

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Pertiwi 1 Padang

Yuliza Florechita¹, Junaidi Junaidi^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: junaidiunp@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena masih rendahnya hasil belajar sosiologi peserta didik kelas XI SMA Pertiwi 1 Padang. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata Pelajaran Sosiologi di SMA Pertiwi 1 Padang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Teknik pengambilan sampel dengan *teknik purposive sampling* dengan jumlah sampel 70 peserta didik yang terbagi dalam kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 1 sebanyak 35 orang peserta didik dan kelas kontrol yaitu kelas XI IPS 2 sebanyak 35 orang peserta didik. Data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data memakai uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Adapun teori yang digunakan dalam menganalisis hasil penelitian ini yaitu teori konstruktivisme. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS mata pelajaran sosiologi di SMA Pertiwi 1 Padang. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran peserta didik menjadi aktif, semangat dan antusias dalam belajar. Jadi, peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat terjadi karena dalam proses pembelajaran *role playing* peserta didik diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya, membangun sendiri pengetahuan berdasarkan pengalaman dan pengamatan secara langsung. Hal ini membuat peserta didik mudah memahami materi pembelajaran. Dengan pemahannya peserta didik terhadap materi pembelajaran maka membuat hasil belajar menjadi meningkat.

Kata kunci: Metode; *Role Playing*; Sosiologi.

Abstract

This research was conducted because the sociology learning outcomes of class XI students at SMA Pertiwi 1 Padang were still low. The aim of this research is to determine the effect of the role playing method on the learning outcomes of class XI students in Sociology subjects at SMA Pertiwi 1 Padang. The type of research used is experimental research. The sampling technique was purposive sampling technique with a sample size of 70 students divided into the experimental class, namely class XI IPS 1, with 35 students and the control class, namely class XI IPS 2, with 35 students. The data in this research are learning outcomes tests in the form of Pretest and Posttest. Data analysis techniques use normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. The theory used in analyzing the results of this research is constructivism theory. The conclusion of this research is that the role playing learning method has an effect on improving the learning outcomes of class XI IPS students in sociology subjects at SMA Pertiwi 1 Padang. This can be seen when the learning process of students becomes active, enthusiastic and enthusiastic in learning. So, improving student learning outcomes using the role playing learning method can occur because in the role playing learning process students are given the opportunity to express their opinions, build their own knowledge based on experience and direct observation. This makes it easy for students to understand the learning material. By students understanding the learning material, learning outcomes will improve.

Keywords: Methods; *Role Playing*; Sociology.

How to Cite: Florechita, Y. & Junaidi, J. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Pertiwi 1 Padang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 4(1), 17-24.



Pendahuluan

Salah satu hal yang memegang peran penting bagi keberhasilan pendidikan yaitu proses pelaksanaan pembelajaran. Dimana proses pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Pada prinsipnya pembelajaran adalah adanya interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik (Bararah, 2017).

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut yaitu tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pemilihan metode pembelajaran ini adalah strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik

Persoalannya sekarang yaitu bagaimana menentukan dan memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar peserta didik secara aktif dan mandiri. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap metode pembelajaran memiliki implikasi strategi untuk pengembangan potensi peserta didik. Tetapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menentukan metode yang terbaik untuk dipilih dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya di kelas. Dengan demikian, metode pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik peserta didik sehingga dengan metode tersebut guru mampu memancing emosi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan peneliti melihat guru mengajar dikelas menyampaikan materi dan mempersilahkan peserta didik untuk bertanya setelah selesai menyampaikan materi tersebut. Namun tidak ada peserta didik yang bertanya setelah itu guru melanjutkan pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu peserta didik mengenai proses pembelajaran dikelas, peserta didik tersebut mengatakan dirinya bosan dan jenuh saat proses pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini jika dibiarkan sampai seterusnya akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Pertiwi 1 Padang, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar sosiologi peserta didik kelas XI masih tergolong rendah. Hal ini diketahui dari banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), KKM mata pelajaran sosiologi adalah 80. Nilai peserta didik kelas XI SMA Pertiwi 1 Padang terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Nilai Ujian Mid Semester Ganjil Tahun 2023/2024 Siswa Kelas XI IPS SMA Pertiwi 1 Padang

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas		Belum Tuntas	
1	XI IPS 1	35	8	23%	27	77%
2	XI IPS 2	35	9	25 %	26	75%
3	XI IPS 3	30	5	17%	25	83 %
4	XI IPS 4	19	2	11 %	17	89 %
Jumlah		119	20%	18 %	80 %	82 %

Sumber: Buku Nilai Ujian Mid Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMA Pertiwi 1 Padang, Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024

Dari data diatas hasil belajar semester ganjil tahun 2023/2024, rata-rata ketuntasan peseridik d kelas XI secara keseluruhan yaitu sekitar 24 orang dengan persentase 20 % yang digolongkan rendah. Nilai dengan skor ketuntasan paling tinggi terdapat pada peserta didik kelas XI IPS 2 sebanyak 9 orang peserta didik dengan persentase ketuntasan 25%, skor ketuntasan paling rendah terdapat pada peserta didik kelas XI IPS 4 sebanyak 2 orang dengan persentase ketuntasan 11%. Dari data diatas terlihat jelas bahwa nilai peserta didik masih tergolong rendah.

Terlepas dari itu, persoalan dilapangan pada saat sekarang ini guru kebanyakan menggunakan metode ceramah, dimana peserta didik tidak terlibat langsung serta tidak berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga proses tersebut terasa membosankan. Setelah dilakukan wawancara dengan seseorang guru didapatkan informasi bahwa penggunaan metode ceramah ini sudah dikenal dan teruji bisa menjadi pilihan, dan untuk mencoba metode baru mungkin memerlukan penyesuaian. Selain itu metode ceramah ini diduga lebih efektif lagi saat seorang guru mengejar materi yang jauh tertinggal, hal ini karna nantinya saat proses pembelajaran metode ceramah tentu akan menuntaskan banyak materi.

Dalam proses pembelajaran seorang guru perlu memperhatikan beberapa hal agar peserta didik dapat belajar, salah satunya adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan cara prosedural. Ketika seorang guru mampu menganalisis kondisi pembelajaran, menerapkan metode atau cara yang sesuai maka pembelajaran tersebut pasti memberikan hasil yang maksimal (Rumianda et al., 2020). Pembelajaran akan menyenangkan ketika peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, akan tetapi diperlukan metode pembelajaran yang menarik untuk membuat peserta didik aktif.

Untuk itu diperlukan metode pembelajaran yang dapat menunjang minat belajar peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar yang diinginkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat di aplikasikan guru guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu metode *role playing*. Metode *role playing* dapat juga disebut sebagai sosiodrama. Metode ini dapat menunjukkan dampak dari tekanan yang kita berikan ke orang lain, mampu menunjukkan suatu kondisi kehidupan yang nyata, dan menghentikan sementara suatu drama secara tepat untuk mencari tahu dan merefleksikan perasaan yang ditunjukkan oleh peran tersebut.

Role playing atau bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang meminta peserta didik untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran (Suciati, 2021). Secara teoritis pembelajaran *role playing* memiliki efek yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik karena selain peserta didik harus memahami materi yang diajarkan juga mempraktekkannya secara langsung (Suhadi, 2022).

Metode pembelajaran *role playing* tidak saja akan berfungsi strategis dalam memberi pemahaman utuh kepada peserta didik tentang arti penting nilai-nilai sosial, namun lebih dari itu dapat pula mendorong semangat belajar mereka. Jika pada umumnya pembelajaran IPS dalam disiplin sosiologi dikenal kaku dan monoton, maka dengan metode *role playing*, proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan maksimal. Hal ini menunjukkan keefektifan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran karena peserta didik dapat secara langsung menerapkan nilai-nilai dalam permasalahan di kehidupan nyata (Solihin et al., 2021).

Menurut Siregar et al. (2010) teori konstruktivisme belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir atau kreatif menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari. Guru tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan yang dimilikinya, melainkan membantu peserta didik untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang peserta didik dalam belajar.

Pandangan diatas sejalan dengan metode *role playing* karena memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dan praktek. Dalam *role playing* peserta didik aktif bertispasi dalam simulasi situasi nyata. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga berperan dan berinteraksi dalam skenario yang diberikan. *Role playing* menuntut peserta didik untuk berfikir kreatif, menyusun strategi dan memahami peran serta tanggung jawab dalam skenario tertentu. Ini membantu mereka mengembangkan konsep dan pemahaman tentang materi yang dipelajari. Melalui *role playing* peserta didik mengkonstruksikan pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang mereka alami, sehingga membuatnya lebih mudah memahami pengetahuan tersebut.

Dari penjelasan diatas hal tersebutlah yang menjadikan peneliti mengambil metode pembelajaran *role playing*, karena *role playing* adalah suatu cara mengajar dengan men dramatisasikan bentuk tingkah laku dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Penelitian yang peneliti lakukan berbeda dengan penelitian-penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Ningrum (2020), terdapat pengaruh dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. Setelah diterapkan metode *role playing* pada siklus I peserta didik yang tuntas mencapai 48% dan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 80%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Umi (2019), juga menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari penerapan metode *role playing* terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam kelas V SDN 02 Way Serdang Kabupaten Mesuji Lampung. Dapat dilihat dari hasil penelitiannya dari siklus I rata-rata ketuntasan peserta didik 56% dan pada siklus II mengalami peningkatan 14% yaitu menjadi 70%. Pada penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Indriati (2017), terdapat pula pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas V SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitiannya yaitu pada siklus I rata-rata ketuntasan peserta didik 72% dan menjadi meningkat pada siklus II yaitu menjadi 87%. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada tingkat SMA yaitu pada mata pembelajaran sosiologi, dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan tipe penelitian eksperimen (Sugiyono, 2013). Jenis penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design*. Ada dua jenis metode eksperimen yaitu *Pre-Experimental Design* dan *True Experimental Design*. Kalau *Quasi Experimental Design* adalah pengembangan dari *True Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* memiliki kelompok kontrol, namun tidak berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Didalam penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen* yang berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*.

Tabel 2. Design Penelitian

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Posttest
Kontrol	O ₁	-	O ₂
Eksperimen	O ₃	X	O ₄

Sumber: Sugiyono, 2013

O : Hasil pre test kelompok kontrol

O : Hasil posttest kelompok kontrol

O : Hasil pre test kelompok eksperimen

O : Hasil posttest kelompok eksperimen

X : Kelompok eksperimen merupakan metode *role playing*

Kondisi wajar, yaitu dimana kelompok kontrol dengan kondisi belajar yang wajar atau pembelajaran yang biasa menggunakan metode ceramah maupun tanya jawab. Populasi adalah keseluruhan objek yang akan/ingin diteliti. Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia, dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur dan diamati (Bungin, 2005). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Pertiwi 1 Padang, yang terdiri dari 4 kelas. Pada Tahun ajaran 2023-2024 yang berjumlah 119 orang. Terdiri dari kelas IPS 1 sampai IPS 4. Menurut (Sugiyono, 2018) sampel yaitu bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini menentukan kelas XI IPS 1 (eksperimen) dan XI IPS 2 (kontrol) dijadikan sebagai sampel penelitian didasari dengan alasan guru mengajar dan jumlah peserta didik sama.

Menurut Sugiyono (2018), Variabel penelitian yaitu segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel terdiri dari dua yaitu variabel Independen dan Variabel Dependen. Variabel independen (bebas) yaitu metode *role playing*. Penelitian ini yang mempengaruhi dependen yaitu hasil belajar peserta didik. Data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu data primer, adalah data yang berupa angka yang di dapat dari skala tes yang diberikan kepada peserta didik. Teknik pengumpulan analisis data menggunakan metode statistic uji normalitas menggunakan kolmogorov smirnov, homogenitas, dan uji hipotesis. Pengolahan data menggunakan *SPSS 25.0 for windows*.

Hasil dan Pembahasan

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-smirnov, dengan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 35 orang. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 25.0

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Post-Test Eksperimen	.142	35	.073	.917	35	.012
	Pre-Test Eksperimen	.147	35	.055	.956	35	.176

Post-Test Kontrol	.145	35	.061	.936	35	.043
Pre-Test Kontrol	.146	35	.055	.921	35	.015

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: SPSS 25.0 for windows

Berdasarkan tabel uji normalitas data pada kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Pertiwi 1 Padang dapat diketahui bahwa hasil Pre-Test kelas eksperimen 0,055, Post-Test kelas eksperimen 0,073, Pre-Test kelas kontrol 0,055, Post-Test kelas kontrol 0,061. Nilai sig > 0,05 yang berarti bahwa data pretest dan posttest yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Adapun kriteria pengambilan keputusan bahwa data homogenitas adalah jika signifikansinya > 0,05. Dalam uji homogenitas ini peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 25.0. Berikut hasil uji coba homogenitas data:

Tabel 4. Uji Homogenitas Data Menggunakan SPSS 25.0

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.418	3	136	.741
	Based on Median	.352	3	136	.788
	Based on Median and with adjusted df	.352	3	135.354	.788
	Based on trimmed mean	.397	3	136	.756

Sumber: SPSS 25.0 for windows

Berdasarkan tabel diatas hasil uji homogenitas dapat diketahui bahwa dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikansinya 0,741. Angka signifikansi yang lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang homogen.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa data penelitian ini berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya untuk menentukan apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran sosiologi di SMA Pertiwi 1 Padang digunakan Uji-t. Hipotesis penelitian ini yaitu:

H₀ : tidak terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar

H_a : terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar

Hasil dari perhitungan hipotesis nilai hasil belajar sosiologi dari kedua sampel dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen menggunakan SPSS 25.0

Statistik	Pretest		Post test	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
A Syimp sig (2-Tailed)	0,055	0,055	0,073	0,061
Taraf Signifikan = 0,05				
Keputusan	Berdistribusi Normal	Berdistribusi Normal	Berdistribusi Normal	Berdistribusi Normal

Sumber: SPSS 25.0 for windows

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai A Syimp sig (2-Tailed) *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol besar dari 0,05, yang berarti data terdistribusi normal. Berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kedua tersebut bermakna (signifikan atau tidak), dilakukan penafsiran tabel berikut:

Tabel 6. Independent Sample Test Menggunakan SPSS 25.0

		Independent 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	.931	.338	22.649	68	.000	41.857	1.848	38.169	45.545
	Equal variances not assumed			22.649	67.296	.000	41.857	1.848	38.169	45.546

Sumber: SPSS 25.0 for windows

Pada tabel diatas berdasarkan Equal variances assumend (data homogen uji prasyarat menunjukkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar dengan metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI mata pelajaran sosiologi sebesar 41.857. Perbedaan ini ada dalam interfal taraf kepercayaan 95% yaitu terendah 38.169 dan tertinggi 45.546. Hasil analisis one sample t test metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan sig (2-tailed) = 0,00 < 0,05. Sesuai dengan kriteria uji jika sig (2- tailed) lebih kecil dari 0,05, ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa penerapan metode dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Selain dengan membandingkan nilai signifikan, hipotesis dapat juga dengan menggunakan uji nilai t pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai t hitung dalam penelitian adalah sebesar 22.649 dengan $n=70$ sedangkan $n=70$ dengan taraf signifikan = 0,05 sebesar 1,714. dengan demikian nilai t hitung = 22.649 > t tabel = 1,714. Berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan H_0 diteriman dan H_a ditolak.

Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sosiologi di kelas XI SMA Pertiwi 1 Padang. Materi yang diajarkan pada penelitian ini yaitu disintegrasi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen dari 44,14, meningkat menjadi 86,00 pada posttest. Kelas kontrol, yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, menunjukkan peningkatan lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Analisis data menggunakan SPSS versi 25, meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Uji-t menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (signifikansi < 0,05).

Pada proses pembelajaran menggunakan metode membuat suasana kelas menjadi hidup, para peserta didik semangat belajar dan menjadi aktif. Dimana antar peserta didik terjadi interaksi, kerja sama dalam kelompok dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Saat proses pembelajaran peserta didik juga diberikan kebebasan untuk mengembangkan peran mereka. Mereka dapat menambahkan dialog atau situasi tertentu yang tidak keluar dari materi atau skenario yang telah diberikan guru, sehingga membuat drama yang ditampilkannya menjadi menarik dan membuat suasana kelas lebih bermakna dan menyenangkan.

Pada dasarnya pembelajaran adalah pembelajaran aktif yang menyenangkan. Menurut Hamalik dalam Nurhasana, Sujena & Sudin (2016) adalah suatu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang mereka dalam tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role palying* memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dari kelebihan yang dimiliki oleh metode, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk peserta didik untuk berfikir lebih kreatif dan aktif.

Kelebihan juga di sampaikan oleh Mansyur dalam Nurhasana, Sujena & Sudin (2016) kelebihan dari metode adalah, dengan penerapan metode peserta didik dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan

yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya peserta didik akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif dapat menuntun peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok. Peserta didik bebas untuk mengekspresikan imajinasinya dan gaya bahasa yang digunakannya asal tidak keluar dari konteks yang telah ditetapkan guru.

Metode berhubungan erat dengan teori konstruktivisme. Jean Piaget meyakini bahwa belajar adalah proses penemuan sendiri yaitu dimana seseorang mengalami sebuah proses interaksi dan melakukan pengamatan terhadap lingkungan. Piaget meyakini bahwa seseorang belajar dan menkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Teori konstruktivisme menurut Piaget mengatakan bahwa aktifitas pembelajaran berorientasi pada penemuan sendiri (Suryana et al., 2022). Pembelajaran menggunakan metode adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik memerankan karakter atau situasi tertentu. Metode memungkinkan peserta didik untuk mempraktekkan keterampilan, merasakan pengalaman dalam konteks yang disimulasikan. Dalam proses pembelajaran peserta didik berperan aktif dan interaktif. Peserta didik tidak hanya mendengarkan atau mencatat tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar melalui simulasi dan pemodelan situasi nyata. Keterlibatan aktif inilah dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar karena mereka merasa lebih terlibat dan tertarik dengan materi pembelajaran.

Jadi, peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat terjadi karena dalam proses pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya, membangun sendiri pengetahuan berdasarkan pengalaman dan pengamatan secara langsung. Hal ini membuat peserta didik mudah memahami materi pembelajaran. Dengan pemahannya peserta didik terhadap materi pembelajaran maka membuat hasil belajar menjadi meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Hariani (2019) mengatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan metode . Hal ini dapat dilihat dari siklus I 60,56% meningkat ke siklus II menjadi 87,92%. Penelitian ini juga mengatakan pembelajaran peserta didik tidak hanya aktif secara fisik tapi aktif secara mental dan suasana kelas menjadi semakin hidup. Penelitian lain yang mengatakan bahwa metode dapat meningkatkan hasil belajar yaitu penelitian dari Saputri & Yamin (2022). Pada penelitian terlihat nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Rata-rata kelas eksperimen yaitu 83,1 dan rata-rata kelas 62,4. Jadi dapat disimpulkan dari penelitian diatas bahwa metode dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain hasil belajar meningkat suasana saat proses pembelajaranpun terasa menyenangkan, peserta didik menjadi lebih aktif.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Pertiwi 1 Padang tahun pelajaran 2023/2024 maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap terhadap hasil belajar peserta didik yang dilihat dari hasil belajar dalam mata pembelajaran sosiologi. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik yang nilai posttest 44,14 meningkat menjadi 86,00. Selain itu suasana saat belajarpun menyenangkan, dapat dilihat dari keaktifan peserta didik. Saran Kepada peneliti selanjutnya yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam penelitiannya untuk menggali lebih dalam tentang sintak metode tersebut dan mengatur waktu secara efisien guna mencapai tujuan yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Bararah, I. (2017). Efektifitas perencanaan pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah. *Jurnal Mudarrisuna*, 7(1), 131–147.
- Bungin, B. (2005). *Metodologi penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Prenada Media.
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74.
- Indriati. (2017). Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SDN Sisik Timur Kecamatan Pringgarata Tahun Pelajaran 2016/2017. UIN Mataram.
- Ningrum, D. C. (2020). Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.
- Nurhasana, I. A., Sujena, A. & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasibelajar. *Uniedu*, 1(2), 182–191.
- Rumianda, L., Soepriyanto, Y., & Abidin, Z. (2020). Gamifikasi Pembelajaran Sosiologi Materi Ragam Gejala Sosial sebagai Inovasi Pembelajaran Sosiologi Yang Aktif dan Menyenangkan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 125–137.

-
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280.
- Siregar, Eveline, Nara, H., & Jamludin, A. (2010). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Solihin, S. et al. (2021). Implementasi Nilai Persatuan dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731–5738.
- Suciati, S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi tentang Jati Diri (Talking About Self) melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelas X MIPA. 1 SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 157-176.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhadi, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pernikahan dalam Tinjauan Hukum Islam Siswa Kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Sigli Tahun Ajaran 2020/2021. *Tanjak: Journal of Education and Teaching*, 3(2), 128–136.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080.
- Suciati, S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi tentang Jati Diri (Talking About Self) melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelas X MIPA. 1 SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 157-176.