



PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Ari Fujiarti¹⁾, Intan Rama Dayanti²⁾, Gita Dwi Tamara Apriliyanti³⁾, Laila Syamlatul Zannah⁴⁾

Universitas Pelita Bangsa/Cikarang Utara Kab. Bekasi, Indonesia

E-mail: arifujiarti2@gmail.com¹⁾ Intanramadayanti8@gmail.com²⁾ gitaapriyanti08@gmail.com³⁾ lailasyamlatul@gmail.com⁴⁾

Abstract

During the data transmission and learning process, a strategy or approach is used which is called a learning methodology. This research examines how role playing impacts elementary school students' academic performance. This research used quasi-experimental techniques with a pre-test-post-test control group design. SDN Sukamulya 05 and SDN Sukadarma 02 were the subjects of this research in Indonesian language subjects. During the study, 30 students participated. Preliminary and post-primary skills tests are the tools used. Data were analyzed using quantitative statistical analysis and t test using SPSS 25 for window. Based on research results, the role playing learning method achieved average results of 80 and 70 respectively. Role playing learning is better than courses. The results of the t test show that the use of game strategies in the curriculum has an influence on the learning outcomes of school students in class V Indonesian, with a significance index of $3.790 > 2.045$.

Abstrak

Selama proses transmisi data dan pembelajaran, digunakan strategi atau pendekatan yang disebut metodologi pembelajaran. Penelitian ini mengkaji bagaimana permainan peran berdampak pada kinerja akademik siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan teknik eksperimen semu dengan desain kelompok kontrol pre-test-post-test. SDN Sukamulya 05 dan SDN Sukadarma 02 menjadi subjek dalam penelitian ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selama penelitian, 30 siswa berpartisipasi. Tes keterampilan pendahuluan dan pasca-sekolah dasar adalah alat yang digunakan. Data dianalisis menggunakan analisis statistik kuantitatif dan uji t menggunakan SPSS 25 for window. Berdasarkan hasil penelitian, metode pembelajaran role playing mencapai hasil rata-rata masing-masing 80 dan 70. Pembelajaran role play lebih baik dibandingkan kursus. Hasil uji t menunjukkan bahwa penggunaan strategi permainan dalam kurikulum memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah pada kelas V bahasa Indonesia, dengan indeks signifikansi sebesar $3,790 > 2,045$.

Article History

Submitted: 19 Januari 2024

Accepted: 30 Januari 2024

Published: 31 Januari 2024

Key Words

Role Playing, a lecture, learning outcomes.

Sejarah Artikel

Submitted: 19 Januari 2024

Accepted: 30 Januari 2024

Published: 31 Januari 2024

Kata Kunci

Metode role playing, metode ceramah, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan jati diri rohani dan jasmani setiap individu. Pendidikan membantu memperluas pemahaman kita tentang dunia, yang memfasilitasi adaptasi kita terhadap lingkungan. Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta berdoa." Semua pendidikan manusia dimulai di sekolah dasar. Pelatihan dasar adalah langkah pertama menuju peningkatan sumber daya masyarakat. Sebab pendidikan dasar wajib





diterapkan oleh setiap orang, karena pendidikan yang diperoleh siswa pada usia prasekolah (SD) menyebabkan kemampuan siswa lebih baik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Bahasa adalah suatu sistem linguistik yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan sekumpulan frasa atau huruf yang dibagi menjadi satuan-satuan yang lebih kecil seperti kata, frasa, dan kalimat. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi bangsa Republik Indonesia. Siswa diharapkan memperoleh, memahami dan menggunakan empat elemen dasar bahasa: membaca, menerima, menulis dan berbicara. Sekolah mengharuskan siswa belajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, informasi ini diberikan kepada anak-anak segera setelah mereka mulai bersekolah di sekolah dasar.

Namun pendidikan di Indonesia masih belum mampu berkembang secara dinamis, dan kualitas pendidikan pada saat ini sungguh memprihatinkan. Hasil tes PISA 2018 Indonesia menempati peringkat ke 74 dari 79 negara secara global, atau peringkat ke enam dari bawah. Setiap orang, termasuk pemerintah, guru, dan warga negara Indonesia, harus fokus pada masalah ini untuk mengembangkan sistem pendidikan nasional dengan penekanan pada investasi total, pengawasan, dan pelatihan generasi muda sehingga mereka dapat beradaptasi dengan sistem evolusi pendidikan yang terus-menerus.

Hasil penelitian awal dilakukan di SDN Sukamulya 05 dan SDN Sukadarma 02 kelas V menunjukkan bahwa guru masih menerapkan metode tradisional (ceramah) didalam kegiatan pembelajaran khususnya di bidang Bahasa Indonesia. Karena proses belajar yang terkesan tidak menyenangkan, banyak siswa yang kehilangan perhatian dan mencapai hasil pendidikan yang kurang memuaskan. Hanya sepuluh persen siswa yang mencapai nilai rata-rata KKM sebesar 75. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk mengintegrasikan praktik bermain peran, yang juga dikenal sebagai role-playing, ke dalam pendekatan pembelajaran mereka. Mereka berharap dengan pendekatan ini pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, efisien dan menyenangkan. Dari pengamatan awal yang disebutkan di atas, terlihat jelas bahwa guru tidak mempunyai banyak variasi dalam cara mereka mengajar mata pelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan perubahan dalam cara guru mengelola proses pendidikannya. Hal ini dapat dilakukan dengan memperkenalkan materi dengan metode yang lebih menyenangkan, menekankan kegiatan pendidikan yang lebih interaktif dan kreatif, serta menekankan pada pengembangan keterampilan siswa. Salah satu pendekatan pembelajaran adalah praktik role play. Selain itu, "Dampak metode role-playing terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar" menarik perhatian peneliti. Penelitian ini mengkaji bagaimana permainan peran berdampak pada kinerja akademik siswa sekolah dasar. Kemudian, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana role play berdampak terhadap hasil akademik siswa sekolah dasar.

Bermain peran merupakan salah satu cabang dari teknik simulasi. Setiap orang yang berpartisipasi dalam suatu strategi harus melihat dirinya sebagai orang lain, dan tujuan dari metode ini adalah untuk memahami bagaimana dan apa yang dipikirkan dan dilakukan orang lain. Karena siswa diminta memainkan peran seorang tokoh dalam pembelajaran, maka proses bermain peran disebut juga dengan role play. Hal ini dapat mengarah pada pembelajaran seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi dan menafsirkan peristiwa. Kemampuan untuk memahami teknik bermain peran bergantung pada keterlibatan emosional dan sensorik dalam situasi kehidupan nyata. Metode bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan persepsi, pendapat, nilai, dan strategi pemecahan masalah mereka sendiri.





Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih memahami interaksi antar individu melalui peran yang mereka mainkan. Hamalik (2014:214) menjelaskan bahwa bermain peran adalah suatu cara untuk mengajarkan siswa bertindak dan mengungkapkan perasaan dan pikirannya. Dalam lingkungan tertentu, siswa belajar menerima perasaan, emosi, dan sudut pandang orang lain. Jadi, dari komentar para ahli sebelumnya, mudah untuk menyimpulkan bahwa metode bermain peran adalah pendekatan bermain peran, karena menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pendidikan dan memudahkan pemahaman konten. Oleh karena itu, role play model merupakan solusi yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

Hasil belajar berarti modifikasi perilaku seseorang yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Surya, 2003:25). Anda juga dapat menggunakan istilah “hasil belajar” untuk menggambarkan hasil yang anda capai selama suatu kegiatan pendidikan. Seluruh hasil belajar pada ranah kognitif menjadi satu-satunya fokus penelitian ini. Namun, penting untuk mencapai hasil terbaik dengan berfokus pada satu bidang pembelajaran. “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik,” menurut Sudjana (1988:12). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Yulia, 2012:12), “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.” Proses evaluasi hasil pendidikan oleh guru menandai berakhirnya proses pengajaran. Hasil belajar merupakan puncak pengajaran dan puncak proses pendidikan yang dilakukan peserta didik. Semua itu mengarah pada kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai setelah dilaksanakannya program pembelajaran di sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan teknik quasi-eksperimental. Sugiyono (2012:107) menyatakan bahwa salah satu ciri khas metodologi kuantitatif adalah adanya tim pemantau. Semua jenis kelas variabel diklasifikasikan menjadi dua kategori yaitu kelas tes dan kelas kontrol, menurut Sugiyono (2012:46). “Pemilihan kelompok dilakukan dengan pemilihan sampel secara sengaja, dan kapasitas sampel dianggap homogen.” Kelompok kelas yang disebut kelompok eksperimen menerima pendekatan metode role-playing, sedangkan kelompok kelas yang disebut kelompok kontrol adalah kelompok kelas yang tidak digunakan (tradisional). Langkah pertama dalam pekerjaan peneliti adalah memberikan tes pendahuluan kepada kedua kelompok untuk menentukan kemampuan awal mereka. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah: SDN Sukamulya 05 menima sampel 30 siswa, dan SDN Sukadarma 02 menima sampel 30 siswa. Penelitian ini menggunakan sampel Kelas V SD.

Tes digunakan untuk mengevaluasi dan mengumpulkan data kinerja akademik siswa. Tugas tes yang dilakukan guru adalah mengumpulkan informasi hasil belajar kognitif siswa pada topik 4 puisi. setelah itu penelitian melakukan penilaian dengan instrumen skrining dua pilihan dan penilaian skala singkat. Penelitian ini menggunakan analisis data untuk memverifikasi validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas dan teori. Data yang dikumpulkan selama interaksi antara peserta kelompok uji dan kelompok kontrol merupakan hasil uji coba. Pengumpulan data pengujian dilakukan dengan menggunakan software SPSS 25.





HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian berasal dari tes yang diberikan kepada siswa Kelas V di dua sekolah. Pretest yang dilakukan sebelum perlakuan, dan postet yang dilakukan setelah perlakuan merupakan komponen pengujian. Pretest dilaksanakan pada kelas ekperimental (standar) dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan penilaian kognitif untuk mengumpulkan data kemajuan akademik siswa. Penilaiannya mencakup lima belas mata pelajaran pilihan dua dan lima pilihan singkat (banded).

Uji validitas dilakukan sebelum barang dikirim. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($sig < 0,05$), maka uji validitas dinyatakan tervalidasi. Berdasarkan hasil ujian, ujian tersebut memperoleh skor validitas rata-rata sebesar 3,70 yang berarti ujian tersebut layak dan valid. Jika suatu alat telah terbukti valid untuk digunakan, berarti alat tersebut juga dapat diandalkan. Namun uji reliabilitas tetap harus dilakukan, apabila koefisien reliabilitas lebih besar dari 0,6 maka perhitungan data dianggap reliabel. Hasil review reliabilitas peneliti menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,380. Berdasarkan data, $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,380 > 0,361$), atau nilai $sig > 0,6$. Kami dapat menyimpulkan bahwa alat saol dapat diandalkan dan berguna untuk menganalisis data, dan hasil pengujian dinilai sangat baik.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SDN Sukamulya 05 yang digunakan sebagai kelompok eksperimen dan siklus II SDN Sukadarma 02 yang digunakan sebagai kelompok kontrol. Tujuan dari penggunaan dua kelas yang berbeda sekaligus adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode role-playing berdampak terhadap prestasi akademik siswa. Ketika pengujian sebelumnya telah selesai dan data penelitian disusun, peneliti menggunakan alat seperti analisis normalitas, analisis homogenitas, dan analisis hipotesis untuk mengevaluasi hasilnya. Bila tingkat reliabilitas data lebih tinggi dibandingkan data tabel maka dianggap normal menurut Ghozali (2013).

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.000000
	Std. Deviation	1.36976317
Most Extreme Differences	Absolute	.194
	Positive	.126
	Negative	-.194
Test Statistic		.194
Asymp. Sig. (2-tailed)		.134 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sesuai dengan tabel sebelumnya, hasil analisis normalitas menunjukkan sig (2-tailed) sebesar 0,132 atau $0,134 > 0,05$ ($sig > 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa data yang dikumpulkan mempunyai distribusi normal. Kemudian, analisis data dimulai dengan menilai homogenitas untuk mengetahui apakah terdapat variasi yang serupa atau perbedaan yang signifikan antar





sampel populer. Untuk menjamin variansinya homogen maka F_{tabel} harus lebih kecil dari F_{hitung} pada taraf signifikansi 5%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima karena data kedua kelompok homogen.

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	.026	1	28	.874
BELAJAR	Based on Median	.000	1	28	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	21.706	1.000
	Based on trimmed mean	.019	1	28	.892

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa hasil uji homogenitas menunjukkan nilai lebih besar dari 5% ($0,874 > 0,05$) yang berarti H_0 diterima. Dapat kita simpulkan bahwa perbedaan hasil pendidikan siswa kelas V antara kelas tes dan kelas kontrol merupakan hasil dari populasi yang homogen atau serupa. untuk memenuhi persyaratan uji-t. Tugas penelitian hipotesa adalah mengetahui tingkatan siswa baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan terapi. Uji-t digunakan di sini. Dalam pengujian t terpenuhi syarat-syarat sebagai berikut: 1) Jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dan 2) Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tes	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Hasil
pre-test	1.363	2.045	$t_{hitung} < t_{tabel}$	H_0 diterima dan H_a ditolak
pos-test	3.790	2.045	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak dan H_a diterima

Berdasarkan tabel di atas, hasil pretest kelas tes dan kontrol diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,363 < 2,045$). Hal ini menunjukkan bahwa kapasitas awal kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan adalah sama. Namun berdasarkan hasil uji t postests diketahui bahwa t_{hitung} lebih tinggi dari t_{tabel} ($3,790 > 2,045$) yang berarti H_a diterima. Maklum, hasil uji-t pada data postest menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap lagu bervariasi. Dapat kita simpulkan bahwa bermain peran mempunyai dampak terhadap kemampuan belajar siswa di sekolah dasar.

Siswa setelah diberi perlakuan dengan metode role play sebagai bagian dari percobaan memperoleh nilai 80 dari 100 dengan kriteria hasil memuaskan. Siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan mampu memahami pembelajaran melalui penggunaan metode role play. Dari sinilah timbul proses pembelajaran dengan pendekatan Role Playing, yang menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan dan mendorong interaksi antar siswa selama kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan pendekatan pembelajaran yang dikenal dengan pembelajaran bermain peran mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, mudah memahami informasi dan termotivasi untuk menyelesaikan mata pelajaran.

Evaluasi data pretest dan posttest digunakan dalam penelitian ini untuk menilai pembelajaran siswa. Hasilnya digunakan untuk mengetahui dampak strategi role-playing terhadap pembelajaran siswa. setelah mengkaji hasil belajar siswa sebelum dan sesudah terapi menggunakan metode role play dalam proses pendidikan. Hasil pada kelompok uji sebesar 80 dan pada kelompok kontrol sebesar 70. Hal ini menunjukkan nilai hasil belajar di kelas





eksperimen yang diberi perlakuan metode role playing lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Artinya, penggunaan pendekatan metode role playing ini dapat mempengaruhi hasil belajar sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, disimpulkan bahwa penggunaan metode role-playing atau disebut juga role-playing mempunyai dampak terhadap cara siswa kelas V dalam mempelajari unsur-unsur pantun dalam materi bahasa indonesia. Kepuasan siswa yang menggunakan metode pembelajaran role play lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode ceramah (konvensional). Hal ini dibuktikan berdasarkan nilai rata-rata postests pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu $80,15 > 75,65$ dan nilai uji t diperoleh nilai signifikansi ($2 \text{ tailed} = 0,000 < 0,05$) yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, A. D. (2022). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TEMATIK DAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANGKAL . Jurnal Pahlawan, 7.
- Asep Priatna, G. S. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KEALS IV SD PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. Jurnal Ilmiah Dasar, 13.
- Dwi Setyowati, d. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II . Pendidikan Dasar, 13.
- Mulya Yusnarti, L. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 9.
- Yuli Maulidiyah, d. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD . Jurnal Ilmiah Mandala Edycation (JIME), 10.

