

Pengaruh metode role playing terhadap keterampilan sosial pada pembelajaran IPS di sekolah dasar

Triana Febriani¹, Ahmad Mulyadiprana², Pidi Mohamad Setiadi³

¹²³ Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dadaha No.34-36, Cihideung, Tasikmalaya, Jawa barat, Indonesia

¹ trianafebriani@upi.edu, ² ahmadmulyadiprana@upi.edu, ³ pidims@upi.edu

Abstrak

Education is a conscious and planned effort to realize a learning process that makes students active in developing their potential knowledge, attitudes and skills. The attitude of students also needs to be considered for a good education. In order to have a good attitude, it is necessary to instill social skills in schools. Social skills are a person's ability to create positive social relations in society. Social skills are important for students to have in order to get along and be accepted in society. The existence of the covid 19 pandemic made studying at home, which resulted in low social skills. One method that is suitable for improving social skills is the role playing method. So this study aims to determine the effect of the role playing method on students' social skills. The research method used is a quantitative method of experimental type with a quasi-experimental nonquivalent control group design. The research was conducted at Unggulan Kuningan Elementary School with Class IV Elementary School research subjects. The results showed that the value of the test results and the experimental class questionnaire had a value of Sig.(2-tailed) <0.05. In addition, there is a difference in the significance value between the experimental class and the control class, seen from the results of sig.(2-tailed) <0.05. The average value of the experimental class is greater than the control class. So it can be concluded that the role playing method has a significant effect on social skills in elementary schools.

Keywords: Role playing method, Social skill, Quantitative method.

Abstrak

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sikap siswa juga perlu diperhatikan untuk pendidikan yang baik. Agar memiliki sikap yang baik, maka perlu ditanamkan keterampilan sosial di sekolah. Keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan hubungan sosial yang positif di masyarakat. Keterampilan sosial penting dimiliki oleh siswa karena agar dapat bergaul dan diterima di masyarakat. Adanya pandemi covid 19 membuat belajar dirumah, yang mengakibatkan keterampilan sosial tergolong rendah. Metode yang cocok dalam meningkatkan keterampilan sosial salah satunya metode role playing. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode role playing berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa. metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif jenis eksperimen dengan desain kuasi eksperimen *nonquivalent control group design*. Penelitian dilakukan di SDN Unggulan kuningan dengan subjek penelitian Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan nilai dari hasil tes dan angket kelas eksperimen memiliki nilai Sig.(2-tailed) < 0,05. Selain itu adanya perbedaan nilai signifikansi antara kelas eksperimen dan kelas control, dilihat dari hasil sig.(2-tailed)< 0,05. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas control. Maka dapat disimpulkan bahwa metode role playing berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan sosial di sekolah dasar.

Kata Kunci: Metode role playing, Keterampilan sosial, Metode kuantitatif.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang membuat peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman, et al., 2022). Pendidikan merupakan proses bagi seseorang agar mendapatkan pengetahuan dan tingkah laku yang membentuk baik buruknya pribadi

seseorang. Peran pendidikan sangat penting untuk memperoleh kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam memecahkan permasalahan hidupnya (Ernani & Syarifudin, 2016).

Di dalam dunia pendidikan bukan hanya ranah kognitif saja yang perlu dicapai tetapi keterampilan dan sikap. Peserta didik perlu memiliki keterampilan dan sikap yang dapat menjadi bekal untuk bisa berinteraksi di masyarakat luas. Dengan memiliki keterampilan sosial yang baik maka dapat diterima di masyarakat. Maka dari itu keterampilan sosial perlu ditanamkan di sekolah (Ulum, 2018). Keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan hubungan sosial yang positif dan baik agar bisa beradaptasi di masyarakat. Keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam berinteraksi, komunikasi, mengendalikan diri dan bisa berpartisipasi dalam masyarakat (Maryani, 2009).

Keterampilan sosial penting dalam diri seseorang dan perlu dipelajari, karena dengan keterampilan sosial memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif, dan diterima di masyarakat (Milburn & Cartledge, 1995; Purnamasari & Khotmi, 2014). Dengan keterampilan sosial membuat individu mendapatkan hubungan positif dan baik di lingkungan keluarga, teman, masyarakat luas. Jika anak tidak memiliki keterampilan sosial maka akan menyebabkan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Anak akan mudah malu, berperilaku anti sosial, hilangnya rasa percaya diri dan dapat menimbulkan kenakalan remaja.

Pandemi Covid 19 menyebabkan kegiatan interaksi sosial di masyarakat menjadi kurang. Pandemi Covid 19 memberikan dampak pada seluruh sector termasuk pada hubungan masyarakat anak-anak. Dengan kebijakan lockdown belajar menjadi dirumah, membuat anak-anak lebih suka bermain gawai dan asik dunianya sendiri tanpa adanya interaksi bersama teman (Yuningsih, et al., 2023). Hal inilah membuat keterampilan sosial peserta didik menjadi menurun. Pada pembelajaran IPS keterampilan sosial di Sekolah dasar tergolong rendah. Hasil observasi di Sekolah Dasar, masih kurangnya kerjasama siswa saat belajar. kurangnya diskusi bersama temannya. Masih banyak siswa mengobrol dengan temannya dan tidak memperhatikan guru. Selain itu tanggung jawab siswa atas tugasnya, masih banyak siswa mencontek kepada temannya.

Hal ini terjadi dikarenakan metode yang diberikan guru juga terlihat monoton dan tidak mengembangkan keterampilan sosial. Guru berfokus pada memberikan materi tanpa adanya interaksi antar siswa, seperti diskusi, kerjasama, toleransi. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah.

Menurut Simanjutak (2022) metode ceramah cenderung membuat siswa lebih kepada kemampuan menghafal peserta didik dan kurangnya kerjasama. Sehingga keterampilan sosial siswa tidak terlihat. Maka perlu adanya metode yang bisa meningkatkan keterampilan sosial salah satunya metode role playing.

Metode role playing adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan tokoh (Aulina, 2015). Dalam kegiatan role playing juga membuat siswa berinteraksi, berdiskusi dan saling kerjasama antar kelompok. Penelitian dari Ami (2018) juga mengatakan bahwa keterampilan sosial meningkat setelah menggunakan metode role playing. Berdasarkan pemaparan di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap keterampilan sosial pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, jenis metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015: 107) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (causal-effect relationship).

Desain penelitian ini menggunakan quasi eksperimen *nonequivalent control grup design*. Pada desain ini adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding. Pada kelas eksperimen O_1 sebagai nilai pretest kelas eksperimen, X diberikan treatment atau perlakuan metode role playing, O_2 nilai posttest kelas eksperimen. O_3 nilai pretest kelas kontrol dan O_4 nilai kelas kontrol. Berikut table *nonvaquilent control group design*:

Tabel 1. Nonequivalent control design

O_1	x	O_2
O_3		O_4

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Ungulan Kuningan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswa kelas IV Sekolah Dasar, yaitu kelas IV A 18 siswa dan kelas IV B 18 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes role playing, angket keterampilan sosial, dan tes keterampilan sosial. Tes dan angket di uji terlebih dahulu menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas, agar dapat mengetahui apakah data valid dan reliable. Pada prosedur penelitian ada tiga tahapan yaitu tahap persiapan, yaitu observasi dan izin melakukan penelitian. Tahap pelaksanaan, melakukan penelitian dan memberikan treatment atau perlakuan. Tahap akhir mengumpulkan hasil.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Menurut Sugiyono (2015) Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi sama atau tidak. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas selanjutnya melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini uji t, uji paired sampel t test dan uji independent sample t test. Uji paired sample t test adalah uji untuk mengetahui perbedaan antara dua sampel yang berpasangan. uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara pretest dan posttest kelas eksperimen

Uji independent sample t test adalah uji untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara dua sampel yang tidak berpasangan. uji ini akan membandingkan antara posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol (Sugiyono, 2015). Hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 , tidak adanya pengaruh metode role playing terhadap keterampilan sosial siswa. H_a , adanya pengaruh metode role playing terhadap keterampilan sosial siswa.

3. Hasil dan Diskusi
3.1. Hasil

Sebelum melakukan penelitian tes dan angket terlebih dahulu agar soal dapat dipercaya. Item pernyataan angket berjumlah 25 pernyataan. Jika nilai sig. < 0,05 maka item pernyataan valid. Setelah dilakukan uji validitas hanya 16 soal yang valid dan dapat digunakan. Sehingga peneliti hanya menggunakan 16 pernyataan angket. Adapun hasil dari uji reliabilitas angket keterampilan sosial sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Statistik Reliabilitas Angket Keterampilan Sosial
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.784	16

Jika nilai cronbach'alpha > 0,07 maka dapat dikatan soal reliabel. Berdasarkan tabel 2 nilai cronbach's alpha sebesar 0,784, maka dapat diartikan soal pernyataan angket keterampilan sosial dinyatakan reliable.

Item pernyataan tes keterampilan sosial berjumlah 17 pernyataan. Setelah melakukan uji validitas, soal item pernyataan tes keterampilan sosial semuanya kurang dari $\text{sig.} < 0,05$. Maka 17 item pernyataan dinyatakan valid dan dapat digunakan. Adapaun hasil uji reliabilitas tes keterampilan sosial sebagai berikut :

Tabel 3. Uji Statistik Reliabilitas Tes Keterampilan Sosial

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.924	17

Berdasarkan tabel 2, bahwa nilai cronbach's alpha memiliki nilai lebih dari 0,07 sebesar 0,784 maka dinyatakan soal reliabel.

Uji Normalitas

Setelah hasil data penelitian terkumpul, maka harus dilakukan uji normalitas. Ketentuan syarat dalam uji normalitas jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka dapat dinyatakan data berdistribusi normal. Berikut ini hasil uji normalitas tes keterampilan sosial:

Tabel 4. Rekapitulasi hasil uji normalitas tes keterampilan sosial.

Kelas	Kolmogorov Smirnov	Shapiro-Wilk
Pretest eksperimen	0,134	0,334
Posttest eksperimen	0,200	0,166
Pretest kontrol	0,132	0,097
Posttest kontrol	0,200	0,443

Berdasarkan tabel 4, nilai signifikasi Kolmogorov smirnov tes keterampilan lebih dari 0,05. Dan dari Shapiro-wilk nilai signifikasi lebih dari 0,05. Maka dapat dinyatakan data berdistribusi normal. Selanjutnya hasil dari uji normalitas angket keterampilan sosial sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi hasil uji normalitas angket keterampilan sosial.

Kelas	Kolmogorov Smirnov	Shapiro-Wilk
Pretest eksperimen	0,200	0,824
Posttest eksperimen	0,200	0,103
Pretest kontrol	0,200	0,792
Posttest kontrol	0,200	0,443

Berdasarkan tabel 5, nilai signifikasi Kolmogorov smirnov tes keterampilan lebih dari 0,05. Dan dari Shapiro-wilk nilai signifikasi lebih dari 0,05. Maka dapat dinyatakan data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 6. Uji homogenitas Angket dan Tes keterampilan sosial

Keterangan	Based on mean (Sig.)
Angket	0,327
Tes	0,229

Berdasarkan tabel 6, bahwa uji homogenitas pada tes keterampilan sosial memiliki nilai 0,229 dan pada angket keterampilan sosial sebesar 0,327. Keduanya memiliki nilai $> 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa tes dan angket keterampilan sosial dinyatakan homogen atau sama.

Uji paired sample t test

Hasil uji paired sample t test angket dan angket keterampilan sosial sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi uji paired sample t test angket dan tes keterampilan sosial

Hasil	Mean	Sig(2-tailed)
Pretest Angket	46,11	0,000
Posttest Angket	57,89	
Pretest tes	34,89	0,000
Posttest tes	61,67	

Berdasarkan tabel 7, diketahui nilai angket dan tes keterampilan sosial memiliki nilai sig.(2-tailed) kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,000. Pada nilai rata-rata adanya perbedaan antara pretest dan posttest. Nilai rata-rata pada pretest angket keterampilan sosial sebesar 46,11 dan nilai rata-rata posttest lebih besar yaitu 57,89. Selanjutnya pada tes keterampilan sosial nilai rata-rata pretest memiliki nilai sebesar 34,89 dan nilai rata-rata posttest lebih besar yaitu 61,67. Maka dapat disimpulkan bahwa metode role playing berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan sosial siswa. Adapun hasil uji paired sample t test dari setiap aspek keterampilan sosial sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji paired sample t test setiap aspek keterampilan sosial(Jerolimek 1977)

Keterangan	Hasil	Mean	Sig(2-tailed)
Kerjasama	sebelum Angket	15,06	0,001
	sesudah Angket	18,17	
	Sebelum tes	12,22	0,000
	Sesudah tes	21,83	
Tanggung Jawab	sebelum angket	20,22	0,000
	sesudah angket	25,17	
	Sebelum tes	16,89	0,000
	Sesudah tes	29,56	
Berbagi	Sebelum angket	10,83	0,000
	sesudah angket	14,56	
	Sebelum tes	5,78	0,000
	Sesudah tes	10,28	

Berdasarkan tabel 8, pada setiap aspek keterampilan sosial memiliki nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05. nilai signifikansi aspek kerjasama angket memiliki nilai sig(2-tailed) 0,001 dan tes memiliki nilai sig.(2-tailed) 0,000. Pada aspek tanggung jawab nilai signifikansi tes dan angket memiliki nilai sig.(2-tailed) 0,000. Aspek berbagi tes dan angket memiliki nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Dilihat dari nilai rata-rata angket maupun tes memiliki perbedaan. Nilai rata-rata posttest pada setiap aspek keterampilan sosial lebih besar dibandingkan nilai rata-rata pretest. Maka dapat disimpulkan metode role playing memberikan pengaruh nyata yang signifikan terhadap setiap aspek keterampilan sosial siswa.

Uji Independent t test

Hasil dari uji independent t test sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil uji Independent t test

Keterangan	Variabel	Mean	Sig.(2-tailed)
Angket	Posttest eksperimen	57,89	0,000
	Posttest kontrol	48,06	
Tes	Posttest eksperimen	61,67	
	Posttest kontrol	44,22	

Berdasarkan tabel 9, diketahui hasil rata rata angket dari kelas eksperimen dan kelas control memiliki perbedaan. Di kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih besar dibandingkan kelas control. Pada kelas eksperimen rata-rata sebesar 57,89 dan pada kelas control memiliki rata-rata sebesar 48,06. Perbedaan

rata-rata dari kedua kelas tersebut sebesar 9,83. Dengan melihat rata-rata post-test dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dilihat dari nilai signifikansi angket keterampilan sosial memiliki nilai sig.(2-tailed) $0,00 < 0,05$.

Berdasarkan hasil output tabel 9, rata-rata tes keterampilan sosial dari posttest kelas eksperimen dan posttest kelas control memiliki perbedaan rata rata. Pada kelas eksperimen memiliki rata rata sebesar 61,67 sedangkan pada kelas control sebesar 44,22. Maka adanya perbedaan rata-rata sebesar 17,45. Dengan melihat tabel diatas hasil posttest keterampilan sosial dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dilihat dari nilai sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.2. Diskusi

Metode role playing yang dilakukan pada percobaan ini terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan sosial siswa berdasarkan uji statistik. Hal ini dikarenakan pada tabel uji *paired sample test sig. (2-tailed)* $< 0,05$, yang menyatakan bahwa hipotesis H_a diterima. Keterampilan sosial siswa yang meningkat akibat diberikannya perlakuan role playing terbagi menjadi 3 aspek, yaitu kerjasama dan toleransi, tanggung jawab dan berbagi terhadap sesama (Jarolimek, 1993: Maryani, 2009).

Pengaruh Metode Role Playing terhadap Keterampilan sosial siswa pada aspek kerjasama

Metode role playing berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan sosial siswa pada aspek kerjasama. Hal ini disebabkan karena dalam metode role playing memiliki mekanisme pembelajaran siswa secara kelompok yang menyebabkan terjadinya interaksi antara siswa dan saling membantu dalam memainkan peran. Saat kegiatan bermain peran, siswa berdiskusi mengenai peran, berdiskusi memberikan nilai pada kelompok tampil, saling membantu dan menghargai pendapat kelompok.

Menurut Anggriani & Ishartiwi (2017) dalam role playing terdapat kerjasama yang menentukan keberhasilan dari role playing itu sendiri, siswa bekerjasama, saling membantu dengan temannya dan berbagi ide. Saat proses role playing siswa harus bekerjasama, berbagi ide, dan saling membutuhkan. Terdapat tugas-tugas yang tidak bisa dikerjakan sendiri tetapi butuh bantuan orang lain. Metode role playing juga dapat meningkatkan kerjasama siswa karena siswa dapat diajak memecahkan masalah dengan bantuan kelompok yang anggotanya teman sendiri. Hal ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial (Wahda, 2018).

Pengaruh Metode Role Playing terhadap keterampilan sosial pada aspek tanggung jawab

Adapun Aspek keterampilan sosial tanggung jawab yang meningkat menggunakan metode role playing. Pada aspek tanggung jawab dapat meningkat karena saat kegiatan proses role playing di kelas, setiap siswa diberikan tanggung jawab atas tugasnya yaitu harus bisa memerankan tokoh sesuai naskah. Setiap siswa harus tampil bagus dan menghayati peran, karena penampilan kelompok tergantung dari setiap anggotanya. Jika siswa memerankan tokoh dengan baik, maka itu akan membuat kelompoknya baik. Hal inilah yang membuat rasa tanggung jawab siswa meningkat.

Hal ini sesuai dengan Mutmainah (2016) bahwa kegiatan role playing dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan siswa mempunyai rasa tanggung terhadap peran yang dilakoni. Siswa juga menjadi tampil berani tanpa membawa naskah saat kegiatan role playing dan aktif berbicara di depan teman-teman dan guru sebagai rasa tanggung jawab.

Pengaruh Metode role playing terhadap keterampilan sosial pada aspek berbagi

Pada aspek berbagi terjadi peningkatan yang signifikan saat menggunakan role playing. Saat kegiatan role playing aspek berbagi terlihat saat kegiatan proses role playing. Saat proses role playing siswa saling berdiskusi mengenai naskah yang telah diberikan. Siswa saling berbagi ide, dan bertukar pikiran antar teman kelompoknya.

Selain itu saat kegiatan role playing berakhir setiap siswa memberikan komentar, berbagi pendapat kepada temannya, dan berbagi pengalaman. Proses inilah yang mampu meningkatkan berbagi ide atau pendapat pengalaman dari orang lain, memulai obrolan, memberikan atau mengajukan pendapat dan bertanya apabila tidak ada yang dimengerti (Dharmayanti, 2013).

Perbedaan Metode role playing dan metode ceramah

Dari hasil uji statistic angket dan tes keterampilan sosial terlihat bahwa adanya perbedaan antara kelas yang menggunakan metode role playing dan kelas yang menggunakan metode ceramah. Metode role playing lebih berpengaruh terhadap keterampilan sosial dibandingkan metode ceramah. Karena di dalam role playing setiap siswa ikut terlibat dan aktif dalam pembelajaran sehingga meningkatkan keterampilan sosial siswa. metode role playing membuat siswa bisa bekerjasama dengan optimal. Saling berdiskusi, menghargai teman. Selain itu siswa mendapat tanggung jawab dan berbagi dengan teman-temanya.

Dengan role playing siswa mulai mengungkapkan pendapatnya di depan kelas dan mengomentari penampilan pemeran. Dan juga terlihat siswa mendapatkan peran mampu menguasainya (Nurhidaya, et al., 2017). Peningkatan keterampilan sosial anak tersebut menjadi bukti bahwa metode role playing sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bersosialisasi. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya perubahan sikap anak setelah bermain peran. Setelah bermain peran siswa terlihat dapat bekerjasama ketika bermain peran yaitu anak saling memberikan peluang dan memberikan ide, membantu temannya yang kesulitan (Mulyati, 2017).

Sedangkan pada kelas control, siswa cenderung memperhatikan guru. Karena saat menggunakan metode ceramah siswa lebih mendengarkan penjelasan guru dibandingkan terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal inilah yang membuat keterampilan sosial kurang optimal. Saat diskusi, banyak siswa yang mengobrol dan bercanda. Diskusi yang di luar materi pembelajaran akibatnya kerjasama kurang optimal. Tanggung jawab yang kurang dan berbagi ide kurang optimal.

Hal ini dikarenakan karena Dengan menggunakan metode ceramah, Secara emosional masih ada juga siswa yang tidak mau membantu temannya serta ada beberapa siswa yang malu karena dipandang lemah jika mereka meminta bantuan teman. Sehingga siswa kurang semangat dan kurang tertarik dengan model pembelajaran ini, selain itu kemampuan komunikasi dan kerjasama antar siswa kurang karena pada proses pembelajaran di kelas mereka kurang berpartisipasi untuk mengungkapkan gagasannya (Pratiwi, 2015). Sehingga keterampilan sosial siswa tidak meningkat dan tidak terlihat.

4. Kesimpulan

Berikut merupakan kesimpulan:

- a. Hasil dari uji statistik pada angket keterampilan sosial menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Pada pretest memiliki nilai rata-rata sebesar 46,11 dan mengalami peningkatan pada posttest sebesar 57,11. Selain itu, nilai sig.(2-tailed) kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,000. Dari hasil tes keterampilan sosial juga menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 34,89 dan nilai rata-rata posttest mengalami peningkatan sebesar 61,67. Dari nilai sig.(2-tailed) tes keterampilan sosial $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa metode role playing berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan sosial siswa.
- b. Adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas control.pada posttest tes kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih besar yaitu 61,67 dan nilai rata-rata posttest kelas control sebesar 44,22. Pada angket nilai rata-rata posttest eksperimen sebesar 57,89 dan posttest control sebesar 48,06. Nilai sig(2-tailed) angket dan tes sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan sosial siswa.
- c. Dengan menggunakan metode role playing saat pembelajaran keterampilan sosial mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan kegiatan role playing memiliki kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial seperti kerjasama, tanggung jawab, dan berbagi ide. Role playing dapat menumbuhkan keterampilan sosial. Maka role playing berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa.

- d. Dengan role playing menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan sosial. Sedangkan metode ceramah siswa cenderung lebih memperhatikan siswa. Maka metode role playing cocok untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

5. Ucapan Terima Kasih

Selaku peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada pihak pembimbing karena telah membantu dan memberikan saran. Kepada pihak sekolah karena telah memberikan izin penelitian.

6. Referensi

- Maryani, E. (2009). Pengembangan program pembelajaran IPS untuk meningkatkan Keterampilan sosial Siswa. *Jurnal penelitian*, 9 (1). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Purnamasari, A. & Khotmi, N. (2014). Manifestasi Psikologi Indiginooos dalam meningkatkan subjective well being. *Magister Psikologi*. 92. Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Simanjutak, et al., 2022. Pengaruh model Inkuiri terbimbing dan keterampilan Sosial terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (6).
- Rahman, et al. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2 (1); 2-13. Universitas Muhammadiyah Makassar.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Ernani, E., & Syarifuddin, A. (2017). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 2(1), 29-42.
<https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jip.v2i1.1064>
- Ulum, C. (2018). Keterampilan Sosial Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik di Kelas V MI Muhammadiyah Selo Kulon Progo. *Al-Bidayah: Jurnal pendidikan Dasar Islam*, 10 (2).
- Ami, R.F.R. (2018). Pengaruh metode role playing terhadap keterampilan sosial Pada Pembelajaran IPS: Studi Eksperimen Kuasi Terhadap Siswa Kelas III Sdn 1 Karang Tawang. *Skripsi*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aulina, C. N. (2015). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59-69. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.73>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke 21, 117. Bandung, Alfabeta.
- Anggriani, R. & Ishartiwi. K. (2017). Keefektifan Metode role playing terhadap keaktifan dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4 (2).
<http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>.
- Wahda. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuanbekerja Sama Siswa Di Sdn 112 Belajen Kabupaten Enrekang. *Eklektika: Jurnal Pemikiran & Penelitian Adminstrasi Pendidikan*, 1 (1).
- Mulyati, I. et al. (2018). Pelaksanaan Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7 (7).
- Pratiwi, A. I. (2015). Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V SD Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1 (2).
- Dharmayanti, R.A. (2013). Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 46 (3).
- Nurhidaya. et al. (2017). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3 (1). ISSN 2354-614X
- Mutmainah, A. (2016). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SD Negeri I Ngerangan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15 (5).