



KEEFEKTIFAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEAKTIFAN DAN KERJA SAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Risva Anggriani, Ishartiwi

¹Universitas Negeri Yogyakarta

¹Jl. Colombo No. 1, Depok, Sleman 55281, Yogyakarta, Indonesia

* Corresponding Author. Email: risvaanggriani.ra@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan keefektifan metode *role playing* dibandingkan dengan metode ceramah dalam peningkatan: (a) keaktifan siswa dan (b) kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Marioriawa. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimental* dengan *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah semua kelas VIII SMP Negeri 1 Marioriawa, Kabupaten Soppeng, Sulawesi Selatan. Sampel penelitian ini adalah dua kelas dari lima kelas, dipilih satu kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan kelas eksperimen menggunakan metode *role playing* ditentukan dengan teknik *simple random sampling* dengan memilih secara acak. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket dengan skala *Likert* dan panduan observasi. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas isi dan validitas empiris. Pengujian realibilitas dengan menggunakan *Cronbach's Alpha*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis uji-t. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Metode *role playing* lebih efektif terhadap peningkatan keaktifan siswa dibandingkan dengan metode ceramah. (2) Metode *role playing* lebih efektif terhadap peningkatan kerja sama siswa dibandingkan dengan metode ceramah. *Role* atau peran yaitu siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama sebagai pemain peran dan kelompok kedua sebagai pengamat. *Playing* atau bermain yaitu siswa memainkan peran dalam topik musyawarah dan gotong royong dalam menciptakan keamanan desa. Dengan metode *role playing*, siswa dapat aktif dan bekerja sama pada saat memainkan peran atau karakter.

Kata kunci: *metode role playing, keaktifan, kerja sama*

***THE EFFECTIVENESS OF ROLE PLAYING METHOD IN INCREASING THE
ACTIVENESS AND COOPERATION IN SOCIAL STUDIES***

Abstract

This study aims to reveal the effectiveness of the role playing method compared with the lecture method in creasing: (a) the activeness and b) the cooperation in social studies of grade VIII students of SMP Negeri 1 Marioriawa. This study was quasi-experimental with the pretest-posttest control group design. The population was all students of class VIII of SMP Negeri 1 Marioriawa, Soppeng, South Sulawesi. The research sample was two out of five classes, one control class taught using the lecture method and one experimental class taught using the role playing method. The instrument used to collect data was a questionnaire with Likert scale and an observation. The validity of the instruments used content validity and empirical validity . Testing reliability by using Cronbach 's Alpha. The data analysis technique used was the t-test analysis technique. The results are as follows. (1) The role playing method is more effective in improving student activeness compared with the lecture method, (2) The role playing method is effective in improving cooperation compared with the lecture method. The role that the students were divided into two groups, the first group as a role player and the second group as observers. Playing that students play a role in the topic of discussion and mutual assistance in creating a security village. With this method of role playing, students can be active and work at the time played a role or character.

Keywords: *role playing method, activeness, cooperation:*

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial (Trianto, 2012, p. 171).

Berdasarkan standar isi dalam KTSP mata pelajaran IPS diberikan mulai dari tingkat SD/MI/SDLB sampai dengan SMP/MTs/SMPLB. Mata pelajaran IPS memiliki banyak cabang ilmu pengetahuan yang terintegrasi menjadi satu. Menurut *National Council for Social Studies* (NCSS, 1997, p.15) mengenai definisi dari IPS, yaitu: *Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such discipline as anthropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematic, and natural science.*

Dari definisi mata pelajaran IPS yang dikemukakan oleh NCSS dapat dipahami bahwa mata pelajaran IPS merupakan integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan. Dalam pembelajaran di sekolah, IPS diberikan secara selaras dan sistematis yang menggambarkan seluruh cabang ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsofi, politik, psikologi, agama, sosiologi, maupun ilmu yang berkaitan dengan kewarganegaraan, matematika dan ilmu alam.

Mata pelajaran IPS di SMP dan MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP dan MTs sebagaimana yang diungkapkan oleh Sapriya (2012, p.12) bahwa IPS pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan), pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa “kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial”.

Sumaatmadja (1980, p.20) menyatakan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat”.

Tujuan pembelajaran IPS dapat diwujudkan melalui peningkatan kemampuan guru IPS sesuai dengan yang dikemukakan oleh Tasrif (2008, pp. 30-31) sebagai berikut: (1) guru harus mampu memodifikasi dan menyusun konsep-konsep disiplin ilmu sosial dengan disiplin ilmu pendidikan, (2) membina dan mengembangkan pendidikan IPS, terutama metode pembelajaran dan strategi belajar IPS sehingga mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik yang berbeda latar belakang sosial, ekonomi, budaya, kecerdasan, minat belajar.

Dari pendapat di atas, jelas bahwa guru IPS mempunyai tanggung jawab yang besar untuk mendidik siswanya agar lebih mudah memahami materi yang diberikan. Hal yang bisa dilakukan oleh guru yaitu menerapkan metode pembelajaran dan strategi pembelajaran yang memudahkan siswa untuk memahami semua materi IPS, dan memanfaatkannya dalam lingkungan kehidupan siswa.

Menurut Suryobroto (2002, p. 43), “metode pembelajaran berfungsi sebagai alat dalam mencapai berbagai tujuan pengajaran”. Dengan metode pembelajaran, diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa agar tercipta interaksi edukatif. Proses interaksi akan berjalan baik kalau siswa lebih banyak aktif dibanding guru.

Sanjaya (2009, p. 147) mengemukakan “keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran”. Dari pendapat tersebut diketahui bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang diterapkan agar strategi pembelajaran berhasil. Menurut Sudjana (2005, p. 76) “peranan metode pembelajaran adalah alat untuk menciptakan proses pembelajaran”. Dengan metode pembelajaran dapat menciptakan interaksi edu-

katif antara guru dan siswa. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai pembimbing, sedangkan siswa yang harus aktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Kartini (2007, p. 5) menjelaskan masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah: (1) antusiasme siswa dalam belajar rendah, hal ini tampak ketika siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan belajar pengetahuan sosial para siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran pengetahuan sosial, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas. Gejala-gejala tersebut ditunjukkan dengan beberapa sikap siswa seperti: sering mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, menggambar tidak pada waktunya, dan sering keluar masuk kelas; (2) materi pengetahuan sosial yang terlalu bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif (hapalan) saja membuat para siswa malas untuk memahami informasi-informasi baik yang terdapat dalam buku maupun yang disampaikan oleh guru; 3) lingkungan yang kaku dan membosankan untuk belajar, baik dalam tata cahaya maupun dalam penempatan tempat duduk yang monoton dan membosankan dimilikinya.

Pertiwi (2015, pp. 3-4) dalam penelitiannya memaparkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS sejarah. Pembelajaran kurang optimal, guru masih menggunakan metode konvensional sehingga tidak melibatkan siswa secara aktif, membuat siswa bosan dan sulit untuk memahami materi.

Berdasarkan pengamatan awal di lapangan (19 Oktober 2015), siswa SMP Negeri 1 Marioriawa berpendapat bahwa mata pelajaran IPS akan lebih menarik untuk dipelajari jika proses pembelajaran dilakukan lebih bervariasi. Pembelajaran dianggap kurang bervariasi karena hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Pembelajaran IPS dihadapkan dengan tugas-tugas yang ada di buku yang dikerjakan secara individual. Kegiatan untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran misalnya bekerja sama untuk saling membantu dalam diskusi dan laporan sangat kurang.

Berdasarkan temuan tersebut, permasalahan utama dalam pembelajaran IPS adalah proses pembelajaran dan metode yang digunakan untuk bisa meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa dalam belajar. Untuk mengatasi hal yang demikian itu, maka metode pembelajaran mempunyai peran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu me-

tode pembelajaran yang efektif dalam upaya untuk meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS adalah metode *role playing* (Lickona, 2013). Metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran untuk menirukan atau memperagakan peristiwa-peristiwa sosial yang sesuai dengan materi pelajaran. Tujuan dari *role playing* dalam pembelajaran adalah untuk membantu siswa mengkaji dan menganalisa situasi atau proses sosial dalam dunia nyata dan juga melibatkan siswa dalam memerankan secara langsung karakter dan bisa berinteraksi satu sama lain.

Hal ini dinyatakan oleh Curran (2010) bahwa bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah permainan yang setiap pesertanya (siswa mengambil peran dan memainkan karakter) yang ada dalam skenario yang telah ditentukan. Karakter yang diperankan terkadang tidak sesuai dengan kepribadian seseorang, tetapi itu harus dilakukan dengan tujuan bisa memahami karakter sendiri dan orang lain.

Dengan demikian, pembelajaran IPS menjadi lebih menarik, realistis dan menyenangkan apabila menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Metode *role playing* dalam pembelajaran IPS disesuaikan dengan materi pelajaran mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial diharapkan bisa menjadi solusi untuk mengatasi masalah itu, sehingga bisa mewujudkan tujuan pembelajaran IPS yaitu menjadikan siswa agar terampil dalam kehidupan sosial.

Dari uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai keefektifan metode *role playing* terhadap peningkatan keaktifan dan kerja sama siswa melalui pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Marioriawa. *Role* atau peran yaitu siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama sebagai pemain peran dan kelompok kedua sebagai pengamat. *Playing* atau bermain yaitu siswa memainkan peran dalam topik musyawarah dan gotong royong dalam menciptakan keamanan desa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Penelitian ini melibatkan dua kelompok responden yang masing-masing ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kon-

trol. Kepada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing*. Kepada kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode ceramah serta ditinjau dari keaktifan dan kerja sama siswa. Desain penelitian ini yaitu *pretest-posttest control group design* digambarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan (X)	Posttest
KE	O ₁	Role Playing	O ₂
KK	O ₃	Ceramah	O ₄

Keterangan:

KE : Kelas Eksperimen

KK : Kelas Kontrol

X : Perlakuan

O₁ dan O₃ : Pretest

O₂ dan O₄ : Posttest

Variabel terikat atau *dependent variable* dalam penelitian ini berupa keaktifan dan kerjasama siswa. Dalam penelitian ini, variabel bebas yang digunakan untuk *treatment* yaitu metode pembelajaran. Variabel bebas atau *independent variable* dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan untuk eksperimen yaitu metode *role playing*. Variabel kontrol dalam penelitian ini yaitu metode ceramah.

Keaktifan siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik pada diri siswa karena adanya interaksi antara individu dengan individu, dan individu dengan lingkungan. Indikator keaktifan siswa yaitu: (1) *visual activities*: memperhatikan penjelasan guru pada saat menyampaikan materi, (2) *oral activities*: mengemukakan pendapat di kelas (3) *listening activities*: memperhatikan dan mendengarkan ketika ada sis lain yang bertanya, (4) *writing activities*: menulis pertanyaan-pertanyaan yang muncul, (5) *motor activities*: bertanya apabila yang disampaikan guru kurang jelas, (6) *mental activities*: mengingat kembali materi yang sudah dipelajari, (7) *emotional activities*: merasa gembira saat pelajaran berlangsung.

Kerja sama siswa dapat diartikan sebagai sebuah interaksi atau hubungan antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Indikator kerja sama siswa yaitu: (1) saling mem-

bantu sesama anggota dalam kelompok (mau menjelaskan kepada anggota kelompok yang belum jelas), (2) setiap anggota ikut memecahkan masalah (meminta ide dan pendapat) dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan, (3) menghargai pendapat setiap anggota kelompok, (4) setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas, (5) ikut serta dalam kegiatan kelompok, (6) mengerjakan tugas yang telah menjadi tanggung jawab anggota kelompok, (7) mendorong siswa yang malas untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok, (8) menyelesaikan tugas tepat waktu.

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan metode pengajaran berdasarkan pengalaman berkenaan dengan isu-isu sosial dapat memberikan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *role playing* sebagai berikut: (1) *Playing* atau bermain yaitu siswa memainkan peran dalam topik musyawarah dan gotong royong dalam menciptakan keamanan desa. (2) *Role* atau peran yaitu siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama sebagai pemain peran yang memainkan peran sebagai ketua RT serta warga masyarakat dan kelompok kedua sebagai pengamat yang memantau jalannya permainan. Sebaliknya dalam pertemuan selanjutnya kelompok pertama menjadi pengamat dan kelompok kedua menjadi pemain peran.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Marioriawa yang beralamat di Desa Batu-batu Kabupaten Soppeng Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2015 sampai Maret 2016. Pengambilan data penelitian dilaksanakan pada semester genap bulan Januari sampai Maret 2016.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 1 Marioriawa Sulawesi Selatan Tahun Ajaran 2015/2016. Jumlah populasi sebanyak lima kelas terbagi dalam kelas VIIIA, VIIIB, VIIIC, VIID dan VIIIE dengan siswa berjumlah 112 siswa.

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yang diambil dari lima kelas yang ada. Teknik *simple random sampling* dilakukan dengan menggunakan undian gulungan kertas. Pada kertas kecil-kecil dituliskan nomor subjek, satu nomor untuk setiap kertas, kemudian kertas digulung. Dengan tanpa prasangka, diambil dua gulungan kertas, dari dua gulungan kertas yang telah diambil yaitu kelas VIIIB sebagai kelompok eksperimen menggunakan

metode *role playing* yang berjumlah 22 siswa dan kelas VIIID sebagai kelompok kontrol menggunakan metode ceramah yang berjumlah 22 siswa. Jumlah keseluruhan kelompok sampel sebanyak 44 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes. Teknik non tes berupa kuesioner dan observasi keaktifan dan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Kuesioner dalam penelitian ini ditujukan kepada siswa. Siswa mengisi kuesioner dengan memberikan tanda *check list* (✓) sesuai kondisi yang dialaminya pada setiap pernyataan dan lembar observasi diisi oleh observer yaitu peneliti.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen kuesioner dan lembar observasi. Kuesioner berisi pernyataan yang diajukan untuk mengetahui keaktifan dan kerjasama siswa. Penelitian ini menggunakan Kuesioner tertutup dan terstruktur dimana siswa memberikan tanda *check list* (✓) untuk mengisi kuesioner. Skala kuesioner dalam penelitian ini adalah skala Likert dengan skor alternatif pilihan jawaban meliputi: Selalu (SL) = 4, Sering (SR) = 3, Kadang-kadang (KD) = 2, dan Tidak Pernah (TP) = 1. Lembar observasi merupakan lembar pengamatan untuk melakukan pencatatan kegiatan siswa dalam pembelajaran. Lembar observasi kegiatan siswa berupa aspek-aspek keaktifan dan kerjasama siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Kriteria pencatatan observasi dilakukan dengan memberikan angka 0, 1 atau 2 jika subjek melakukan tindakan.

Validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen penelitian berupa kuesioner keaktifan berjumlah 25 butir, sedangkan kuesioner kerjasama siswa berjumlah 25 butir sebelum validitas. Pada dasarnya, semua validitas instrumen menggunakan *expert judgment*. Uji validitas instrumen hasil belajar aspek pengetahuan menggunakan validitas isi berupa uji coba instrumen dan validitas logis. Pertama, peneliti menggunakan validitas logis yang berupa *expert judgment* untuk mengetahui sejauh mana instrumen soal yang digunakan telah sesuai dan dapat digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan/indikator pembelajaran. Setelah itu diujicobakan dan diukur dengan iteman untuk mengetahui tingkat kesukaran, daya beda dan pengecoh. Uji validitas

angket gaya belajar, sikap dan keterampilan siswa menggunakan *expert judgment* dan diujicobakan. Selanjutnya dianalisis menggunakan analisis faktor yaitu *principle component analysis*.

Pengujian realibilitas dapat dihitung dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* dan dengan menggunakan program SPSS 16.0 *for windows*. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *cronbach alpha* > 0,60.

Adapun hasil uji reliabilitas untuk angket keaktifan siswa adalah 0,832 dan angket kerjasama siswa adalah 0,749. Hal ini berarti butir pernyataan pada angket keaktifan dan kerjasama siswa dapat dikatakan reliabel, karena nilai koefisiennya > 0,60.

Penggunaan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan uji statistik dengan menggunakan uji *t-test* yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa pada pembelajaran IPS. Analisis data dilakukan pada hasil penelitian dengan menggunakan analisis statistik *independent-sample t-test* terhadap *gain score* (selisih antara *pretest* dan *posttest*).

Pengambilan keputusan juga dapat didasarkan pada probabilitas yang diperoleh, yaitu jika probabilitas > 0,05 maka H_0 diterima atau tidak terdapat terdapat keefektifan metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan dan kerjasama siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 1 Marioriawa. Sedangkan, jika probabilitas < 0,05 maka H_0 diterima atau terdapat terdapat keefektifan metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 1 Marioriawa.

Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan untuk penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil dikatakan normal apabila nilai signifikan > 0,05.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari varian yang sama. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene*. Data dikatakan memiliki homogenitas apabila nilai signifikan > 0,05.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data hasil kuesioner keaktifan siswa yang dideskripsikan terdiri dari data *pretest*. *Pretest* merupakan angket yang diberikan pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) sebelum dilaksanakannya *treatment*. Pemberian kuesioner keaktifan siswa bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa sebelum *treatment*.

Setelah data keaktifan siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol didapatkan, kemudian dilakukan analisis deskriptif dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pretest* Angket Keaktifan Siswa

Deskripsi Data	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah siswa	22	22
Rata-rata	71,00	67,27
Standar deviasi	5,00	7,15
Skor terendah	62,00	56,00
Skor tertinggi	83,00	81,00

Berdasarkan tabel 2, 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.

Data hasil angket keaktifan siswa yang dideskripsikan terdiri dari data *posttest*. *Posttest* merupakan angket yang diberikan pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) setelah dilaksanakannya *treatment*. Pemberian angket keaktifan siswa bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa setelah *treatment*.

Setelah data keaktifan siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol didapatkan, kemudian dilakukan analisis deskriptif dalam Tabel 3.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data pada tabel 3 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 ter-

tinggi 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.

Tabel 3. Hasil *Posttest* Angket Keaktifan Siswa

Deskripsi Data	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah siswa	22	22
Rata-rata	80,91	77,59
Standar deviasi	4,41	4,83
Skor terendah	70,00	68,00
Skor tertinggi	88,00	86,00

Data hasil angket keaktifan siswa yang dideskripsikan terdiri dari data *pretest*. *Pretest* merupakan angket yang diberikan pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) sebelum dilaksanakannya *treatment*. Pemberian angket kerja sama siswa bertujuan untuk mengetahui kerja sama siswa sebelum *treatment*.

Setelah data kerja sama siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol didapatkan, kemudian dilakukan analisis deskriptif dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil *Pretest* Angket Kerja Sama Siswa

Deskripsi Data	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah siswa	22	22
Rata-rata	69,14	65,55
Standar deviasi	5,64	7,84
Skor terendah	60,00	53,00
Skor tertinggi	81,00	80,00

Berdasarkan Tabel 4, 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.

Data hasil angket kerja sama siswa yang dideskripsikan terdiri dari data *posttest*. *Posttest* merupakan angket yang diberikan pa-

da kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) setelah dilaksanakannya *treatment*. Pemberian angket kerja sama siswa bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa setelah *treatment*.

Setelah data kerja sama siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol didapatkan kemudian dilakukan analisis deskriptif dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil *Posttest* Angket Kerja Sama Siswa

Deskripsi Data	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah siswa	22	22
Rata-rata	80,77	76,77
Standar deviasi	4,43	4,28
Skor terendah	70,00	70,00
Skor tertinggi	88,00	85,00

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data pada tabel 5 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 diatas juga dapat dilihat bahwa rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol dengan perbedaannya mencapai 4,00.

Setelah melakukan deskripsi data, selanjutnya data tersebut diuji untuk menjawab rumusan masalah. Sebelum melakukan uji hipotesis, data harus memenuhi asumsi prasyarat analisis.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Pengujian dikatakan memenuhi syarat apabila nilai signifikansi sebesar $> 0,05$. Apabila memenuhi persyaratan, maka data berdistribusi normal. Data yang diperoleh dari *gain score*, *pretest* dan *posttest* angket keaktifan dan kerja sama siswa.

Berdasarkan hasil uji normalitas, seluruh variabel dinyatakan normal. Sesuai dengan asumsi bahwa data dikatakan normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil uji normalitas keaktifan siswa metode *role playing* yaitu $0,200 > 0,05$. Hasil uji normalitas keaktifan siswa ceramah yaitu $0,200 > 0,05$. Hasil uji normalitas kerja sama siswa pada metode *role playing* yaitu $0,123 > 0,05$. Hasil uji normalitas kerja sama siswa pada metode ceramah yaitu $0,200 > 0,05$.

Berdasarkan analisis tersebut, maka semua pengelompokan sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang terdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih dari $0,05$. Langkah selanjutnya yaitu dengan uji homogenitas.

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene test*. Pengujian dikatakan memenuhi syarat apabila nilai signifikansi sebesar $> 0,05$. Apabila memenuhi persyaratan, maka data adalah homogen.

Berdasarkan hasil uji homogenitas, seluruh variabel dinyatakan homogen. Sesuai dengan asumsi bahwa data dikatakan homogen jika nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil uji homogenitas keaktifan siswa yaitu $0,106 > 0,05$. Hasil uji homogenitas kerja sama siswa yaitu $0,434 > 0,05$.

Setelah uji asumsi terpenuhi, selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil uji-t akan menggambarkan mengenai keefektifan metode *role playing* terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

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 Mariorirawa.

Sehingga dapat dijelaskan bahwa metode *role playing* lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah terhadap peningkatan keaktifan dan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS.

Sebelum dilakukan penelitian terhadap kelompok yang dijadikan sampel (kelas VIIIB sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIID sebagai kelas kontrol) dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS terhadap peningkatan keaktifan dan kerja sama siswa masih rendah. Kondisi demikian disebabkan karena pembelajaran kurang optimal, guru masih menggunakan metode konvensional sehingga tidak melibatkan siswa secara aktif, membuat siswa bosan dan sulit untuk memahami materi. Padahal idealnya pada pelaksanaan pembelajaran IPS, siswa harus ikut terlibat secara aktif supaya bisa merasakan pengalaman belajarnya, karena pembelajaran IPS harus relevan dengan realitas sosial, masalah-masalah yang berkaitan dengan pekerjaan seperti petani, pedagang, politikus, dan yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial lainnya.

Pada dasarnya dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPS, siswa harus berperan aktif sesuai dengan perannya sebagai subjek pembelajaran. Siswa tidak hanya pasif menerima semua yang diberikan oleh guru tetapi harus aktif mengkonstruksi pengetahuannya serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin mencapai cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian mencapainya secara optimal (Sardiman, 2001, p. 112).

Selain siswa harus aktif dalam pembelajaran, siswa juga harus memiliki sikap kerja sama dengan siswa yang lain. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Nasution (2000, p. 137) yang mengemukakan bahwa kerja sama atau gotong royong sangat dihargai dalam masyarakat sehingga kerjasama perlu dipupuk di sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan metode *role playing* (kelas yang diberi perlakuan) terhadap peningkatan keaktifan dan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS dibandingkan dengan kelas kontrol (kelas yang tidak diberikan perlakuan). Berdasarkan penemuan dalam penelitian ini, semua hipotesis penelitian terbukti atau diterima. Ini berarti bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* efektif terhadap peningkatan keaktifan dan kerjasama siswa. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* terhadap peningkatan keaktifan dan kerjasama siswa yang diterapkan

dalam pembelajaran IPS memiliki dampak yang lebih signifikan dibandingkan dengan metode ceramah.

Metode *role playing* yang diterapkan dalam pembelajaran IPS membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses interaksi antara teman yang satu dengan teman yang lainnya dalam suatu permainan sehingga kerjasama juga dapat terjalin. Oleh karena itu, temuan dalam penelitian ini adalah siswa harus dilibatkan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran agar mereka tidak mudah melupakan materi yang diajarkan.

Hipotesis pertama menyatakan bahwa terdapat keefektifan metode *role playing* terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS dibanding dengan menggunakan metode ceramah. Hipotesis ini diterima karena hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan keaktifan di kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dari nilai *t test* metode *role playing* terhadap peningkatan keaktifan siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Ini berarti terdapat keefektifan metode *role playing* terhadap peningkatan keaktifan siswa. Hal ini juga menggambarkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara rerata kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Alasan lain mengapa metode *role playing* lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah karena dalam metode *role playing* terdapat peran yang harus dijalankan oleh siswa selama *role playing* berlangsung. Dalam proses *role playing*, masing-masing siswa aktif dalam melakukan peran yang dimainkan. Dalam hal ini, siswa harus aktif dalam memainkan suatu peran yang telah diberikan dalam kelas.

Hipotesis kedua menyatakan bahwa terdapat keefektifan metode *role playing* terhadap peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS dibanding dengan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan hasil penelitian bahwa hipotesis ini diterima karena peningkatan skor kerjasama pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kerjasama siswa pada kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dari nilai *t test* metode *role playing* terhadap peningkatan kerjasama siswa dengan nilai signifikansi $0,038 < 0,05$. Ini berarti terdapat keefektifan metode *role playing* terhadap peningkatan kerjasama siswa.

Alasan logis mengapa metode *role playing* lebih efektif untuk meningkatkan kerja sama karena di dalam *role playing* terdapat interaksi antara satu dengan lainnya. Dalam *role playing* ini, terdapat tugas-tugas yang diemban atau dilaksanakan dimana tugas tersebut tidak bisa dilaksanakan dengan sendirian akan tetapi membutuhkan bantuan yang lainnya. Dalam hal ini dibutuhkan kerjasama, sehingga siswa secara otomatis belajar tentang bagaimana cara bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah tugas atau untuk mencapai tujuan. Joyce & Weil (2000, p. 361) menyatakan bahwa: *the ultimate success of the simulation, in fact, depends partly on the cooperation and willing participation of the student. Working together, the students share ideas, which are subject to peer evaluation but not teacher evaluation. The peer social system, then, should be nonthreatening and marked by cooperation.*

Jadi, dalam *role playing* terdapat kerja sama yang menentukan keberhasilan dari *role playing* itu, siswa bekerjasama, dan berbagi ide. Dengan cara demikian ini tentu bisa meningkatkan kerjasama siswa.

Hasil penelitian ini juga didukung dengan penelitian sebelumnya oleh Khairunnisa & Sugiharsono (2015, p.6) yang menunjukkan bahwa: (1) pada model pembelajaran kooperatif metode *Problem Solving* dan tipe *Team-Assisted Individualization* efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS, (2) model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Assisted Individualization* lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dibandingkan dengan metode *Problem Solving*, sedangkan metode *Problem Solving* lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan tipe *Team-Assisted Individualization*.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disampaikan simpulan sebagai berikut. Pertama metode *role playing* lebih efektif secara signifikan terhadap peningkatan keaktifan siswa dibandingkan dengan metode ceramah dalam pembelajaran IPS dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Rata-rata hasil *posttest* siswa pada metode *role playing* (keaktifan siswa = 80,91) dan metode ceramah (keaktifan siswa = 77,59). Dari hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang aktif dengan

persentase tertinggi pada kelas kontrol yaitu siswa mengemukakan pendapat di kelas 78,12% dan kelas eksperimen yaitu siswa bertanya apabila yang disampaikan guru kurang jelas 89,06%.

Kedua metode *role playing* lebih efektif secara signifikan terhadap peningkatan kerja sama siswa dibandingkan dengan metode ceramah dalam pembelajaran IPS dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Rata-rata hasil *posttest* siswa pada metode *role playing* (kerja sama siswa = 80,77) dan metode ceramah (kerja sama siswa = 76,77). Dari hasil observasi menunjukkan bahwa kerjasama siswa dengan persentase tertinggi pada kelas kontrol yaitu siswa ikut serta dalam kegiatan kelompok 73,43% dan kelas eksperimen yaitu pada saat siswa saling membantu sesama anggota dalam kelompok (mau menjelaskan kepada anggota kelompok yang belum jelas) 90,62%.

Metode *role playing* dalam topik musyawarah dan gotong royong dalam menciptakan keamanan desa lebih efektif dibandingkan metode ceramah terhadap peningkatan keaktifan dan kerjasama siswa. Dalam pembelajaran IPS metode *role playing* efektif karena siswa dapat aktif dan bekerjasama dengan siswa lainnya. Siswa aktif bertanya dan siswa saling membantu sesama anggota dalam kelompok. Hal ini memberikan implikasi bahwa hasil penelitian ini memperkuat kebenaran teori yang ada. Oleh karena itu, perlu dikembangkan atau diterapkan metode *role playing* pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.

Berdasarkan simpulan dan implikasi tersebut, disampaikan saran sebagai berikut. Bagi guru-guru IPS kelas VIII dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, sebaiknya guru menerapkan metode *role playing* karena dapat meningkatkan keaktifan dan kerjasama siswa. Untuk mengoptimalkan aspek keaktifan dan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS, guru sebaiknya menerapkan metode *role playing* karena terbukti siswa dapat aktif dan bekerja sama dalam pemberian tugas yang diberikan.

Bagi siswa hendaknya mengikuti proses pembelajaran IPS dengan metode *role playing* secara aktif dan sungguh-sungguh agar siswa dapat memahami materi dalam pembelajaran IPS di kelas dan lebih meningkatkan keaktifan dan kerja sama dalam proses pembelajaran IPS.

Daftar Pustaka

- Curran, N. (2010). Stereotypes and individual differences. *International Journal of Role-Playing*, 2 (45), 44-58.
- Joyce, B., & Weil, M. (2000). *Models of teaching* (6th Ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Khairunnisa, I., & Sugiharsono, S. (2015). Keefektifan pembelajaran kooperatif problem solving dan tai untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 12-20. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjp/article/view/4599/4493>
- Lickona, T. (2013). *Mendidik untuk membentuk karakter: bagaimana sekolah dapat memberikan pendidikan tentang sikap hormat dan bertanggung jawab*. (Terjemahan Juma Abdu Wamaungo). New York: Bantam. (Buku Asli Diterbitkan Tahun 1991).
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nasution. (2000). *Didaktik asas-asas mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- NCSS. (1997). *North carolina social studies curriculum 1997*. North Carolina: North Carolina State Department of Public Instruction.
- Sumaatmadja, N. (1980). *Perspektif studi sosial*. Bandung: Alumni.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS (konsep dan pembelajaran)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A.M. (2001). *Interaksi dan motivasi belajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Suryobroto. (2002). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tasrif. (2008). *Pengantar pendidikan IPS*. Jakarta: Grafindo.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 5-22.
- Trianto. (2012). *Model pembelajaran terpadu: konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (ktsp)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pertiwi, W. (2015). Metode role playing untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Sejarah di Kelas V SD. *Jurnal Antologi UPI*, 2(3), 35-64.