

# Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kecerdasan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Wanisa Damayanti<sup>1</sup>, Eka Yusnaldi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

<sup>2</sup>ekayusnaldi@uinsu.ac.id

## Abstrak

Kecerdasan sosial siswa pada pembelajaran IPS yang menjadi pembahasan utama pada penelitian ini. Hal tersebut dikarenakan masih banyaknya siswa yang kurang percaya diri ketika diminta untuk tampil didepan kelas dan masih banyaknya siswa yang belum mampu bekerjasama dengan baik ketika diskusi kelompok. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kecerdasan sosial siswa. Penelitian ini dilakukan pada salah satu sekolah dasar Islam terpadu di Deli Serdang, dengan subjek siswa kelas lima. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *Quasi-Eksperimental*. Teknik pengambilan sampel menggunakan Purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes berupa pretest dan posttest dalam bentuk angket (kusioner). Hasil penilaian kemudian akan diolah menggunakan uji statistik berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji t menggunakan bantuan software IBM SPSS 25. Dengan instrument pengumpulan data menggunakan skala likert terdiri dari pernyataan dengan 4 pilihan jawaban. Hasil dari *paired samples test* nilai signifikansi (Sig) (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  artinya adanya perbedaan kecerdasan sosial siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Dengan demikian, terbukti bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap kecerdasan sosial siswa.

**Kata kunci:** model pembelajaran *Role Playing*, kecerdasan sosial

## Pendahuluan

Kecerdasan sosial mencakup kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, dan beradaptasi dalam situasi sosial, termasuk memahami emosi, membaca ekspresi wajah, dan merespon kebutuhan orang lain (Wijio, 2020). Kecerdasan sosial memungkinkan seseorang mengelola hubungan antarpribadi dengan efektif, baik di konteks pribadi maupun profesional (Zakiah, 2020). Pentingnya kecerdasan sosial bagi siswa SD terlihat dari dampaknya terhadap keberhasilan masa depan mereka. Ini mencakup kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan menyelesaikan konflik, yang membantu siswa membangun hubungan positif (Putri et al., 2019). Undang-undang No. 20 Tahun 2003 menekankan hak pendidikan khusus untuk warga negara dengan potensi kecerdasan khusus, termasuk kecerdasan sosial. Kecerdasan sosial penting untuk keberhasilan kehidupan siswa karena selalu terlibat dalam aktivitas sosial mereka (Judianan et al., 2021).

Tingkat kecerdasan sosial siswa cenderung rendah, yang berdampak negatif pada Tingkat kecerdasan sosial siswa yang rendah menghambat interaksi dan komunikasi efektif mereka, menyebabkan kesalahpahaman dan konflik. Upaya sekolah dan orang tua diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan keterampilan sosial, seperti melalui program pendidikan karakter dan pelatihan komunikasi (Nasir et al., 2023). Rendahnya

tingkat kecerdasan sosial siswa menunjukkan perlunya upaya lebih lanjut dari sekolah dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan keterampilan sosial. Ini dapat dilakukan melalui program pendidikan karakter yang komprehensif, pelatihan keterampilan komunikasi, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan kolaboratif dan ekstrakurikuler. Dengan pendekatan yang lebih holistik, siswa dapat mengembangkan kecerdasan sosial yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan akademik dan kehidupan yang lebih baik di masa depan (Supriatna et al., 2024). Banyak guru SD belum memahami atau terampil dalam menggunakan model pembelajaran *role playing*, sehingga tidak dapat memaksimalkan potensi metode ini untuk meningkatkan kecerdasan sosial siswa. Pelatihan dan sumber daya yang memadai diperlukan agar guru dapat mengimplementasikan *role playing* dengan efektif (Lestari et al., 2021).

Setiap siswa memiliki tingkat kemampuan sosial yang berbeda, yang dapat menyebabkan kesenjangan partisipasi dan manfaat dari kegiatan *role playing*. Guru perlu menggunakan pendekatan inklusif dan adaptif untuk memastikan semua siswa dapat terlibat dan mendapatkan manfaat dari kegiatan ini (Basri, 2017). Pembelajaran IPS terkait erat dengan kecerdasan sosial, sesuai tujuan yang tercantum dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006, yang meliputi kemampuan berpikir logis, bekerja sama, dan berkomunikasi. Observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di SD IT Al-Hijrah 2 Deli Serdang belum mencapai tujuan tersebut, dengan banyak siswa yang tidak memperhatikan atau berpartisipasi secara efektif dalam pembelajaran (Yusnaldi, 2022).

Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kecerdasan sosial siswa melalui partisipasi aktif dan pengalaman langsung. Ini juga membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Kelebihan *role playing* termasuk meningkatkan kreativitas, keberanian, dan kemampuan kerja sama siswa, sementara kelemahannya mencakup faktor psikologis seperti rasa malu dan pengelolaan waktu yang lebih lama (Anas & Sapri, 2021; Said, 2019).

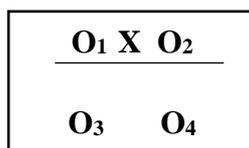
Penelitian menunjukkan bahwa *role playing* lebih efektif dibandingkan metode konvensional, meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan sosial siswa (Nurhasanah et al., 2016; Astriani et al., 2018; Hutagalung et al., 2022). Urgensi penelitian ini terletak pada potensinya untuk meningkatkan kecerdasan sosial siswa, yang penting untuk kesuksesan akademik dan pribadi mereka. Implementasi *role playing* secara efektif dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan kolaboratif, meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan sosial siswa, serta mendorong kreativitas guru.

Model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran IPS diharapkan mampu memberikan perubahan yang lebih baik kepada peserta didik untuk dapat meningkatkan kecerdasan sosial mereka. Berdasarkan pemaparan latar belakang dan masalah yang ditemukan maka penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kecerdasan sosial siswa pada pembelajaran IPS sekolah dasar menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

## Metode

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini, yakni penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Penelitian eksperimen merupakan suatu metode dalam penelitian yang memiliki manfaat untuk memberikan temuan terkait pengaruh yang diberikannya suatu perilaku terhadap kondisi yang tidak terkendali. Pada penelitian ini ada perlakuan (*treatment*) dan adanya kelompok kontrol. Karena peneliti ingin mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap suatu kelompok, namun masih banyak terdapat kelompok lain yang tidak mendapat perlakuan. Perlakuan dalam penelitian ini dilakukan dalam

pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Role Playing*, sedangkan variabel yang diamati ialah kecerdasan sosial siswa. Peneliti memberikan tes terhadap kelas eksperimen saat pertemuan yang sebelumnya sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional kemudian diberikan *post-test*. Adapun proses tersebut bertujuan guna mengetahui hasil perbandingan antara kedua kelas tersebut. Desain penelitian yang digunakan ialah *Nonequivalent Control Group Design*. Yang mana merupakan design yang hampir sama dengan *pretest-posttest control grup design*, hanya pada bagian ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Rukminingsih et al., 2020).



Keterangan:

- X : Pelajaran dengan Model *Role Playing*
- $O_{1,3}$  : *Pretest* (Tes Awal)
- $O_{2,4}$  : *Posttest* (Tes Akhir)

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan hasil terkait ada atau tidaknya suatu pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap kecerdasan sosial siswa. Penelitian yang dilakukan berbentuk penelitian lapangan dengan memanfaatkan teknik menghitung melalui SPSS sehingga dapat diketahui pengaruh dari model pembelajaran *Role Playing* terhadap kecerdasan sosial siswa.

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat penelitian yaitu SD IT Al-Hijrah 2 Deli Serdang Jl. Perhubungan Desa Laut Dendang, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah seluruh siswa SD IT Al-Hijrah 2 Deli Serdang. Sedangkan populasi targetnya seluruh siswa kelas V SD IT Al-Hijrah 2 Deli Serdang sebanyak 109 siswa yang terdiri dari empat lokal yaitu V-A, V-B, V-C, dan V-D. Besar sampel yang digunakan 54 berjumlah 2 kelas yaitu kelas V-A dan V-B SD IT Al-Hijrah 2 Deli Serdang.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive sumpling* ialah teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk angket (*kusioner*). Angket yang digunakan bersifat tertutup, yang mana mengharapkan jawaban singkat atau pilihan dari opsi yang telah disebutkan (Nita et al., 2020). Angket yang sudah diisi akan diberikan penilaian. Hasil penilaian kemudian akan diolah menggunakan uji statistik berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji t menggunakan bantuan *software* IBM SPSS 25. Dengan *instrument* pengumpulan data menggunakan *skala likert* terdiri dari pernyataan dengan 4 pilihan jawaban (Pranatawijaya et al., 2019).

**Tabel 1. Skor Skala Likert**

Jawaban Bernilai Positif	Skor	Jawaban Bernilai Negatif	Skor
Selalu (SL)	4	Selalu (SL)	1
Sering (SR)	3	Sering (SR)	2
Kadang-Kadang (KK)	2	Kadang-Kadang (KK)	3
Tidak Pernah (TP)	1	Tidak Pernah (TP)	4

Memiliki rentang 1 hingga 4, sehingga dapat memberikan gambaran baik selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah. Oleh karena itu, diharapkan hasil jawaban responden lebih

relevan dan terukur. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan responden terhadap suatu fenomena yang terjadi (Jamora, 2020).

Pendekatan quasi eksperimental digunakan dalam penelitian ini karena memungkinkan peneliti untuk menilai pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kecerdasan sosial siswa tanpa harus melakukan randomisasi penuh. Dalam konteks pendidikan, seringkali sulit atau tidak mungkin untuk melakukan randomisasi karena batasan etis dan operasional, seperti mengacak siswa ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol secara acak. Quasi eksperimental memungkinkan peneliti menggunakan kelompok yang sudah ada dan tetap memperoleh data yang valid dan reliabel tentang pengaruh intervensi (Andjić et al., 2019).

Siswa Kelas X (Kelompok Eksperimen)

|-----> Pretest (Mengukur kecerdasan sosial)

|-----> Intervensi (Role Playing)

|-----> Posttest (Mengukur kecerdasan sosial setelah intervensi)

Siswa Kelas Y (Kelompok Kontrol)

|-----> Pretest (Mengukur kecerdasan sosial)

|-----> Tanpa Intervensi (Metode konvensional)

|-----> Posttest (Mengukur kecerdasan sosial setelah periode yang sama)

Teknik quasi eksperimental dipilih karena fleksibilitasnya dalam situasi di mana randomisasi penuh tidak mungkin dilakukan. Dalam penelitian pendidikan, penempatan siswa ke dalam kelompok secara acak seringkali tidak praktis atau etis. Quasi eksperimental memungkinkan penggunaan kelas atau kelompok yang ada, sehingga intervensi dapat diterapkan dalam setting yang lebih alami dan realistis (Wulandari et al., 2020). Meskipun tidak sepenuhnya menghilangkan potensi bias, desain ini cukup kuat untuk memberikan bukti kausal tentang pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap kecerdasan sosial.

## Hasil

Data yang peneliti peroleh berupa hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Adapun instrumen yang digunakan yaitu tes awal (*pretest*) dan test akhir (*posttest*) dalam penelitian ini meliputi data hasil belajar siswa melalui angket (*kusioner*) sebanyak 20 pertanyaan (*pretest*) dan 20 pertanyaan (*posttest*). Sebelum melakukan uji hipotesis, data yang diperoleh terlebih dahulu harus melewati analisis prasyarat untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dan memiliki variasi homogen atau tidak.

### Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang digunakan untuk mengetahui tingkat validitas suatu alat ukur. Instrumen dikatakan valid apabila alat ukur yang digunakan untuk memperoleh suatu data ialah valid, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan. Dalam perhitungan angket kecerdasan sosial siswa dalam tahap awal terdapat 20 item pernyataan yang disajikan. Setelah diukur terdapat keseluruhan item pernyataan valid antara angket *pretest* maupun *posttest*.

#### 1. Validitas Angket *Pretest*

**Tabel 2.** Uji Validitas *Pretest*

Indikator Kecerdasan Sosial	Pertanyaan	Person	r table	Informasi
		Correlation (r count)		
Kesadaran situasional	P1	.523*	0,37	Valid
	P2	.477*	0,37	Valid
	P3	0,417	0,37	Valid

	P4	.494*	0,37	Valid
Kemampuan membawa diri	P5	0,388	0,37	Valid
	P6	0,406	0,37	Valid
	P7	0,377	0,37	Valid
	P8	0,442	0,37	Valid
Autentisitas/keaslian	P9	0,439	0,37	Valid
	P10	.821**	0,37	Valid
	P11	.644**	0,37	Valid
	P12	0,383	0,37	Valid
Clarity/kejelasan	P13	.510*	0,37	Valid
	P14	.551*	0,37	Valid
	P15	.546*	0,37	Valid
	P16	.545*	0,37	Valid
Empati	P17	0,417	0,37	Valid
	P18	.719**	0,37	Valid
	P19	.540*	0,37	Valid
	P20	.513*	0,37	Valid

## 2. Validitas Angket *Posttest*

**Tabel 3.** Uji Validitas *Posttest*

Indikator Kecerdasan Sosial	Pertanyaan	Person Correlation (r count)	r table	Informasi
Kesadaran situasional	P1	.518*	0,37	Valid
	P2	.632**	0,37	Valid
	P3	.510*	0,37	Valid
	P4	.496*	0,37	Valid
Kemampuan membawa diri	P5	.540*	0,37	Valid
	P6	.564**	0,37	Valid
	P7	.533*	0,37	Valid
	P8	.587**	0,37	Valid
Autentisitas/keaslian	P9	.581**	0,37	Valid
	P10	.574**	0,37	Valid
	P11	.532*	0,37	Valid
	P12	.477*	0,37	Valid
Clarity/kejelasan	P13	.566**	0,37	Valid
	P14	.532*	0,37	Valid
	P15	.477*	0,37	Valid
	P16	.606**	0,37	Valid
Empati	P17	.559*	0,37	Valid
	P18	.458*	0,37	Valid
	P19	.676**	0,37	Valid
	P20	.579**	0,37	Valid

Source: SPSS 25 data processing

## Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu ukuran yang dapat memberikan gambaran yang benar-benar dapat dipercaya mengenai kemampuan seseorang. Suatu tes memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang konsisten.

### 1. Reliabilitas *Pretest*

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.733	20

### 2. Reabilitas *Posttest*

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.742	20

Hasil uji reliabilitas dari kedua data diatas menunjukkan bahwa kedua *Cronbach's Alpha* untuk kecerdasan sosial siswa sebesar 0,733 dan 0,742 ini menunjukkan bahwasanya instrument dapat digunakan dan dapat diterima.

## Uji Deskriptif

Tabel 4. Perhitungan Uji Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	27	25	50	34.44	7.382
Posttest Eksperimen	27	55	100	80.19	12.441
Pretest Kontrol	27	25	50	34.26	7.558
Posttest Kontrol	27	45	95	70.74	12.611
Valid N (listwise)	27				

Berdasarkan gambar diatas hasil uji deskriptif *pretest* dan *posttest* pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* terhadap kecerdasan sosial siswa pada

kelompok kelas eksperimen memiliki nilai minimum terendah pada *pretest* 25 dan setelah dilakukan *posttest* terdapat nilai minimum ialah 55, sedangkan untuk nilai maksimum tertinggi setelah dilakukan *pretest* menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yaitu 50 dan setelah dilakukan *posttest* menggunakan model pembelajaran *Role Playing* ialah 100. Kemudian, pada kelas kontrol terdapat nilai minimum yaitu 25 dan setelah dilakukan *posttest* terdapat nilai minimum 45, sedangkan untuk nilai maksimum setelah dilakukan *pretest* pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran secara konvensional ialah 50 dan setelah dilakukan *posttest* diperoleh nilai maksimum 95.

### Uji Normalitas

Data pada uji normalitas yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Uji normalitas diujikan pada masing-masing variabel penelitian yaitu *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen serta kelas kontrol. Data yang berdistribusi normal apabila taraf signifikansi hitung lebih besar dari nilai taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$ .

**Tabel 5.** Perhitungan Uji Normalitas  
**Tests of Normality**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pretest Eksperimen	.171	27	.042	.918	27	.035
	Posttest Kontrol	.132	27	.200*	.964	27	.443
	Pretest Kontrol	.195	27	.010	.907	27	.020
	Posttest Kontrol	.139	27	.192	.962	27	.415

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS 25 bahwa nilai Sig. Pada *posttest* kelas eksperimen sebesar  $0,200 > 0,05$  Sedangkan data hasil *posttest* pada kelas kontrol yaitu sebesar  $0,192 > 0,05$ . Maka berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada kelas kontrol dan eksperimen datanya berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Tes statistik yang digunakan dengan bantuan SPSS 25. Syarat variansi agar bersifat homogen apabila hasil hitung *Levene* statistik lebih besar dari  $F_{hitung} 0,05$ .

**Tabel 6.** Perhitungan Uji Homogenitas  
**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.020	1	52	.888
	Based on Median	.028	1	52	.867
	Based on Median and with adjusted df	.028	1	51.988	.867
	Based on trimmed mean	.016	1	52	.901

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang dilakukan melalui SPSS 25, didapati nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* ialah sebesar  $0,888 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa

variansi data *pretest* kelas eksperimen dan data *pretest* kelas kontrol ditemukan kesamaan atau biasa disebut dengan homogen.

### Uji-t

**Tabel 7. Perhitungan Uji-t Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Eksperimen	34.44	27	7.382	1.421
	Posttest Eksperimen	80.19	27	12.441	2.394
Pair 2	Pretest Kontrol	34.26	27	7.558	1.455
	Posttest Kontrol	70.74	27	12.611	2.427

Dapat dilihat dari hasil uji-t yang sudah dilakukan terlihat antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* yaitu sebesar 34,44 sedangkan nilai *posttest* sebesar 80,19 artinya terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan juga nilai *posttest*  $34,44 < 80,19$ . Artinya nilai *posttest* itu lebih baik. Namun untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata atau signifikan dapat dilihat dari tabel *paired samples test*.

### Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		T	Df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-45.741	14.458	2.783	-51.460	-40.021	-16.439	26	.000
Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-36.481	14.265	2.745	-42.125	-30.838	-13.289	26	.000

Dilihat dari hasil *paired samples test* nilai signifikansi (Sig) (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka disimpulkan bahwa “Hipotesis Diterima” dengan ini dapat ditarik kesimpulan ada perbedaan kecerdasan sosial siswa pada kelas eksperimen terhadap kelas kontrol, dikarenakan ditemukan perbedaan signifikan sehingga dinyatakan bahwa “Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Kecerdasan Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS”.

### Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen atau *quasi eksperimen design* sebagai upaya untuk mengetahui kecerdasan sosial siswa. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* sebagai bentuk inovasi dalam menerapkan model pembelajaran yang biasa digunakan pada saat proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil hipotesis penelitian dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Role Playing* terhadap kecerdasan sosial siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t bahwa nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari t tabel dengan taraf signifikan 5% (0,05).

Sebelum diberikan suatu perlakuan (*treatment*), kedua kelas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan tes awal (*pretest*). Hal ini dilakukan untuk mengetahui keadaan awal

kecerdasan sosial yang dimiliki siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen diberikan suatu perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan kecerdasan sosial siswa, hal ini dilihat setelah diberikannya perlakuan maka dilakukan test akhir (*posttest*) untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kecerdasan sosial siswa setelah diberikan perlakuan, terutama pada kelas eksperimen yang khusus diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Peningkatan kecerdasan sosial siswa dapat dilihat dari nilai yang didapat dari hasil uji-t antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan sosial, akan tetapi peningkatan kecerdasan sosial siswa yang paling menonjol ditunjukkan oleh kelas eksperimen dengan nilai sebesar 80,19. Sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan peningkatan sebesar 70,74.

Selain itu, juga diketahui bahwa masing-masing variabel di dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan adanya uji normalitas, kemudian dilakukan uji homogenitas dengan taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$ , kemudian dari hasil perhitungan uji-t yang menggunakan bantuan SPSS 25 dari hasil perhitungannya dibandingkan dengan  $T_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Dalam hal ini apabila hasil uji-t lebih besar dari  $T_{tabel}$  maka hipotesis diterima. Adapun kesimpulannya, model pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap kecerdasan sosial siswa pada pembelajaran IPS.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh positif terhadap kecerdasan sosial siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Nurhasanah et al., (2016) menemukan bahwa perencanaan metode pembelajaran *role playing* sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, di mana siswa yang terlibat dalam kegiatan *role playing* menunjukkan peningkatan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama. Astriani et al. (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* lebih efektif dibandingkan metode konvensional, dengan siswa lebih aktif berpartisipasi dan mengalami pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Penelitian Hutagalung et al. (2022) mendukung temuan ini, dengan menyatakan bahwa siswa yang terlibat dalam *role playing* tidak hanya lebih memahami materi pelajaran secara mendalam, tetapi juga lebih mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks nyata. Model *role playing* mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama, yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial mereka. Semua penelitian ini menunjukkan bahwa *role playing* membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial yang penting, seperti komunikasi, empati, dan kerja tim, yang merupakan elemen kunci dari kecerdasan sosial yang diperlukan untuk keberhasilan akademik dan kehidupan sehari-hari.

## Simpulan

Simpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kecerdasan sosial siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hasil analisis data dari tes awal dan tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kecerdasan sosial siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen adalah 80,19, sedangkan pada kelas kontrol hanya 70,74, menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Penggunaan model *Role Playing* dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi IPS dengan lebih baik, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir

kritis, bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan sosial seperti empati, komunikasi, dan kerja tim yang merupakan elemen penting dari kecerdasan sosial.

## References

- Anas, N., & Sapri, S. (2021). Komunikasi Antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i1.997>
- Andjić, B., Cvijetićanin, S., Hayhoe, S., Grujičić, R., & Stešević, D. (2019). Dichotomous Keys in the Botanical Learning of Non- Visual ( Blind ) People. *Journal of Baltic Science Education*, 18(5), 668–680.
- Astriani, V., Usman, N., & Puspita, L. (2018). Pengaruh model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NEGERI 05 Indralaya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 5(2), 95–111.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Hutagalung, E., Sembiring, N., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Model Role-Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita dengan Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V SD. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(20), 666–681.
- Jamora, A. G. (2020). Metodologi Penelitian: Kualitatif dan Kuantitatif. In *Rake Sarasin*.
- Judianan, J., Rindrayani, S. R., & Manab, A. (2021). Pengaruh Kecerdasan Sosial Dan Keaktifan Pemuda Dalam Kegiatan Organisasi Karang Taruna Terhadap Kemampuan Me-Mecahkan Masalah Sosial Di Desa .... *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 5476–5485.
- Lestari, T., Nahadi, N., & Solihati, E. (2021). Bermain Peran Untuk Optimalisasi Kepercayaan Diri Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 16(1), 97–106. <https://doi.org/10.21009/jiv.1601.10>
- Nasir, M. A. M., Ali, N. A. M., Aziz, A. R. A., Ismail, S., & Faudzi, F. N. M. (2023). An investigation of emotional intelligence and counselling self-efficacy among counsellors-in-training. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(3), 1222–1232. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i3.24476>
- Nita, D., Noersanti, L., Si, S., Nita, D., Noersanti, L., & Si, S. (2020). Pengaruh Komunikasi, Disiplin dan Motivasi Kerja terhadap Kinerja Karyawan Bagian Produksi PT. Extrufuck Bekasi Barat. *Sekolah Tinggi Indonesia*, 3, 1–25.
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Putri, D. A. ., Tirtayani, L. ., & Suadnyana, I. . (2019). Pengaruh Metode Proyek Berbasis Pendekatan Sainifik Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Tk Gugus I Sukawati Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i1.18732>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Said. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Matematika Tentang Denah Letak Benda Pada Siswa Kelas VI SDN 6 Besito.  
*INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–17.  
<https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.3438>

Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Cv Alfabeta.

Supriatna, E., Hanurawan, F., Eva, N., Rahmawati, H., & Yusuf, H. (2024). Analyzing Factors Affecting Social Skills Development Among Students in Indonesian Schools. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 7(1). <https://doi.org/10.25217/0020247447100>

Wijio, S. (2020). Metode Pengembangan Social Question Pada Anak Dalam Perspektif Pembimbing. *Nusantara of Research*, 7(1), 37–48. <https://doi.org/10.29407/nor.v7i1.15055>

Wulandari, D. D., Adnyana, P. B., & Santiasa, I. M. P. A. (2020). Penerapan E-Modul Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 7(2), 66–80.

Yusnaldi, E. (2022). *Potret Baru Pembelajaran IPS (III)*. Perdana Publishing.

Zakiah, L. (2020). Hubungan Kecerdasan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Parameter*, 32(1), 30–52. <https://doi.org/10.21009/parameter.321.03>

---Halaman ini sengaja dikosongkan---