesar $0,674 > 0,05$, nilai sig pada pre tes kelas kontrol sebesar $0,090 > 0,05$, dan nilai sig pada pos tes kelas kontrol sebesar $0,149 > 0,05$. Dari data tersebut menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat dikatakan data yang digunakan pada penelitian terdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau dapat mewakili populasi yang lainnya. Untuk menguji homogenitas digunakan uji kesamaan dua varians yaitu uji F pada data angket dan data tes kedua kelompok. Sampel dikatakan homogen apabila hasil yang diperoleh lebih besar dari 0,05.

Setelah melakukan pengujian, maka diperoleh hasil instrumen angket sebagai berikut:

Tabel 4.3 Uji Homogenitas Angket

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre angket	Based on Mean	,240	1	36	,627
	Based on Median	,240	1	36	,627
	Based on Median and with adjusted df	,240	1	31,895	,627
	Based on trimmed mean	,327	1	36	,571
Pos angket	Based on Mean	2,769	1	36	,105
	Based on Median	2,780	1	36	,104
	Based on Median and with adjusted df	2,780	1	34,760	,104
	Based on trimmed mean	2,792	1	36	,103

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada data diatas diperoleh bahwa nilai sig pada pre angket sebesar $0,627 > 0,05$, dan nilai sig pada pos angket sebesar $0,105 > 0,05$. Dari data tersebut menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat dikatakan data tersebut homogen.

Sedangkan dalam pengujian homogenitas instrumen tes diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Uji Homogenitas Tes

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre tes	Based on Mean	,008	1	36	,931
	Based on Median	,000	1	36	1,000

	Based on Median and with adjusted df	,000	1	35,848	1,000
	Based on trimmed mean	,002	1	36	,962
Pos tes	Based on Mean	3,199	1	36	,082
	Based on Median	,970	1	36	,331
	Based on Median and with adjusted df	,970	1	34,254	,332
	Based on trimmed mean	2,883	1	36	,098

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas pada data diatas diperoleh bahwa nilai sig pada pre tes sebesar $0,931 > 0,05$, dan nilai sig pada pos angket sebesar $0,082 > 0,05$. Dari data tersebut menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat dikatakan data tersebut homogen.

4. Uji Hipotesis Data

Setelah diketahui bahwa untuk hasil belajar kedua sampel memiliki sebaran yang berdistribusi normal dan homogen, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis.

- a) Pengaruh metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang

Pengujian hipotesis dilakukan pada data gen score angket menggunakan uji independent sample T test. Pada uji independent sample T test hipotesis diterima apabila nilai dari hasil uji tidak lebih dari 0,05. Adapun hasil pengujian data gen score angket disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji T Kemampuan Komunikasi

Independet Samples Test										
		Levene's Test For Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan komunikasi	Equal variances assumed	3,340	0,76	3,510	36	,001	4,511	1,285	1,905	7,118
	Equal variances not assumed			3,693	36,000	,001	4,511	1,222	2,034	6,989

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,005$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan komunikasi siswa yang menggunakan metode *Role playing* dengan kemampuan komunikasi siswa yang menggunakan metode ceramah. Maka dibuat hipotesis yaitu H_{a1} diterima yang artinya metode pembelajaran *Role playing* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang.

b) Pengaruh metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang

Pengujian hipotesis dilakukan pada gen score tes menggunakan uji independent sample T test. Pada uji independent sample T test hipotesis diterima apabila nilai dari hasil uji tidak lebih dari 0,05. Adapun hasil pengujian data gen score tes disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6 Uji T Hasil Belajar

Independet Samples Test										
		Levene's Test For Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,871	,357	3,679	36	,001	25,057	6,811	11,243	38,871
	Equal variances not assumed			3,609	30,099	,001	25,057	6,942	10,881	39,232

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,005$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Role playing* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah. Maka dibuat hipotesis yaitu H_{a2} diterima yang artinya metode

pembelajaran *Role playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang.

BAB V

PEMBAHASAN

Selepas dari penelitian yang telah dilakukan pengambilan, pengolahan, serta analisis data yang dilakukan melalui aplikasi SPSS, maka telah diperoleh hasil serta paparan data yang sesuai dengan pengujian yang telah dilakukan berdasarkan pada hasil pengolahan data atau hasil hipotesis yang telah dipaparkan pada bab IV, maka pada bab V akan dipaparkan terkait dengan pembahasan. Berikut yaitu hasil pembahasan dari pengolahan data pengaruh metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang.

A. Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi pada Mata Pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang

Hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa metode pembelajaran *Role playing* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang.

Komunikasi merupakan aktivitas penyampaian pendapat dari seseorang untuk orang lain agar bisa memberikan informasi secara benar dan tepat. Dalam aktivitas pembelajaran, komunikasi antar pribadi adalah hal yang wajib, supaya terbentuk ikatan yang harmonis antara guru dan peserta didik. Keberhasilan dalam berkomunikasi ini sangat bergantung kepada kedua belah pihak. Namun dikarenakan guru yang memiliki kendali lebih didalam kelas, maka guru bertanggung jawab atas terjadinya komunikasi yang sehat dan efektif di dalam kelas. Keberhasilan guru dalam menciptakan komunikasi yang sehat dan efektif dipengaruhi oleh keterampilan dalam melakukan komunikasi ini. Dalam aktivitas pembelajaran, komunikasi bisa dikatakan berhasil apabila materi dapat

diterima dan dimengerti serta menimbulkan feedback yang baik bagi peserta didik⁶⁷.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adysa Alkhamdah Kurniasari yang berjudul peningkatan keterampilan komunikasi dengan metode pembelajaran *Role playing* pada siswa kelas V sekolah dasar, bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan komunikasi siswa diajar menggunakan metode *Role playing*.⁶⁸ Hanya saja yang membedakan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Adysa Alkhamdah Kurniasari terletak pada metode penelitian yang digunakan. Peneliti menggunakan metode kuantitatif eksperimen yang dimana membuat dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan Adysa menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

Hasil penelitian ini juga diperkuat teori yang dikemukakan oleh Jackson yang mendefinisikan metode *Role playing* sebagai strategi pembelajaran yang sangat efektif untuk mendorong peserta didik agar ikut terlibat aktif dalam berkomunikasi pada aktivitas pembelajaran di sekolah tanpa menimbulkan rasa cemas pada diri peserta didik. Selain itu metode *Role playing* juga menguntungkan bagi guru berupa cara bagaimana memberikan feedback pada aktivitas pembelajaran supaya peserta didik merasa nyaman⁶⁹.

Islam telah menjelaskan bahwa komunikasi sangatlah penting dalam menjalankan kehidupan. Komunikasi yang baik akan membawa manfaat, diantaranya tersebarannya Islam dengan bijaksana dan penuh dengan nasihat yang baik. Komunikasi yang diajarkan dalam Islam adalah komunikasi yang meninggalkan cara-cara kekerasan, adu domba, fitnah, berbohong, dan hal tercela lainnya. Ini semua dijelaskan di dalam al-Quran Surat An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

⁶⁷ Kurniati, "Modul Komunikasi Verbal dan Non Verbal."

⁶⁸ Adysa Alkhamdah Kurniasari, "Peningkatan Keterampilan Komunikasi Dengan Metode Pembelajaran *Role playing* Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Journal On Education* 5, no. 3 (11 Februari 2023): 8582–91.

⁶⁹ Jackson, "Teaching Communication Skill Using Role-Play: An Experience-Based Guide For Educators."

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ

بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ⁷⁰

Artinya:

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk”. Maksud dari ayat di atas adalah manusia harus mampu menciptakan komunikasi yang merangkul bukan memukul, tidak suka menyinggung tetapi menyentuh hati, tidak sibuk mencari titik perbedaan melainkan mencari titik temu, serta tidak mengejek melainkan mengajak⁷⁰.

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP PGRI 6 Malang pada materi detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia mata pelajaran IPS. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan VIII A sebagai kelas kontrol. Penelitian bertitik tolak dari pertanyaan bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang. Data dalam penelitian ini adalah data yang terkumpul dari nilai hasil pre angket dan pos angket dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan metode pembelajaran *Role playing* yang terdiri dari 22 siswa sedangkan di kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran ceramah yang berisikan 16 siswa.

Pada penelitian ini, ditemukan bahwa faktor metode pembelajaran yang diterapkan guru sangat berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi siswa. Metode pembelajaran yang baik adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung pada proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar terciptanya interaksi antara guru dan murid hingga membuat sifat percaya diri dan kemampuan komunikasi siswa meningkat. Oleh

⁷⁰ Zein, *Pergulatan Agama dan Komunikasi Massa*.

karena itu, penting bagi sekolah dan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan interaktif, serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

B. Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang

Hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa metode pembelajaran *Role playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang.

Hasil belajar merupakan keberhasilan dari tujuan pendidikan pada peserta didik yang melakukan aktivitas pembelajaran. Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai perubahan terhadap sikap dan tingkah laku peserta didik⁷¹. Terdapat 3 aspek pada hasil belajar yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Pertiwi berpendapat bahwa hasil belajar kognitif merupakan sebuah perilaku yang terjadi pada daerah kognisi. Hasil belajar kognitif adalah perubahan tingkah laku pada area kognisi yang terdiri dari beberapa aspek seperti C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai). Tujuan mengukur hasil belajar kognitif adalah untuk menggali informasi yang tepat terkait aspek-aspek kemampuan pada domain kognitif tersebut⁷².

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arsyad dan Wahyu Bagja Sulfemi yang berjudul metode *Role playing* berbantu media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS, bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa diajar menggunakan metode *Role playing*.⁷³ Hanya saja yang membedakan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan

⁷¹ Ariyanto, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI KENAMPAKAN RUPA BUMI MENGGUNAKAN MODEL SCRAMBLE."

⁷² Pertiwi, Samsuri, dan Muliadi, "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation."

⁷³ Arsyad Arsyad dan Wahyu Bagja Sulfemi, "METODE *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN BELAJAR IPS," *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 3, no. 2 (1 September 2018): 41–46, <https://doi.org/10.26737/jpipi.v3i2.1012>.

oleh Arsyad terletak pada penerapan metode *Role playing*. Peneliti menggunakan metode *Role playing* berbasis permainan drama. Sedangkan arsyad menggunakan metode *Role playing* berbantu media audio visual.

Hasil penelitian ini juga diperkuat teori yang dikemukakan oleh mansyur bahwa dengan menerapkan metode *Role playing* dapat membantu peserta didik dalam hal mengingat dan memahami materi yang diberikan. Selain itu peserta didik juga mampu terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif dan kreatif. Semua hal itu akan berdampak pada hasil belajar siswa⁷⁴.

Pada penelitian ini, ditemukan bahwa faktor metode pembelajaran yang diterapkan guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang interaktif akan mendorong siswa untuk minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar sehingga hasil belajar yang mereka dapat juga akan lebih maksimal. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan interaktif, serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Temuan yang sudah dijabarkan diatas bersinergi dengan penelitian yang telah dilakukan, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan metode *Role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar secara bermakna.

⁷⁴ Nurhasanah, Sujana, dan Sudin, "PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HUBUNGAN MAHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA."

BAB VI

PENUTUPAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan diatas, hasil dari penelitian pengaruh metode pembelajaran *Role playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh positif signifikansi antara metode pembelajaran *Role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji independent sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Merujuk pada nilai yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *Role playing* terhadap kemampuan komunikasi siswa.
2. Terdapat pengaruh positif signifikansi antara metode pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji independent sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Merujuk pada nilai yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh antara metode pembelajaran *Role playing* terhadap kemampuan

komunikasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak lembaga pendidikan dalam hal ini sekolah hendaknya dapat meningkatkan sarana dan prasarana yang tepat guna mendukung kegiatan pembelajaran agar berjalan secara optimal. Fasilitas pembelajaran yang memadai dapat meningkatkan kenyamanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan tentunya dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Bagi guru hendaknya dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kondisi serta karakteristik siswa. Guru juga perlu meningkatkan kompetensi dan kreativitasnya dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif guna siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya yang dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajarnya.
3. Bagi peneliti yang akan meneliti mengenai variabel yang sama atau serupa disarankan untuk meneliti variabel ini dalam lingkup dimensi yang lebih spesifik guna meluaskan kembali pemahaman mengenai penelitian lingkungan dan kaitannya dengan emosi. Selain itu peneliti selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan pemilihan alat ukur dan jumlah subjek penelitian, karena salah satu keterbatasan penelitian yang peneliti dapatkan adalah jumlah sampel yang sedikit.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, Risva, dan Ishartiwi Ishartiwi. “Keefektifan Metode *Role playing* Terhadap Keaktifan Dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPS.” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 4, no. 2 (2017): 212–21. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017>.
- Anshori, Muslich, dan Sri Iswati. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. 1 ed. Surabaya: Airlangga University Press, 2009.
- Aqidah Akhlaq*. PT Grafindo Media Pratama, t.t.
- Ariyanto, Metta. “PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI KENAMPAKAN RUPA BUMI MENGGUNAKAN MODEL SCRAMBLE.” *Profesi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (12 Desember 2016): 134–40. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>.
- Arsyad, Arsyad, dan Wahyu Bagja Sulfemi. “METODE *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN BELAJAR IPS.” *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 3, no. 2 (1 September 2018): 41–46. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v3i2.1012>.
- Asmani, Jamal Ma'mur. *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. DIVA PRESS, t.t.
- Astuti, Wiwin Wiji, FX Sukardi FX Sukardi, dan Partono Partono. “PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN METODE PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU KELAS VIII SMP PGRI 16 BRANGSONG KABUPATEN KENDAL.” *Economic Education Analysis Journal* 1, no. 2 (2012). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/540>.
- Basri, Hasan. “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 032 KUALU KECAMATAN TAMBANG.” *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 1, no. 1 (7 September 2017): 38–53. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>.
- Darmawan W, D. “Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD.” *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 2 (2014).
- Darsono, dan Widya Kamilasari. “Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional.” Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2017.
- Dewi, Ni Luh Putu Ari, I. Dewa Made Endiana, dan I. Putu Edy Arizona. “PENGARUH RASIO LIKUIDITAS, RASIO LEVERAGE DAN RASIO PROFITABILITAS TERHADAP FINANCIAL DISTRESS PADA PERUSAHAAN MANUFAKTUR.” *Kumpulan Hasil Riset Mahasiswa Akuntansi (KHARISMA)* 1, no. 1 (2019). <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/kharisma/article/view/537>.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2009.

- Herlina, Uray. "TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING KELOMPOK." *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 2, no. 1 (2015): 94–107. <https://doi.org/10.31571/sosial.v2i1.55>.
- Iskandar. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2009.
- Iskandar, Rossi. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN MELALUI METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 02 (2017). <https://doi.org/10.31326/jipgsd.v1i02.102>.
- Jackson. "Teaching Communication Skill Using Role-Play: An Experience-Based Guide For Educators." *Journal of Palliative Medicine* 6 (2011): 775–80.
- Kurniasari, Adysa Alkhamdah. "Peningkatan Keterampilan Komunikasi Dengan Metode Pembelajaran *Role playing* Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Journal On Education* 5, no. 3 (11 Februari 2023): 8582–91.
- Kurniati, DPY. "Modul Komunikasi Verbal dan Non Verbal." *Universitas Udayana Fakultas Kedokteran*, 2016.
- Lailani, Terra, dan Mungin Eddy Wibowo. "Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Teknik Homeroom." *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 8, no. 1 (10 Juni 2019): 33–37. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v8i1.25961>.
- Luthfiah, Muh Fitrah &. *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2018.
- Maghfirah, Muliatul, dan Sri Nurhayati. "Peningkatan Strategi dan Metode Pembelajaran Guru PAI dalam Era Revolusi industri 4.0." *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)* 2, no. 1 (7 Juni 2020): 10–19. <https://doi.org/10.19105/pjce.v2i1.3402>.
- M.Hum, Dr Sumardi. *Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar*. Deepublish, 2020.
- M.Pd, Dr H. Fajri Ismail. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Kencana, 2018.
- M.Pd, Dr Moh Toharudin. *PENELITIAN TINDAKAN KELAS TEORI DAN APLIKASINYA UNTUK PENDIDIK YANG PROFESIONAL*. Penerbit Lakeisha, 2021.
- M.Pd, Muntazhimah. *Model Rasch: Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Deepublish, 2023.
- M.Pd, Sabarina Elprida Manik, A. MAK, SKM, Muhammad Izzudin M.Pd, Iis Istianah M.Pd S. E. Sy, Fauziah Astuti M.Pd, Eka Indriastuti Kartikasari M.Pd, Wahyudin M.Pd, Dr Srie Faizah Lisnasari M.Si, dkk. *Penerapan Model Pembelajaran Pada Pelajaran MIPA (Matematika IPA)*. Media Sains Indonesia, 2022.
- MSi, Dr Muhammad Yusuf, SPi, MSi & Dr Lukman Daris, SPi. *Analisis Data Penelitian : Teori & Aplikasi dalam Bidang Perikanan*. PT Penerbit IPB Press, 2019.
- Najlatun, N, dan W Galih. "Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas X

- Multimedia SMK IKIP Surabaya.” *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 2013, 61–78.
- Nugraha, Arifin Surya, dan Ipong Jazimah. *Detik-detik proklamasi: saat-saat menegangkan menjelang kemerdekaan republik*. Narasi, 2011.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha, Atep Sujana, dan Ali Sudin. “PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HUBUNGAN MAHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA.” *Jurnal Pena Ilmiah* 1 (2016): 611–20.
- Offirstson, Topic. *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella*. Deepublish, t.t.
- Paudi, Zulfikar Is. “PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN FISIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 7, no. 2 (2019): 111–20. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>.
- Pertiwi, Dian Esti, Taufik Samsuri, dan Agus Muliadi. “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation.” *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 2, no. 2 (1 Juli 2019): 135–41. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i2.114>.
- Putra, Anggara Wisnu. “METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V SDN WONOSARI 4.” *BASIC EDUCATION* 5, no. 9 (8 Juni 2016): 874–83.
- Rahman, Edy. “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role playing*) Terhadap Aktivitas Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015.” *Jurnal Majalah Kreasi STKIP MPL*, 2015.
- Rasul, A., Subhanudin, dan Ruben Sonda. *Statistika Pendidikan Matematika*. CV Kreator Cerdas Indonesia, 2022.
- Riaty, Betsaidah. “PENERAPAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGELOLA EMOSI SISWA KELAS XII IPS 3 DI SMA NEGERI 12 MEDAN.” *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED* 3, no. 1 (30 Juni 2015). <https://doi.org/10.24114/jh.v3i1.2182>.
- Roestiyah, N. K. *Strategi Belajar Mengajar Dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Rofiq, Ainur, dan Imam Mashuri. “PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP BUSTANUL MAKMUR GENTENG.” *MUMTAZ: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (4 Desember 2021): 001–011.
- Rosita, Efa. “Penerapan Strategi Think Pair Share Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berkomunikasi Peserta Didik Sekolah Dasar.” Universitas Pendidikan Indonesia, 2013.
- Rustaman. “Kemampuan Klasifikasi Logis Anak: Studi tentang Kemampuan Abstraksi dan Inferensi Anak Usia SD Pada Kelompok Budaya Sunda.” 1990.
- Sapriya. *Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

- Sari, Fransiska Faberta Kencana. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role playing*." *Satya Widya* 34, no. 1 (2 November 2018): 62–76. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>.
- Sary, Fira Dian. "Pengaruh Teknik Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tarakan Tahun Pelajaran 2015/2016." Universitas Borneo Tarakan, 2016.
- Shoimin. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Siyoto, Sandu, dan Muhammad Ali Sodik. *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Literasi Media Publishing, 2015.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara, 2012.
- Sohiron, Sohiron, Ahmad Syukri, dan Kasful Anwar Us. "Sifat Empati Pemimpin Terhadap Bawahan Sebagai Kunci Keberhasilan Kepemimpinan Dalam Sistem Manajemen Pendidikan Islam." *Indonesian Journal of Islamic Educational Management* 2, no. 1 (21 Mei 2019): 43–52. <https://doi.org/10.24014/ijiem.v2i1.7124>.
- Sudibyo, Bambang. "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia," 13 Maret 2006, 2.
- Sudjana, Nana, dan Ibrahim. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru, 1989.
- Sufis, Indha Rachmawati. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA ANAK DI SD NEGERI 2 GOMBONG." *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 12 (1 Desember 2016). <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/view/6247>.
- Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. 1. Bandung: PT Refika Aditama, 2012.
- Taryono. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 (4cs) Siswa SMP." S2 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2016.
- Tasnim, Tasnim, Sunu Wahyudhi, Marto Silalahi, Dyah Gandasari, Maya Sari, Sahri Sahri, Pratiwi Bernadetta Purba, Anggri Puspita Sari, dan Janner Simarmata. *Pengantar Komunikasi Organisasi*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Widoyoko, Eko Putro. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.
- Yanto, Ari. "METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS." *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2 Januari 2015). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.
- Yasir. *Pengantar Ilmu Komunikasi: Sebuah Pendekatan Kritis dan Komprehensif*. Deepublish, 2020.
- Yulianto, Lilik, dan Tukidi Tukidi. "Studi Komparasi Hasil Belajar IPS Dengan Menerapkan Metode *Role playing* Dan Metode Ceramah Bervariasi Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jakenan Kabupaten Pati."

Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS 2, no. 2 (24 Desember 2020): 146–54.
<https://doi.org/10.15294/sosiolium.v2i2.32441>.

Zein, Mohamad Fadhilah. *Pergulatan Agama dan Komunikasi Massa: Revolusi Komunikasi dan Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Agama dan Manusia*. Mohamad Fadhilah Zein Digital Publishing, 2022.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian dari fakultas



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 564/Un.03.1/TL.00.1/03/2023 08 Maret 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMP PGRI 6 Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Achmad Fachrul Rozy
NIM : 19130047
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS
Lama Penelitian : Maret 2023 sampai dengan Mei 2023 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademi

Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 surat keterangan telah melaksanakan penelitian di SMP PGRI 6 Malang



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JAWA TIMUR
CABANG KOTA MALANG

SMP PGRI 06 MALANG

NPSN : 20533746 NSS : 204056105070
Jl. Kol. Sugiono VIII No. 82 Telp. (0341) 368806 Malang 65148
Email : smppgri6malang90@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3 / 2051 / 35 73.307.04 / 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Drs. R I O N O**
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **ACHMAD FACHRUL ROZY**
NPM : 19130047
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Yang bersangkutan telah melaksanakan Observasi di SMP PGRI 06 MALANG pada tanggal Maret 2023 - 13 April 2023, guna pembuatan Tugas Akhir dengan judul "*Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang*".

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 13 April 2023
Kepala Sekolah

DR. R I O N O
NIPAG PGRI : 1319005677

Lampiran 3 RPP Pembelajaran IPS

ENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP PGRI 6 Malang	Kelas/Semester : VIII (Delapan)/Genap
Materi Pelajaran : IPS	Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit (1 x Pertemuan)
Materi Pokok : Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	

A. Kompetensi Inti

KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar

3.4 Menganalisis kronologi perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

4.4 Menyajikan kronologi perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik dapat :

- Memahami detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia
- Menjelaskan tentang detik-detik detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia

D. Alat dan Media Pembelajaran

Alat : Laptop, LCD/Proyektor

Sumber Belajar : Internet, Buku Paket, Modul

Media : Spidol, Papan Tulis, Peta Konsep

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam kepada peserta didik • Guru memeriksa kehadiran peserta didik • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan • Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
KEGIATAN INTI	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan materi mengenai detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia melalui buku paket • Peserta didik diminta untuk mengamati dan mengidentifikasi tentang detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia • Peserta didik diminta untuk memahami lebih lanjut mengenai materi yang telah diberikan guru

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dipersilahkan untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami kepada guru • Guru menjelaskan kembali mengenai detik-detik proklamasi kemerdekaan indonesia sebagai bahan ulasan • Siswa diminta untuk mencatat apa yang telah dijelaskan oleh guru.
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik merefleksikan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan • Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari • Guru memberitahukan mengenai materi yang akan dipelajari dipertemuan selanjutnya • Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama

E. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengalaman sikap, tes pengetahuan, dan persentasi untuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian

Malang, 29 Maret 2023

Mengetahui,
Guru Pendamping

Mahasiswa



YUDHA PRASETYO, S.Pd

ACHMAD FACHRUL ROZY

NIM. 19130047

Lampiran 4 soal angket

Nama :

Kelas/No. Absen :

Berilah tanda (v) pada jawaban yang dianggap paling sesuai dengan keadaan saudara!

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Saya akan mendengarkan dengan seksama jika guru sedang menerangkan materi pembelajaran.					
2.	Saya akan bertanya jika tidak paham dengan materi yang dijelaskan oleh guru.					
3.	Saya akan menjelaskan materi dengan senang hati jika teman saya mengalami kesulitan dalam memahaminya.					
4.	Saya dapat mengingat kembali materi yang telah diajarkan oleh guru.					
5.	Saya akan sabar dan tidak putus asa jika tidak mampu memahami materi.					
6.	Saya ikut merasakan apa yang dirasakan teman saya ketika kesulitan dalam memahami pembelajaran.					
7.	Saya akan menerima jika mendapatkan saran atau kritikan dari guru maupun teman saya.					
8.	Saya tidak akan mencontek jika mengerjakan tugas dari guru.					
9.	Jika bertanya atau menjelaskan materi pembelajaran, saya akan menggunakan bahasa yang santun dan sopan.					
10.	Saya dapat menjawab dengan benar soal yang diberikan oleh guru.					

Keterangan:

1 = Sangat tidak setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Netral

4 = Setuju

5 = Sangat setuju

Lampiran 5 soal tes

Nama :

Kelas/No.Absen :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Pada tanggal 15 agustus 1945 jepang menyatakan menyerah kepada sekutu. Mendengar berita ini, golongan muda berinisiatif untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada saat itu juga. Namun ternyata Soekarno menolak pendapat dari golongan muda tersebut. Mengapa Soekarno tidak sependapat dengan golongan muda dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia?
 - A. Karena takut dengan jepang
 - B. Karena memiliki rencana yang lain
 - C. Menghormati hak dan kewajiban selaku pemimpin PPKI
 - D. Menghormati hak dan kewajiban selaku pemimpin BPUPKI
2. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 1. Menculik Soekarno ke Rengasdengklok
 2. Menculik Soekarno ke Ambarawa
 3. Menculik golongan tua ke Rengasdengklok
 4. Memproklamasikan kemerdekaan IndonesiaDari pernyataan diatas, pernyataan manakah yang menunjukkan sikap golongan muda ketika tidak sependapat dengan golongan tua?
 - A. 1
 - B. 2
 - C. 3
 - D. 5
3. Proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah peristiwa yang begitu singkat tanpa adanya persiapan yang matang. Semua barang dan tempat yang diperlukan pada waktu itu dipersiapkan dengan alat yang seadanya. Salah satunya adalah bendera sang saka merah putih. Bendera merah putih yang pertama kali dikibarkan saat proklamasi terbuat dari...
 - A. Kain terpal dan kain goni
 - B. Kain partai dan kain terpal
 - C. Kain katun
 - D. Kain seprei dan kain bekas penjual soto
4. Pada tanggal 17 agustus 1945 proklamasi kemerdekaan Indonesia dibacakan. Banyak para tokoh yang terlibat pada peristiwa tersebut. Tokoh yang mengibarkan bendera merah putih adalah...
 - A. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta
 - B. Ir. Soekarno dan Mr. Soepomo
 - C. Suhud, latief, dan sk trimurti
 - D. Chaerul Saleh, Sukarni, dan Syahrir
5. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 1. Rumah laksamana meida

2. Lapangan ikada
3. Jalan Pegangsaan Timur No. 56
4. Jalan Pegangsaan Timur No. 55

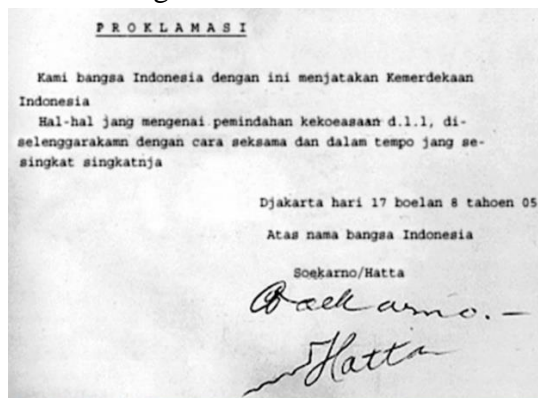
Dari pernyataan diatas, dimanakah tempat dibacakannya teks proklamasi kemerdekaan indonesia...

- | | |
|------|------|
| A. 1 | C. 4 |
| B. 2 | D. 3 |

6. Banyak peristiwa yang terjadi ketika detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia. Mulai dari tidak sependapatnya golongan muda dengan golongan tua hingga pemilihan rumah Soekarno sebagai tempat pembacaan naskah proklamasi. Salah satu kunci keberhasilan perjuangan kemerdekaan Indonesia adalah...

- | | |
|---|--------------------------------|
| A. Persatuan dan kesatuan para pahlawan | C. Rela berkorban demi jabatan |
| B. Semangat mewujudkan harapan sendiri | D. Cinta kepada harta benda |

7. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar diatas merupakan naskah otentik dari teks proklamasi kemerdekaan Indonesia. Naskah proklamasi otentik atau resmi adalah naskah yang...

- | | |
|--|---|
| A. Ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta | C. Diketik Sayuti Melik dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta |
| B. Ditulis tangan dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta | D. Diketik Ahmad Soebardjo dan ditanda-tangani Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta |
8. Peristiwa proklamasi terjadi pada hari jumat tanggal 17 agustus 1945. Peristiwa ini lah yang ditunggu tunggu oleh bangsa Indonesia hingga mempertaruhkan nyawa mereka. Proklamasi kemerdekaan Indonesia disambut oleh masyarakat dengan...
- | | |
|------------|----------|
| A. Bahagia | C. Susah |
| B. Gelisah | D. Sedih |
9. Bacalah pernyataan berikut dengan seksama!

1. Lahirnya negara republik Indonesia
2. Bangsa Indonesia menentang negara penjajah
3. Puncak perjuangan bangsa Indonesia
4. Awal mula berdirinya parta komunis di Indonesia
5. Bangsa Indonesia menyusun pemerintahan

Dari pernyataan diatas, manakah yang termasuk makna dari pembacaan proklamasi kemerdekaan Indonesia?

- | | |
|----------------|----------------|
| A. 1, 2, dan 3 | C. 1, 2, dan 5 |
| B. 1, 2, dan 4 | D. 1, 3, dan 5 |
10. Setelah mendengar berita menyerahnya jepang kepada sekutu, golongan muda langsung mengambil tindakan dengan mengadakan rapat yang menghasilkan keputusan untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada saat itu juga, yang bukan alasan mengapa golongan muda terburu-buru ingin memproklamasikan kemerdekaan Indonesia adalah...
- | | |
|----------------------------------|---|
| A. Mendapatkan janji dari jepang | C. Menyerahnya jepang kepada sekutu |
| B. Adanya kekosongan kekuasaan | D. Menginginkan kemerdekaan atas usaha bangsa sendiri |

Lampiran 6 Hasil angket kelas ekperimen

No	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL	NILAI
1	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	32	64
2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	62
3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	34	68
4	3	4	4	3	4	3	5	3	5	5	39	78
5	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	30	60
6	3	4	4	3	4	3	5	3	4	3	36	72
7	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	35	70
8	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	32	64
9	4	3	4	3	5	2	5	3	4	1	34	68
10	3	4	3	3	4	4	5	3	5	3	37	74
11	4	4	5	3	4	3	1	3	4	3	34	68
12	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	32	64
13	5	4	4	3	5	3	4	4	4	4	40	80
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
15	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	33	66
16	3	3	3	5	5	3	3	5	1	3	34	68
17	3	3	4	3	2	3	3	4	3	5	33	66
18	4	3	4	4	5	4	3	3	1	3	34	68
19	5	5	4	5	4	3	3	3	5	4	41	82
20	3	3	3	2	3	3	4	2	4	3	30	60
21	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	27	54
22	5	5	5	4	5	1	3	4	2	5	39	78

No	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL	NILAI
1	5	3	3	3	5	3	5	3	3	3	36	72
2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	62
3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	34	68
4	5	4	4	3	5	4	4	3	3	4	39	78
5	5	5	4	3	5	3	3	3	3	4	38	76
6	5	4	4	3	5	3	4	3	4	3	38	76
7	4	5	5	3	4	4	4	3	4	3	39	78
8	5	5	5	4	4	3	3	3	3	4	39	78
9	4	5	4	3	4	5	3	4	5	3	40	80
10	3	4	4	3	4	5	5	3	4	3	38	76
11	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	38	76
12	4	4	5	5	5	3	3	3	3	3	38	76
13	5	5	5	5	3	3	5	3	3	3	40	80
14	5	5	4	4	5	4	3	3	3	3	39	78
15	5	5	5	3	3	4	4	3	4	3	39	78
16	5	3	3	5	5	3	3	4	4	4	39	78

17	3	4	5	4	5	3	3	3	5	5	40	80
18	5	3	4	3	5	4	3	3	5	3	38	76
19	4	4	5	5	5	4	3	5	4	4	43	86
20	3	3	3	3	5	5	4	5	4	5	40	80
21	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	45	90
22	5	5	5	3	3	3	4	3	4	3	38	76

No	Nama	Nilai	
		Pre	Post
1.	Ahmad Zinade Maliki Ajib	64	72
2.	Aley Pucha Vitho abde	62	62
3.	Anita Saheyra	68	68
4.	Aulia Lana Agustin	78	78
5.	Arfino Almadani Afianto	60	76
6.	Dewi Aulia Ria Resti Ramadhani	72	76
7.	Fanessa Moniqca Angel	70	78
8.	Fatimah Azzahra Ramadhani	64	78
9.	Finza Dwika Wijaya	68	80
10.	Ibnu Sina Mujahidin	74	76
11.	Jesya Gladis Devanda	68	76
12.	Lutfia Lestari	64	76
13.	Moch. Reza Firmansyah	80	80
14.	Mochammad Ali Musyavak	60	78
15.	Mohammad Nurul Abidin	66	78
16.	Mutiara Ratu Asmarani	68	78
17.	Nayla Rossa Thalita	66	80
18.	Pratama Ocktaneo Sadewa	68	76
19.	Putri Afifa	82	86
20.	Rahman Maulana	60	80
21.	Rakay Patto Roga Vupasamentu	54	90
22.	Rasyid Fadhilla Fauzi Syaifulla	78	76

Lampiran 7 hasil angket kelas kontrol

No	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	total	nilai
1	5	3	5	4	5	4	4	4	5	4	43	86
2	3	2	2	3	1	3	2	2	4	2	24	48
3	5	3	3	5	4	4	2	3	2	4	35	70
4	4	3	4	3	4	3	4	3	5	3	36	72
5	4	5	3	3	3	2	1	3	5	3	32	64
6	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	34	68
7	5	4	4	2	2	4	4	2	3	4	34	68
8	5	3	3	3	4	5	5	5	5	4	42	84
9	5	4	4	3	3	4	5	3	5	4	40	80
10	4	5	3	3	4	4	4	3	4	3	37	74
11	4	4	3	4	4	3	1	3	4	4	34	68
12	5	3	3	3	3	4	3	3	5	3	35	70
13	5	3	3	3	4	5	5	5	5	4	42	84
14	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	36	72
15	4	5	3	3	4	4	4	3	4	3	37	74
16	5	4	4	4	3	4	3	3	1	4	35	70

No	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	total	nilai
1	4	3	2	3	4	3	3	2	5	4	33	66
2	3	2	2	3	1	3	2	2	4	2	24	48
3	5	3	3	5	4	4	3	3	5	5	40	80
4	4	3	4	3	4	3	4	3	5	5	38	76
5	4	5	3	3	3	2	1	3	5	3	32	64
6	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	34	68
7	4	3	3	3	4	4	4	2	3	4	34	68
8	5	4	4	3	3	5	4	5	5	3	41	82
9	5	4	4	3	3	4	5	3	5	4	40	80
10	4	5	3	3	4	4	4	3	4	5	39	78
11	4	4	3	4	4	3	1	3	4	4	34	68
12	5	3	3	3	3	4	3	3	5	3	35	70
13	5	3	3	3	4	5	5	5	5	4	42	84
14	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	36	72
15	4	5	3	3	4	4	4	3	4	3	37	74
16	5	4	4	4	3	4	3	3	5	4	39	78

No	Nama	Nilai	
		Pre	Post
1.	Abdul Agus Husni	86	66
2.	Achmad Junaidi Bin Alif	48	48
3.	Ahnaf Raihan Muafa	70	80
4.	Amanda Sausabila	72	76

5.	Anggun Nur Priyanti	64	64
6.	Axa Rizky Ramadhan	68	68
7.	Azzahra Anastasya	68	68
8.	Dhea Rahmawati	84	82
9.	Fahri Finsa Ardhiansyah	80	80
10.	Ferdi Setiawan	74	78
11.	Hamid Muhammad	68	68
12.	Irawati Cinta Ramadhani	70	70
13.	Jeico Bitoven Ronaldo	84	84
14.	M. Alfin Rachman M.	72	72
15.	M. Briyan Saputra	74	74
16.	M. Taufik Rohman	70	78

Lampiran 8 hasil tes kelas eksperimen

No	Nama	Nilai	
		Pre	Post
1.	Ahmad Zinade Maliki Ajib	70	100
2.	Aley Pucha Vitho abde	80	80
3.	Anita Saheyra	60	80
4.	Aulia Lana Agustin	50	80
5.	Arfino Almadani Afianto	60	100
6.	Dewi Aulia Ria Resti Ramadhani	40	90
7.	Fanessa Moniqca Angel	50	90
8.	Fatimah Azzahra Ramadhani	80	80
9.	Finza Dwika Wijaya	70	80
10.	Ibnu Sina Mujahidin	60	90
11.	Jesya Gladis Devanda	40	90
12.	Lutfia Lestari	60	80
13.	Moch. Reza Firmansyah	60	90
14.	Mochammad Ali Musyavak	60	90
15.	Mohammad Nurul Abidin	60	90
16.	Mutiara Ratu Asmarani	50	90
17.	Nayla Rossa Thalita	30	90
18.	Pratama Ocktaneo Sadewa	50	90
19.	Putri Afifa	50	90
20.	Rahman Maulana	50	80
21.	Rakay Patto Roga Vupasamentu	50	80
22.	Rasyid Fadhilla Fauzi Syaifulla	80	50

Lampiran 9 hasil tes kelas kontrol

No	Nama	Nilai	
		Pre	Post
1.	Abdul Agus Husni	70	50
2.	Achmad Junaidi Bin Alif	60	50
3.	Ahnaf Raihan Muafa	60	90
4.	Amanda Sausabila	50	90
5.	Anggun Nur Priyanti	70	50
6.	Axa Rizky Ramadhan	60	80
7.	Azzahra Anastasya	60	60
8.	Dhea Rahmawati	50	60
9.	Fahri Finsa Ardhiansyah	50	50
10.	Ferdi Setiawan	50	80
11.	Hamid Muhammad	80	50
12.	Irawati Cinta Ramadhani	50	80
13.	Jeico Bitoven Ronaldo	50	50
14.	M. Alfin Rachman M.	50	50
15.	M. Briyan Saputra	80	50
16.	M. Taufik Rohman	90	90

Lampiran 10 uji validitas tes

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7
X1	Pearson Correlation	1	-.236	1.000**	.303	1.000**	.303	.471*
	Sig. (2-tailed)		.317	.000	.195	.000	.195	.036
	N	20	20	20	20	20	20	20
X2	Pearson Correlation	-.236	1	-.236	-.471*	-.236	-.471*	-.792**
	Sig. (2-tailed)	.317		.317	.036	.317	.036	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20
X3	Pearson Correlation	1.000**	-.236	1	.303	1.000**	.303	.471*
	Sig. (2-tailed)	.000	.317		.195	.000	.195	.036
	N	20	20	20	20	20	20	20
X4	Pearson Correlation	.303	-.471*	.303	1	.303	1.000**	.257
	Sig. (2-tailed)	.195	.036	.195		.195	.000	.274
	N	20	20	20	20	20	20	20
X5	Pearson Correlation	1.000**	-.236	1.000**	.303	1	.303	.471*
	Sig. (2-tailed)	.000	.317	.000	.195		.195	.036
	N	20	20	20	20	20	20	20
X6	Pearson Correlation	.303	-.471*	.303	1.000**	.303	1	.257
	Sig. (2-tailed)	.195	.036	.195	.000	.195		.274
	N	20	20	20	20	20	20	20
X7	Pearson Correlation	.471*	-.792**	.471*	.257	.471*	.257	1
	Sig. (2-tailed)	.036	.000	.036	.274	.036	.274	
	N	20	20	20	20	20	20	20
X8	Pearson Correlation	.471*	-.792**	.471*	.257	.471*	.257	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.036	.000	.036	.274	.036	.274	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20

X9	Pearson Correlation	.174	-.903**	.174	.601**	.174	.601**	.698**
	Sig. (2-tailed)	.463	.000	.463	.005	.463	.005	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20
X10	Pearson Correlation	.471*	-.792**	.471*	.257	.471*	.257	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.036	.000	.036	.274	.036	.274	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20
TOTAL	Pearson Correlation	.796**	-.664**	.796**	.633**	.796**	.633**	.808**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.003	.000	.003	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20

Lampiran 11 uji validitas angket

Correlations

		x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7
x1	Pearson Correlation	1	.802**	.447*	.705**	.417	.684**	.309
	Sig. (2-tailed)		.000	.048	.001	.067	.001	.185
	N	20	20	20	20	20	20	20
x2	Pearson Correlation	.802**	1	.201	.690**	.412	.619**	.276
	Sig. (2-tailed)	.000		.396	.001	.071	.004	.238
	N	20	20	20	20	20	20	20
x3	Pearson Correlation	.447*	.201	1	.598**	.583**	.123	.465*
	Sig. (2-tailed)	.048	.396		.005	.007	.607	.039
	N	20	20	20	20	20	20	20
x4	Pearson Correlation	.705**	.690**	.598**	1	.592**	.492*	.293
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.005		.006	.028	.209
	N	20	20	20	20	20	20	20
x5	Pearson Correlation	.417	.412	.583**	.592**	1	.326	.358
	Sig. (2-tailed)	.067	.071	.007	.006		.160	.121
	N	20	20	20	20	20	20	20
x6	Pearson Correlation	.684**	.619**	.123	.492*	.326	1	.629**
	Sig. (2-tailed)	.001	.004	.607	.028	.160		.003
	N	20	20	20	20	20	20	20
x7	Pearson Correlation	.309	.276	.465*	.293	.358	.629**	1
	Sig. (2-tailed)	.185	.238	.039	.209	.121	.003	
	N	20	20	20	20	20	20	20
x8	Pearson Correlation	.517*	.532*	.300	.533*	.677**	.610**	.508*
	Sig. (2-tailed)	.020	.016	.199	.016	.001	.004	.022
	N	20	20	20	20	20	20	20

x9	Pearson Correlation	.541*	.438	.532*	.603**	.814**	.336	.318
	Sig. (2-tailed)	.014	.053	.016	.005	.000	.147	.172
	N	20	20	20	20	20	20	20
x10	Pearson Correlation	.705**	.690**	.598**	1.000**	.592**	.492*	.293
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.005	.000	.006	.028	.209
	N	20	20	20	20	20	20	20
total	Pearson Correlation	.779**	.711**	.666**	.833**	.795**	.700**	.643**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000	.000	.001	.002
	N	20	20	20	20	20	20	20

Lampiran 12 uji tingkat kesukaran soal

		Statistics						
		x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7
N	Valid	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.25	.60	.25	.35	.25	.35	.40

Lampiran 13 uji daya beda soal

		Correlations					
		x1	x2	x3	x4	x5	x6
x1	Pearson Correlation	1	-.236	1.000**	.303	1.000**	.303
	Sig. (2-tailed)		.317	.000	.195	.000	.195
	N	20	20	20	20	20	20
x2	Pearson Correlation	-.236	1	-.236	-.471*	-.236	-.471*
	Sig. (2-tailed)	.317		.317	.036	.317	.036
	N	20	20	20	20	20	20
x3	Pearson Correlation	1.000**	-.236	1	.303	1.000**	.303
	Sig. (2-tailed)	.000	.317		.195	.000	.195
	N	20	20	20	20	20	20
x4	Pearson Correlation	.303	-.471*	.303	1	.303	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.195	.036	.195		.195	.000
	N	20	20	20	20	20	20
x5	Pearson Correlation	1.000**	-.236	1.000**	.303	1	.303
	Sig. (2-tailed)	.000	.317	.000	.195		.195
	N	20	20	20	20	20	20
x6	Pearson Correlation	.303	-.471*	.303	1.000**	.303	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.195	.036	.195	.000	.195	.000
	N	20	20	20	20	20	20
x7	Pearson Correlation	.471*	-.792**	.471*	.257	.471*	.257
	Sig. (2-tailed)	.036	.000	.036	.274	.036	.274
	N	20	20	20	20	20	20
x8	Pearson Correlation	.471*	-.792**	.471*	.257	.471*	.257
	Sig. (2-tailed)	.036	.000	.036	.274	.036	.274
	N	20	20	20	20	20	20
x9	Pearson Correlation	.174	-.903**	.174	.601**	.174	.601**
	Sig. (2-tailed)						
	N	20	20	20	20	20	20

	Sig. (2-tailed)	.463	.000	.463	.005	.463	.00
	N	20	20	20	20	20	2
x10	Pearson Correlation	.471*	-.792**	.471*	.257	.471*	.25
	Sig. (2-tailed)	.036	.000	.036	.274	.036	.27
	N	20	20	20	20	20	2
total	Pearson Correlation	.796**	-.664**	.796**	.633**	.796**	.633
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.003	.000	.00
	N	20	20	20	20	20	2

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 14 uji reliabilitas angket

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.899	10

Lampiran 15 uji reliabilitas soal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.802	10

Lampiran 16 uji normalitas

Tests of Normality

kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pos angket	eksperimen	.156	22	.173	.967	22	.652
	kontrol	.183	16	.159	.918	16	.156

Tests of Normality

kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre angket	eksperimen	.177	22	.072	.960	22	.482
	kontrol	.206	16	.068	.898	16	.074

Tests of Normality

kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pos tes	eksperimen	.161	22	.142	.968	22	.674
	kontrol	.190	16	.124	.917	16	.149

Tests of Normality

kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre tes	eksperimen	.172	22	.090	.960	22	.480
	kontrol	.208	16	.062	.903	16	.090

Lampiran 17 uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre angket	Based on Mean	.240	1	36	.627
	Based on Median	.240	1	36	.627
	Based on Median and with adjusted df	.240	1	31.895	.627
	Based on trimmed mean	.327	1	36	.571

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pos angket	Based on Mean	2.769	1	36	.105
	Based on Median	2.780	1	36	.104
	Based on Median and with adjusted df	2.780	1	34.760	.104
	Based on trimmed mean	2.792	1	36	.103

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pos tes	Based on Mean	3.199	1	36	.082
	Based on Median	.970	1	36	.331
	Based on Median and with adjusted df	.970	1	34.254	.332
	Based on trimmed mean	2.883	1	36	.098

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre tes	Based on Mean	.008	1	36	.931
	Based on Median	.000	1	36	1.000

Based on Median and with adjusted df	.000	1	35.848	1.000
Based on trimmed mean	.002	1	36	.962

Lampiran 18 uji independent sample t-test kemampuan komunikasi

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
gen skor angket	Equal variances assumed	3.340	.076	3.510	36
	Equal variances not assumed			3.693	36.000

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
gen skor angket	Equal variances assumed	.001	4.511	1.285
	Equal variances not assumed	.001	4.511	1.222

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means	
		95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper
gen skor angket	Equal variances assumed	1.905	7.118
	Equal variances not assumed	2.034	6.989

Lampiran 19 uji independent sample t-test hasil belajar

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
gen skor tes	Equal variances assumed	.871	.357	3.679	36
	Equal variances not assumed			3.609	30.099

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
gen skor tes	Equal variances assumed	.001	25.057	6.811
	Equal variances not assumed	.001	25.057	6.942

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means	
		95% Confidence Interval of the Difference	
		Lower	Upper
gen skor tes	Equal variances assumed	11.243	38.871
	Equal variances not assumed	10.881	39.232

Lampiran 20 lembar penilaian validator

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR

Judul : Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS
Peneliti : Achmad Fachrul Rozy
Nama Validator : Rika Inggit Asmawati, M.A
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Penilaian

No	Kriteria	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian pernyataan soal dengan indikator				✓
2.	Kejelasan maksud soal			✓	
3.	Ketepatan skala ukur yang digunakan				✓
4.	Kemungkinan soal dapat terselesaikan				✓
5.	Kalimat pernyataan soal jelas dan tidak mengandung inti ganda			✓	
6.	Rumusan kalimat soal komunikatif menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami			✓	
7.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah Bahasa Indonesia			✓	

B. Kritik dan saran validator

- gunakan kalimat yg efektif dan efisien
- masih ada beberapa kalimat yg panjang

C. Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian instrumen angket diatas, maka instrumen tersebut dinyatakan:

Bisa digunakan dg revisi

Malang, 14 Juni 2023

Validator,



Rika Inggit Asmawati, M.A

NIP.

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR

Judul : Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS
Peneliti : Achmad Fachrul Rozy
Nama Validator : Sharfina Nur Amalina, M Pd
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

A. Penilaian

No	Kriteria	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian pernyataan soal dengan indikator				✓
2.	Kejelasan maksud soal			✓	
3.	Ketepatan skala ukur yang digunakan				✓
4.	Kemungkinan soal dapat terselesaikan				✓
5.	Kalimat pernyataan soal jelas dan tidak mengandung inti ganda			✓	
6.	Rumusan kalimat soal komunikatif menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami				✓
7.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓

B. Kritik dan saraketr validator

- Mengubah soal & menyelaraskan soal & jawaban

C. Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian instrumen soal diatas, maka instrumen tersebut dinyatakan:

Disetujui dengan catatan revisi

Malang, 14 Juni 2023

Validator,



Sharfina Nur Amalina, M.Pd

NIP. 199403192019032026

Lampiran 21 dokumentasi kegiatan

Mengerjakan soal pre angket dan pre tes



Penggunaan metode ceramah



Penggunaan metode *Role playing*





Mengerjakan soal pos angket dan pos tes



BIODATA MAHASISWA



Nama : Achmad Fachrul Rozy
NIM : 19130047
Tempat, Tanggal lahir : Malang 16 Oktober 1999
Tahun masuk : 2019
Alamat Rumah : Jl. Arief Margono Gang 3 No 32 RT 3 RW 3 Kecamatan
Klojen, Kota Malang, Jawa Timur
No HP : 08885558228
Alamat Email : Fahrulrozy089@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

Tingkat	Tahun Masuk	Tahun Lulus	Tempat
TK	2004	2006	TK Hang Tuah
SD	2006	2012	SDN Kauman 3 Malang
SMP	2012	2015	SMPN 6 Malang
SMK	2015	2018	SMKN 4 Malang
Perguruan Tinggi	2019	2023	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Lintang Tawakal



KEMENTERIAN AGAMA
Universitas ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 0267/Un.03.1/PP.00.9/01/2023

diberikan kepada:

Nama : Achmad Fachrul Rozy
Nim : 1913007
Program Studi : S-1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS

Naskah Skripsi/Tesis/Disertasi sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 19 Juni 2023

