

PERBEDAAN HASIL BELAJAR IPS MENGUNAKAN METODE CERAMAH DAN *ROLE PLAYING*

Stefen Deni Besare

Elsye Jesty Mutji

*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Halmahera*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan hasil belajar IPS menggunakan ceramah dan metode *role playing*. Penelitian ini menggunakan studi komparatif. Data yang diperoleh berasal dari dua metode yakni metode ceramah dan metode *role playing* dengan jumlah sampel dalam penelitian ini ada 31 siswa yang merupakan sampel *population*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS baik dengan menggunakan metode ceramah maupun metode *roleplaying*. Hasil ini dibuktikan dengan nilai rata-rata analisis deskriptif metode ceramah 62,9 dan metode *role playing* 67,9. Uji *paired sampel t test* juga menunjukkan bahwa nilai *sig* lebih besar dari nilai probabilitas *sig* ($0,518 < 0,05$) hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan ialah menerima H_0 dan menolak H_a . Artinya tidak ada perbedaan hasil belajar IPS dari metode ceramah dan metode *role playing* di kelas IV SD Negeri 3 Tobelo karena rata-rata nilai yang didapatkan tidak jauh berbeda. Simpulan dalam penelitian ini ialah tidak ada perbedaan hasil belajar IPS di kelas IV SD Negeri 3 Tobelo baik menggunakan metode ceramah maupun metode *role playing*. Olehnya itu saran dalam penelitian ini tidak lain adalah perlunya ada perbaikan dan mendesain metode-metode yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran IPS terutama meningkatkan hasil belajar IPS di kelas 3 SD Negeri 3 Tobelo.

Kata Kunci: Metode ceramah, metode *role playing*

Pendahuluan

Motode bermain peran merupakan salah satu dari sekian metode pembelajaran yang di gunakan dalam proses pembelajaran. Metode ini, merupakan turunan dari sosiodrama, untuk menjelajahi isu yang terlibat dalam situasi sosial yang kompleks. Metode ini dapat digunakan untuk pelatihan profesional atau dapat juga di gunakan di ruang kelas untuk memahami sastra, sejarah, dan bahkan teknik, kedokteran serta ilmu pengetahuan. Menurut Hamzah (2009) ada tiga asumsi di buatnya metode ini; "*pertama* sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. *Kedua* bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengespresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. *Ketiga*, bahwa proses psikologis, melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan, (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan secara langsung yang disertai analisis Tiga asumsi ini lebih dipertegas lagi oleh Hamzah (2013; hlm; 221) bahwa ada empat asumsi yang mendasari metode ini, yaitu memiliki kedudukan yang sejajar dengan metode-metode pembelajaran lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah; *pertama* secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengamalan dengan menekankan dimensi "disini dan kini" (*here and now*) sebagai isi pembelajaran. *Kedua* bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain.

Ketiga metode ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide di angkat ke taraf kesadaran untuk kemudian di tingkatkan melalui proses kelompok. *Keempat* metode mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat di angkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Metode bermain peran ini apabila di terapkan dalam kelas, akan membantu peserta didik untuk belajar mengespresikan potensi yang ada pada dirinya, melatih peserta didik agar tidak merasa kaku ketika akan tampil di depan kelas, seperti yang di kemukakan oleh *Muftahul* (2013; 115) metode bermain peran membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan di lema pribadi dengan bantuan kelompok. Ada interaksi antar individu dalam sebuah kelompok untuk memainkan peran masing-masing, sesuai dengan kondisi *social* yang dihadapi. Dalam kondisi siswa mengalami secara langsung proses bermain peran itu, maka siswa akan sulit untuk melupakan apa yang telah diperankan nanti. Dari pengamatan penulis, di kelas IV SD Negeri 3 Tobelo terlihat bahwa metode pembelajaran yang digunakan cenderung *eksplanation*, bersifat ceramah belum ada kombinasi dengan metode modern lain hal ini tentunya dapat menimbulkan kebosanan bagi siswa dalam proses pembelajaran, apabila kebosanan ini tidak segera diatasi maka akan berdampak pada aktivitas belajar siswa, artinya siswa akan cenderung tidak serius dalam menerima materi yang diajarkan guru dan hal ini akan berdampak serius juga pada hasil belajar siswa. Bila diamati terlihat juga bentuk pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Tobelo belum mampu didukung oleh media pembelajaran yang menarik, sederhana, maupun inovatif. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi kurang perhatian bahkan lebih senang bersenda gurau dengan teman-teman sekelasnya ketimbang mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Pada hal proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat divariasikan dengan cara-cara lain seperti demosntrasi, simulasi, inquiry, dan lain-lain termasuk metode bermamain peran yang dapat juga dilakukan dengan menarik perhatian siswa. Sebab metode bermain peran melibatkan hampir semua indera siswa secara penuh dalam proses pembelajaran.

Kajian Literatur

Metode ceramah sering disebut dengan metode pidato atau juga biasa disebut dengan metode kuliah. Untuk kepentingan kemampuan siswa menyerap informasi mestinya guru harus mampu memberikan ceramah dengan jelas dan benar singkat padat sehingga informasi yang diterima siswa mudah dimengerti dan dipahami siswa. Metode ceramah sama baiknya dengan metode lain khususya jika itu digunakan untuk menyampaikan informasi akan tetapi tidak lebih baik, pada umumnya metode ceamah tidak sefektif metode diskusi, jika digunakan menggugah peserta didik, jika tujuan pembelajaran mengubah sikap sebaiknya jangan menggunakan metode ceramah, ceramah tidak efektif jika digunakan untuk mengajar ketrampilan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa metode ceramah sangat relevan bila digunakan untuk menanamkan informasi kepada siswa tetapi tidak relevan kalau digunakan untuk pembentukan sikap siswa. Berakitan dengan tujuan dari metode ceramah, Abdul Majid (2009) secara spesifik menjelaskan bahwa tujuan dari metode ceramah ialah;

- a. Menciptakan landasan pemikiran peserta didik melalui produk ceramah yaitu bahan tulisan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar melalui bahan tertulis hasil ceramah.
- b. Menyajikan garis-garis besar isi pelajaran dan permasalahan yang terdapat dalam isi pelajaran
- c. Merangsang peserta didik untuk belajar mandiri dan menumbuhkan rasa ingin tahu melalui pemerikayaan belajar
- d. Memperkenalkan hal-hal baru dan memberikan penjelasan secara gamblang.
- e. Sebagai langkah awal untuk metode yang lain dalam upaya menjelaskan prosedur-prosedur yang harus ditempuh peserta didik. Alasan guru mengguakan metode ceramah harus benar-benar dapat dipertanggung jawabkan.

Pertimbangan lain penggunaan metode ceramah ialah; Anak benar-benar memerlukan penjelasan misalnya karena baru atau guan menghindari kesalah pahaman. Benar-benar tidak ada sumber bahan pelajaran bagi para peserta didik. Menghadapi peserta didik yang bayak jumlahnya dan bila menggunakan metode lain sukar untuk diterapkan.

Langkah-langkah Metode Ceramah

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran metode ceramah:

Tahap persiapan

- a) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai
- b) Menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan
- c) Mempersiapkan alat bantu.

Tahap pelaksanaan

- a) Pembukaan: merupakan langkah yang menentukan keberhasilan pelaksanaan metode ini.
- b) Penyajian: tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur agar ceramah berkualitas sebagai metode pembelajaran maka guru harus menjaga perhatian siswa agar tetap terarah pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan.
- c) Penutupan: ceramah harus ditutup dengan pokok-pokok materi agar pelajaran yang sudah dipahami dan dikuasai siswa tidak terbang kembali. Ciptakan kegiatan-kegiatan yng memungkinkan siswa tetap mengingat materi pelajaran.

Metode Role Playing

Metode bermain peran bertujuan agar peserta didik memainkan peranan dalam dramatisasi melalui masalah sosial atau psikologis. Metode bermain peran merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Bermain Peran (*Role Playing*), adalah Sebuah Strategi Pembelajaran Efektif. Beberapa ahli telah membahas tentang strategi bermain peran ini, beberapa di antaranya sebagai berikut. Bermain peran (*role-playing*) adalah model pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model

pembelajaran sosial (*social models*). Model ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual.

Role playing atau yang disebut dengan bermain peran adalah metode pembelajaran yang di arahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia terutama menyangkut kehidupan peserta didik. Melalui bermain peran siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan memperagakan dan mendiskusikannya, secara bersama-sama sehingga siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Metode *role playing* atau bermain peran adalah "suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. *Role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeskploitasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipan dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman mereka. Beberapa pengertian diatas menggambarkan bahwa secara teoritis, aspek afektif membutuhkan perhatian serius dalam membentuk sikap dan perilaku sosial peserta didik dalam memainkan karakternya dalam kehidupan sosial di masyarakat yang begitu kompleks dan rumit.

Implementasi Metode Role Playing

Langkah-langkah pelaksanaan implementasi model bermain peran (*role playing*). Nah, di atas sudah diuraikan apa itu metode bermain peran (*role playing*) beserta kelebihan dan kelemahannya. Berikut ini dipaparkan implementasi langkah-langkah metode bermain peran (*role playing*). Langkah yang dapat dilakukan guru untuk melaksanakan strategi bermain peran terdiri dari:

Menentukan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini guru menentukan apa tujuan pembelajaran yang hendak dicapainya melalui strategi bermain peran (*role playing*) ini. Kemudian ini juga menentukan detail apa yang harus dilakukannya saat pembelajaran nanti. Hal ini sebenarnya tergantung sepenuhnya pada alasan mengapa guru ingin memasukkan metode bermain peran (*roleplaying*) latihan dalam kegiatan pembelajarannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini dapat dideskripsikan oleh pertanyaan-pertanyaan berikut; (1) Topik apa yang guru ingin ajarkan? (2) Berapa alokasi waktu yang tersedia/disediakan? (3) Apa yang guru harapkan dari siswa setelah kegiatan strategi bermain peran selesai, apakah dalam bentuk penelitian, laporan, presentasi? (4) Apakah guru ingin siswa bermain peran secara terpisah atau bersama-sama? (5) Apakah guru ingin memasukan sebuah elemen konflik dalam skenario.

Memilih Konteks Dan Peran Serta Menulis Skenario

Pada tahap ini guru, sebaiknya bersama-sama siswa memilih konteks dan peran yang akandimainkan, dan tentunya juga menulis skenario. Guru dapat pula mempertimbangkan memilih dan mengadaptasi materi (skenario) yang lainnya telah disiapkan oleh guru lain (bila sudah tersedia). Jika guru menulis sendiri, maka guru harus mencari informasi latar belakang masing-masing karakter atau lebih baik lagi jika siswa juga

membantu mengumpulkan informasi tersebut melalui studi kepustakaan atau sumber lain seperti internet. Dalam metode bermain peran juga dapat dibantu melalui percakapan bergambar guru tidak harus menyusun sebuah scenario. Karena dalam gambar sudah ada percakapan. Atau lewat gambar yang disajikan siswa dapat mengamati kemudian bisa menjawab atau memerankan sikap-sikap yang diperankan oleh tokoh dalam gambar itu.

Latihan Pendahuluan

Beberapa siswa kemudian dipilih atau mengajukan diri untuk menjadi pemeran dari tokoh-tokoh atau karakter dalam skenario tersebut. Mereka kemudian berlatih untuk memerankan tokoh-tokoh itu sesuai dengan penafsirannya di bawah bimbingan guru. Latihan dilakukan beberapa hari sebelum tampil di depan kelas. Lagi-lagi, mereka dapat melakukan studi tentang tokoh atau karakter yang akan diperankannya

Kegiatan Pelaksanaan Peragaan

Saat kegiatan pembelajaran guru menampilkan siswa-siswa yang telah berlatih memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam skenario pada beberapa hari sebelumnya. Sementara pertunjukan bermain peran dilakukan oleh beberapa siswa, siswa lainnya di dalam kelompok-kelompok mengamati dan mencermati lakon yang dimainkan. Mereka mendiskusikan kandungandari permainan yang ditampilkan. Hal-hal yang guru harapkan akan didiskusikan siswa dapat dipadu melalui lembar kerja (LKS).

Metode Kajian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif melalui teknik *analisis paired sample t test*. Analisis ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar IPS kelas IV yang diperoleh dengan menggunakan metode ceramah dan metode *role playing*.

Pembahasan

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan program bantuan SPSS dengan pengambilan keputusan apabila r hitung $>$ r tabel maka butir soal dinyatakan valid, sebaliknya jika nilai r hitung $<$ dari r tabel maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil analisis program SPSS menunjukkan bahwa dari 15 item soal yang dibagikan kepada responden semuanya dinyatakan memenuhi unsur validitas. Kriteria ini bisa diputuskan apabila koefisien korelasi product moment $>$ r -tabel ($\alpha; n-2$) n = jumlah responden, sehingga diperoleh ($\alpha ; 31-2$) ($5\%; 29$) = 0,3550). Bila dibandingkan dengan nilai koefisien korelasi maka semua butir soal dinyatakan valid dan layak dijadikan instrumen untuk melakukan pengambilan data terhadap 31 responden di kelas V SD Negeri 3 Tobelo. Adapun uji *reabilitas* butir/item soal juga dapat dilihat dalam hasil output SPSS berikut ini yaitu sebesar 0,747. Ini merupakan tingkat reabilitas yang tergolong tinggi bila dilihat dalam deskripsi kriteria *reabilitas* item soal. Hasil analisis SPSS uji reabilitas item soal dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Output SPSS Uji Reabilitas
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	31	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,747	16

Berdasarkan hasil analisis **Reliability Statistics** terhadap 15 item pertanyaan diatas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* 0,747 > 0,6 sebagai kriteria koefisien reabilitas suatu instrument. Atas dasar tersebut maka untuk instrumen tes yang akan digunakan dinyatakan layak dan memenuhi unsur reabilitas suatu intrumen dan apat dipergunakan untuk keperluan proses pengambilan data hasil belajar IPS di SD Negeri 3 Tobelo kelas IV.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data perlu dilakukan untuk menetapkan apakah hipoteisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan analisis statistik *parametrik* atau *nonparametrik*. Hasil uji normalitas data dalam penelitian ini dapat dilihat dalam output hasil analisis dengan bantuan program SPSS sebagai berikut.

Tabel. 4.4 Hasil Output SPSS Uji Normalitas Data
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N	Normal Parameters ^{a,b}	Mean	31
		Std. Deviation	0E-7
Most Extreme Differences	Kolmogorov-Smirnov Z	Absolute	4,68554269
		Positive	,219
		Negative	,219
Asymp. Sig. (2-tailed)			-,178
			1,221
			,102

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat dikatakan bahwa data hasil belajar IPS dari kedua metode yakni metode ceramah dan role playing berdistribuso normal. Hal ini dapat dilihat berdasarka nilai sig dengan tingkat kepercayaan 95%. Tingkat sig (α) = 100%-tingkat kepercayaan = 100%-95% = 5 % = 0,05. Dengan demikian data hasil belajar IPS berdasarkan metode ceramah dan metode role playing berdistribuis normal dimana nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* = 0,102 > 0,05 yang diasumsikan data adalah normal. Oleh karena data penelitian berdistribusi normal maka dipastikan pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik parametrik. Pengujian berikut adalah uji Homogenitas yang juga perlu dilakukan, namun pada umumnya pengujian ini tidak

Uji Homogenitas Data

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Pengujian homogenitas data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS berdasarkan tabel *Test of Homogeneity of Variances* yang dapat dilihat dalam tabel *output SPSS Test of Homogeneity of Variances* berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Output SPSS Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar IPS Berdasarkan Metode ceramah dan Role Playing

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,804	5	24	,150

Berdasarkan tabel output "*SPSS Test of Homogeneity of Variances*" diatas diketahui nilai signifikansi (sig) Hasil Belajar IPS berdasarkan metode ceramah dan role playing sebesar $0,150 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varians data adalah homogen.

Pembuktian Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk membuktikan apakah ada perbedaan hasil belajar IPS ketika menggunakan metode ceramah dan metode role playing. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis *paired sampel t test*. Secara statistik hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut;

Ho: $\mu_1 = \mu_2$, tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS dengan menggunakan metode ceramah dan metode role playing di kelas IV SD Negeri 3 Tobelo.

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$, ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS dengan menggunakan metode ceramah dan metode role playing di kelas IV SD Negeri 3 Tobelo.

Bedasarkan hipotesis tersebut menunjukkan dengan jelas bahwa penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan hasil belajar IPS ketika dengan menggunakan metode ceramah dan metode *role playing*.

Tabel 4.6 Output *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Metode Ceramah	31	3,766	,676
	Metode Role Playing	31	3,737	,671

Berdasarkan tabel diatas diketahui jumlah responden ada 31 dengan standar deviasi pada metode ceramah 3,766 dan pada metode role playing 3,737. Sedangkan untuk standar eror mean untuk metode ceramah juga tidak jauh berbeda yakni 6,76 dan 6,71 untuk metode role playing. Sedangkan rata-rata hasil belajar IPS menggunakan metode ceramah dan metode role playing tidak jauh berbeda, dimana metode ceramah memiliki rata-rata 10,58 sedangkan metode role playing 9,97. Berdasarkan hasil

analisis diatas dapatlah dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS apabila menggunakan metode ceramah dan role playing sebab hasil belajar IPS yang diperoleh dari kedua metode tersebut memiliki selisih yang relatif hampir kecil.

Selain itu untuk membuktikan apakah tidak ada perbedaan hasil belajar itu nyata dan signifikan dapat dilihat dalam tabel *Paired Samples Correlations* berikut.

Tabel 4.7 Output SPSS *Paired Samples Correlations*
Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Metode Ceramah & Metode Role Playing	31	,032	,864

Berdasarkan output diatas menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data metode ceramah dan metode role playing dapat dikatakan tidak kuat/lemah dan tidak signifikan. Hal ini dapat diketahui dari nilai koefisien korelasi sebesar 0,032 dan nilai sig.0,864 > probabilitas 0,05 yang menunjukkan bahwa kedua data tersebut tidak memiliki hubungan yang kuat dan signifikan.

Tabel output hasil analisis SPSS selanjutnya ialah *paired sampel t test* yang merupakan bagian terpenting atas pengajuan hipotesis dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil output SPSS *paired sampel t test* menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar IPS yang menggunakan metode ceramah dengan menggunakan metode role playing.

Tabel 4.7 Output SPSS *Paired Samples Test*

Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower				Upper	
Pair 1	Metode Ceramah - Metode Role Playing	,613	5,220	,937	-1,302	2,528	,654	30	,518

Menurut Santoso (2014: 265) pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan pada nilai signifikansi (sig). Artinya;

1. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka H0 di tolak dan Ha diterima.
2. Sebaliknya, jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak.

Berdasarkan tabel output *paired sampel t test* diatas menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,518 > 0,05, maka Ho diterima dan menolak Ha. Sehingga hipotesis yang diajukan yang diterima adalah H0 artinya tidak ada perbedaan hasil belajar IPS baik yang menggunakan metode ceramah maupun metode role playing di kelas IV SD

Negeri 3 Tobelo. Artinya baik metode ceramah maupun metode role playing tidak mempengaruhi adanya perbedaan hasil belajar IPS.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis *Paired Samples Statistics* terhadap hasil belajar IPS dari kedua metode tersebut diperoleh skor rata-rata untuk metode ceramah 10,8 sedangkan metode role playing 9,97 skor tersebut memiliki selisih yang kecil atau bisa dikatakan bahwa hasil belajar IPS yang dihasilkan dari kedua metode tersebut relatif sama. Kondisi ini juga ditunjukkan dengan hasil analisis *paired sample t test* dengan nilai sig. (2-tailed) lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 ($0,518 > 0,05$).

Berdasarkan hasil penelitian (analisis data baik deskriptif maupun statistik) menunjukkan bahwa kedua metode memang memiliki kelemahan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa kedua metode tersebut perlu dilakukan evaluasi baik langkah-langkahnya, bantuan media belajar sehingga proses pelaksanaannya tidak hanya bergantung pada metode saja tetapi juga didukung alat/media lain yang relevan dan menarik bagi siswa.

Simpulan

Visi pembelajaran IPS agar generasi yang nantinya eksis di masa-masa mendatang memiliki kearifan dalam mengeksplorasi secara mandiri. Konten-konten IPS yang diajarkan di lembaga formal harus relevan dengan potensi-potensi kawasan kemaritiman agar cita-cita pemerintah membangun negara dari pinggiran mendapat dukungan maksimal dari sektor pendidikan. Dengan demikian generasi-generasi mampu hidup bersaing di berbagai sektor terutama sektor maritim didukung dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, mampu mengambil keputusan yang tepat cepat, dalam memecahkan persoalan sosial di masyarakat, menumbuhkan kecintaan pada diri siswa terhadap potensi-potensi kawasan maritim termasuk juga didalamnya adalah pariwisata khususnya kawasan kemaritiman di Halmahera Utara dan sekitarnya.

REFERENSI

- Abdul Majid. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran*; Jakarta; Bumi Aksara

