



RESEARCH ARTICLE

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI PERKOPERASIAN

Nuralita Ika Minatul Husna¹⁾, Dessy Triana Relita²⁾, Yulia Suriyanti³⁾

Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP)
Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia

Naskah diterima: 6 Februari 2019, direvisi: 27 Maret 2019, disetujui: 28 Mei 2019

Abstract

This study aims to obtain a picture of the effect of the Role Playing Method on student learning outcomes in cooperative material. The study was conducted using quasi experimental methods. The data collection techniques used are observation techniques, test techniques, and documentation techniques. Based on the pretest and posttest data hypothesis test in the experimental class the results obtained are $t_{hitung} > t_{tabel}$. The results show that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there are differences in student learning outcomes in the initial measurement (pre test) and in the final measurement (post test) so the role playing method can be applied.

Keywords: Role Playing Method and Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh *Metode Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi perkoperasian. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *quasi eksperimental*. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, teknik tes, dan teknik dokumentasi. Berdasarkan uji hipotesis data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh hasil yaitu $t_{hitung} = 34,072 > t_{tabel} = 2,048$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran awal (*pre test*) dan pada pengukuran akhir (*post test*) jadi metode *role playing* dapat diterapkan.

Kata Kunci: Metode *Role Playing* dan Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi atau materi pembelajaran yang didapat, Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatkannya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, akan tetapi mereka miskin aplikasi. (W. Sanjaya, 2014, 1).

Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran salah satunya pada mata pelajaran ekonomi. Gejala-gejala semacam ini merupakan gejala umum dari hasil proses pendidikan kita. Pendidikan di sekolah terlalu menjejali otak anak dengan berbagai bahan ajar yang harus dihafal. Sehingga pelaksanaan pendidikan kita di sekolah belum sepenuhnya sesuai dengan harapan. Berdasarkan pengertiannya, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Republik Indonesia, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. P 1, A1).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan dilakukannya wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sekadau Hilir dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Siswa masih cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Guru ekonomi juga mengatakan bahwa masih sangat sedikit siswa yang apabila guru memberikan pertanyaan berani untuk menjawab dan selebihnya hanya diam. Keadaan ini diduga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Khususnya di kelas X dapat dilihat dari hasil ulangan harian di kelas X MIA rata-rata nilai siswa 71,70 dengan 8 orang siswa yang tidak tuntas dan

rata-rata nilai siswa kelas X ISO 64,55 dengan 9 orang yang tidak tuntas. Untuk mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sekadau Hilir Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 75.

Usaha yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Sekolah Menengah Atas 3 Sekadau Hilir, guru menggunakan metode pembelajaran *problem solving* dengan tujuan dapat mengatasi masalah hasil belajar siswa. Metode *Problem Solving* (metode pemecah masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir karena dalam metode *problem solving* dapat menggunakan metode lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai pada menarik kesimpulan. (A. Majid, 2013, 212)

Metode tersebut pada kenyataannya belum mampu mencapai hasil yang maksimal. Beberapa siswa tetap saja masih cenderung pasif dan guru harus bekerja keras untuk membuat siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran khususnya di kelas X. Hasil wawancara inilah yang menjadi acuan atau alasan penulis untuk melakukan penelitian meneliti di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sekadau Hilir. Berdasarkan permasalahan yang terjadi peneliti tertarik untuk melakukan uji coba menggunakan metode *role playing* di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sekadau Hilir. Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perlawanan para pahlawan kemerdekaan atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang terjadi dimana dan kapan saja. (A.A. Wahab, 2008, 109).

Dalam penelitian ini yang diukur adalah hasil belajar kognitif dengan menggunakan metode *role playing*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi perkoperasian di kelas X SMA Negeri 3 Sekadau Hilir.

B. KAJIAN TEORI

1. Metode *role playing*

Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi. *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. (W. Sanjaya, 2014, 161).

Bagaimana bermain peran itu dilaksanakan dalam pengajaran IPS/SS perlu dilalui beberapa fase dan kegiatan sebagai berikut: (A.A. Wahab, 2008, 112).

a. Persiapan

- 1) Persiapan untuk bermain peran:
 - (a) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya.
 - (b) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi.
- 2) Memilih pemain
 - a) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa
 - b) Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan membawakannya.
 - c) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa.
 - d) Pilih beberapa pemain agar seseorang tidak memaikan dua peran sekaligus
 - e) Setiap kelompok pemain palnig banyak 5 orang
 - f) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya.
- 3) Mempersiapkan penonton
 - a) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran.
 - b) Arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku.

- 4) Persiapan para pemain
 - a) Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin campur tangan guru.
 - b) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya.
 - c) Pemain harus lacar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain.
 - d) Siapkan tempat dengan baik.
 - e) Kadang-kadang “kelompok kecil bermain peran” merupakan cara yang baik untuk bermain peran.

b. Pelaksanaan

- 1) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi
- 2) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci.
- 3) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain.
- 4) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan
- 5) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya:
 - a) Dibimbing dengan pertanyaan
 - b) Mencari orang lain untuk peran itu
 - c) Menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut
- 6) Jika pemain tersesat lakukan:
 - a) Rumuskan kembali keadaan dan masalah
 - b) Simpulkan apa yang sudah dilakukan
 - c) Hentikan dan arahkan kembali
 - d) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat
- 7) Jika siswa mengganggu.
 - a) Tugasi dengan peran khusus
 - b) Jangan pedulikan dia
 - c) Jangan bolehkan pemirsa mengganggu.

c. Tindak lanjut

- 1) Diskusi
 - a) Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa
 - b) Diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau mengkreasikan
 - c) Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari.

d. Melakukan bermain peran kembali

- 1) Kadang-kadang memainkan kembali dapat memberikan pemahaman yang lebih baik.

2. Metode *Problem Solving*

Problem solving adalah salah satu model mengajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Model ini dapat menstimulasi peserta didik dalam berpikir yang dimulai dari mencari data sampai merumuskan kesimpulan sehingga peserta didik dapat mengambil makna dari pembelajaran. (A. Shoimin, 2014, 136-137). Adapun langkah-langkah metode *problem solving* ada beberapa tahap sebagai berikut:

- a. Masalah sudah ada dan materi diberikan.
- b. Siswa diberi masalah sebagai pemecah/diskusi, kerja kelompok.
- c. Masalah tidak dicari.
- d. Siswa ditugaskan untuk mengevaluasi.
- e. Siswa memberikan kesimpulan dari jawaban yang diberikan sebagai hasil akhir.
- f. Penerapan pemecahan terhadap masalah yang dihadapi sekaligus berlaku sebagai pengujian kebenaran pemecahan tersebut untuk dapat sampai kepada kesimpulan.

3. Hasil Belajar

Peserta didik akan memperoleh suatu hasil belajar apabila berakhirnya suatu proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia

menerima pengalaman belajarnya. (N. Sudjana, 2014, 22). Domain kognitif memiliki enam jenjang kemampuan yaitu: (Z. Arifin, 2011, 21-22)

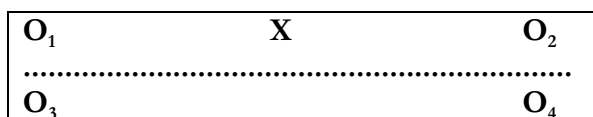
- a. Pengetahuan (*Knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- b. Pemahaman (*Comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.
- c. Penerapan (*Application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan kongkret.
- d. Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.
- e. Sintesis (*Synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan beberapa faktor.
- f. Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif dan bentuk penelitian eksperimen dengan desain penelitian menggunakan *quasi experimental design*. Quasi-eksperimental design digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol. (Sugiyono, 2013, 77). Penelitian ini menggunakan ran-

cangan penelitian bentuk *Nonequivalen Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada design ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random. Desain *Nonequivalen Control Group Design* dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Gambar 3.1
Nonequivalen Control Group Design



Keterangan:

- O_1 = Pengukuran kemampuan awal kelompok eksperimen (*pretes*)
- O_2 = Pengukuran kemampuan akhir kelompok eksperimen (*posttes*)
- X = Pemberian perlakuan
- O_3 = Pengukuran kemampuan awal kelompok kontrol (*pre tes*)
- O_4 = Pengukuran kemampuan akhir kelompok kontrol (*post tes*). (Sugiyono, 2013, 79)

Penelitian ini dilakukan pada kelas X SMA Negeri 3 Sekadau Hilir dengan populasi seluruh kelas X SMA Negeri 3 Sekadau Hilir, sampel penelitian kelas kelas X MIA sebagai kelas kontrol dan kelas X ISO sebagai kelas eksperimen dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013, 85). Variabel penelitian yaitu metode *role playing* merupakan variabel bebas dan hasil belajar merupakan variabel terikat.

Teknik pengumpul data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung, teknik pengukuran, dan teknik dokumentasi. Instrumen pengumpul data dalam penelitian yaitu lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi guru kelas eksperimen terdiri dari 14 item, lembar observasi siswa kelas eksperimen terdiri dari 9 item, lembar observasi guru kelas kontrol yang terdiri dari 13 item dan lembar observasi siswa kelas kontrol yang terdiri dari 9 item, soal tes terdiri dari 10 soal, dan dokumen seperti silabus, RPP, dan foto pelaksanaan pembelajaran dan dokumen jenis lainnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu uji instrumen yang terdiri dari uji validitas,

reabilitas tes, daya beda soal, dan tingkat kesukaran, kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas data, uji homogenitas dan selanjutnya uji hipotesis setelah itu dilanjutkan dengan analisis N-Gain Hake dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Post Test - Skor Pre Test}{Skor Ideal - Skor Pre Test}$$

Dengan Kategori Tingkat Gain Yang di Normalisasi sebagai berikut: (R. Hake, 1999, 1).

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Peneliti melakukan uji instrumen terlebih dahulu Sebelum dilakukanya uji statistik, uji instrumen pertama adalah uji validitas soal. Soal yang diujicobakan sebanyak 10 soal dan semua soal dinyatakan valid dengan syarat minimum jika $r = 0,3$. Jadi kalau korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka butir instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Adapun hasil validitas soal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel Uji Validitas Butir Instrumen

No	Butir Soal	r hitung	r = 0,3 (syarat minimum)	Keterangan
1	1	0,45	0,3	Valid
2	2	0,30	0,3	Valid
3	3	0,33	0,3	Valid
4	4	0,40	0,3	Valid
5	5	0,51	0,3	Valid
6	6	0,60	0,3	Valid
7	7	0,42	0,3	Valid
8	8	0,42	0,3	Valid
9	9	0,41	0,3	Valid
10	10	0,36	0,3	Valid

Uji yang dilakukan setelah uji validitas soal yaitu uji reliabilitas soal, dengan hasil yang

diperoleh hasil nilai $r_{xy} = 0,341$ serta Hasil perhitungan uji reliabilitas didapat r_i hitung, harga tersebut dikonsultasikan dengan harga r tabel. Dengan $n = 44$ taraf kesalahan 5% diperoleh $0,297$ dan taraf kesalahan 1% = $0,384$ sedangkan r_i hitung = $0,509$. Karena r_i hitung lebih besar dari r tabel untuk taraf kesalahan 5% maupun 1% ($0,509 > 0,384 > 0,297$) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen soal tes tersebut reliabel dan dapat dipergunakan untuk penelitian. Setelah uji reliabilitas soal peneliti menghitung daya pembeda soal dengan hasil semua soal berkriteria sangat baik dengan tingkat kesukaran sedang.

Uji yang dilakukan selanjutnya oleh peneliti setelah uji instrumen adalah uji normalitas dan uji homognitas serta uji hipotesis, uji ini dilakukan untuk mengetahui normalitas data, Homogenitas dan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada meteri perkoperasian di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sekadau hilir yaitu dengan menggunakan uji statistik uji t sebagai uji hipotesis. Adapun hasil uji statistik tersebut adalah sebagai berikut:

a. Hasil perhitungan *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Adapun hasil perhitungan *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Jenis Tes	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji Hipotesis
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	1,348	1,21	2,454
<i>Pretest</i> kelas kontrol	2,469		

Hasil penelitian di atas uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen didapat $X^2_{hitung} = 1,348$ dan $X^2_{tabel} = 11,070$ jika dibandingkan maka $X^2_{hitung} = 1,348 < X^2_{tabel} = 11,070$ artinya data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal, dan untuk data *pretest* kelas kontrol diperoleh $X^2_{hitung} = 2,469$ dan $X^2_{tabel} = 11,070$ jika dibandingkan maka $X^2_{hitung} = 2,469 < X^2_{tabel} = 11,070$ artinya data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas dilanjutkan uji homo-

genitas data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat hasil $F_{hitung} = 1,21 \leq F_{tabel} = 1,92$, yang artinya varian data *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis data *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil yaitu $t_{hitung} = 2,454 > t_{tabel} = 2,009$. Dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran awal (*pre test*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sekadau Hilir.

b. Hasil perhitungan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Adapun hasil perhitungan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Jenis Tes	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji Hipotesis
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	5,263	1,03	1,656
<i>Posttest</i> kelas kontrol	10,041		

Hasil penelitian diatas uji normalitas data *posttest* kelas eksperimen didapat $X^2_{hitung} = 5,263$ dan $X^2_{tabel} = 11,070$ jika dibandingkan maka $X^2_{hitung} = 5,263 < X^2_{tabel} = 11,070$ artinya data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal, dan untuk data *posttest* kelas kontrol diperoleh $X^2_{hitung} = 10,041$ dan $X^2_{tabel} = 11,070$ jika dibandingkan maka $X^2_{hitung} = 10,041 < X^2_{tabel} = 11,070$ artinya data *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas dilanjutkan uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapat hasil $F_{hitung} = 1,03 \leq F_{tabel} = 1,92$, artinya varian data *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil yaitu $t_{hitung} = 1,656 < t_{tabel} = 2,009$. Dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran akhir (*post test*) di kelas eksperimen dan kelas

kontrol di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sekadau Hilir.

c. Hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Adapun hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Jenis Tes	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji Hipotesis
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	1,348	1,25	34,072
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	5,263		

Hasil penelitian diatas uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen didapat $X^2_{hitung} = 1,348$ dan $X^2_{tabel} = 11,070$ jika dibandingkan maka $X^2_{hitung} = 1,348 < X^2_{tabel} = 11,070$ artinya data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal, dan untuk data *posttest* kelas eksperimen diperoleh $X^2_{hitung} = 5,263$ dan $X^2_{tabel} = 11,070$ jika dibandingkan maka $X^2_{hitung} = 5,263 < X^2_{tabel} = 11,070$ artinya data *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas dilanjutkan uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen didapat hasil $F_{hitung} = 1,25 \leq F_{tabel} = 1,88$ artinya bahwa varian data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen diperoleh hasil yaitu $t_{hitung} = 34,072 > t_{tabel} = 2,048$. Dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran awal (*pre test*) dan pada pengukuran akhir (*post test*) di kelas eksperimen di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sekadau Hilir.

d. Hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

Adapun hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Jenis Tes	Uji Normalitas	Uji Homogenitas	Uji Hipotesis
<i>Pretest</i> kelas kontrol	2,469	1,06	21,429
<i>Posttest</i> kelas kontrol	10,041		

Hasil penelitian di atas uji normalitas data *pretest* kelas kontrol didapat $X^2_{hitung} = 2,469$ dan $X^2_{tabel} = 11,070$ jika dibandingkan maka $X^2_{hitung} = 2,469 < X^2_{tabel} = 11,070$ artinya data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal, dan untuk data *posttest* kelas kontrol diperoleh $X^2_{hitung} = 10,041$ dan $X^2_{tabel} = 11,070$ jika dibandingkan maka $X^2_{hitung} = 10,041 < X^2_{tabel} = 11,070$ artinya data *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas dilanjutkan uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol didapat hasil $F_{hitung} = 1,06 \leq F_{tabel} = 2,01$, artinya bahwa varian data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol diperoleh hasil yaitu $t_{hitung} = 21,429 > t_{tabel} = 2,048$. Dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pengukuran awal (*pre test*) dan pada pengukuran akhir (*post test*) di kelas kontrol di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sekadau Hilir.

Kualitas peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran pada penelitian ini juga dihitung dengan menggunakan rumus *N-Gain Hake*. Hasil perhitungan *N-Gain Hake* data *pre test* dan *post test* kelas eksperimen = 0,67 dengan nilai rata-rata *pre test* = 30,33 dan nilai rata-rata *post test* = 77,34 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *role playing* efektif terhadap hasil belajar siswa dengan *N-Gain Hake* = 0,67 termasuk ke dalam kategori sedang.

Hasil perhitungan *N-Gain Hake* data *pre test* dan *post test* kelas kontrol = 0,57 dengan nilai rata-rata *pre test* = 36,5 dan nilai rata-rata *post test* = 72,5 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *problem solving* terhadap hasil belajar siswa dengan *N-Gain Hake* = 0,57 termasuk ke dalam kategori sedang.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tes awal (*pre test*) siswa menunjukkan bahwa antara kelas eksperimen yang diajar menggunakan metode *problem solving* dan kelas kontrol yang menggunakan metode *problem solving* memiliki hasil

belajar yang sama dan belum diberi perlakuan. Hal ini dilihat pada nilai rata-rata *pretest* kedua kelas tersebut yaitu kelas eksperimen = 30,33 dan kelas kontrol = 36,5. Dari nilai rata-rata tersebut tidak ada perbedaan yang jauh. Hal ini dapat menjadi acuan untuk peneliti melakukan penelitian lebih lanjut.

Setelah dilakukannya *pretest* kemudian peneliti menerapkan perlakuan kepada kedua kelas pada pertemuan sebanyak dua kali. Setelah melakukan pemberian *treatment* (perlakuan) selanjutnya dilakukan *posttest* yaitu tes yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa diakhir, soal tes berbentuk uraian sebanyak 10 soal dan kedua kelas diberi tes yang sama. Hasil *posttest* didapat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil *posttest* pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* sebesar 77,34 dan kelas kontrol yang menggunakan metode *problem solving* sebesar 72,5.

Berdasarkan hasil penelitian jika dilihat nilai rata-rata kedua kelas tersebut terdapat peningkatan pada hasil belajar. Akan tetapi, apabila dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. (D.T. Relita, 2010). Sedangkan hasil penelitian ini sebaliknya tidak ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi perkoperasian, dilihat dari hasil hipotesis pada pengukuran akhir (*post test*) kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* dan kelas kontrol yang menggunakan metode *problem solving* dengan hasil yang diperoleh adalah $t_{hitung} = 1,656 < t_{tabel} = 2,009$ yang artinya tidak ada perbedaan hasil belajar pada pengukuran hasil akhir (*posttest*) kelas eksperimen dan hasil belajar pada pengukuran hasil akhir (*posttest*) kelas kontrol. Dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

E. PENUTUP

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan hasil penelitian ini tidak ada pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi perkoperasian dilihat dari hasil hipotesis pada pengukuran akhir (*post test*) pada materi perkoperasian di kelas X SMA Negeri 3 Sekadau Hilir dengan perhitungan statistik parametris diperoleh harga $t_{hitung} = 1,66 < t_{tabel} = 2,01$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya kelas eksperimen setelah diberikan pembelajaran menggunakan metode *role playing* tidak ada perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode *problem solving* meskipun nilai rata-rata *post test* yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya offset.
- Hake, R. 1999. *Analyzing Change/Gain Score*. Indiana: Indiana University.
- Majid, A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Majid, A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Relita, D. T. (2010) "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS-Ekonomi" (Studi Eksperimen Di SMA Nusantara Indah Sintang Kalimantan Barat)". *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia* (<http://repository.upi.edu/9726/> diakses 27 Agustus 2018. 15:09)
- Sanjaya, W. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : AR-Ruzz Media
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta. 30 Juli 2018 16:20

Wahab.A.A 2008.*Metode Dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta