

# Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa

<sup>1</sup>Siti Nur Hamifam, <sup>2</sup>Donna Rhamdan\*, <sup>3</sup>Mety Toding Bua

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia

[nursiti496@gmail.com](mailto:nursiti496@gmail.com), [donna.rhamdan@borneo.ac.id](mailto:donna.rhamdan@borneo.ac.id), [mety.toding@borneo.ac.id](mailto:mety.toding@borneo.ac.id)

## ARTICLE INFO

### Article History:

Diterima : 05-09-2023  
Disetujui : 19-11-2023

### Keywords:

Metode *Role Playing*,  
Hasil Belajar Siswa



## ABSTRACT

**Abstract:** *This study explains the effect of the role playing method on student learning outcomes in class V advertising material at SDN 028 Tarakan. In this study using quasi-experimental quantitative research. The population in the study were fifth grade students at SDN 028 Tarakan and the samples were taken using a simple random sampling type from classes V-A and V-B with a total of 49 students in the even semester of the 2022/2023 school year. The data collection technique used is data collection using tests. the results of the independent sample t-test on the effect of the role playing method which was reviewed from student learning outcomes obtained  $t_{count} = 5,027$  at a significance level of 0.05 and  $df = 47$ , then  $t_{table} = 1,678$ , meaning  $t_{count} > t_{table}$ . Thus, the use of the role playing method has a significant influence on student learning outcomes.*

**Abstrak:** Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk pengaruh metode *role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi iklan kelas V di SDN 028 Tarakan. ada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen semu. Populasi dalam penelitian yaitu siswa kelas V di SDN 028 Tarakan dan sampel yang di ambil menggunakan jenis *simple random sampling* dari kelas V-A dan V-B yang berjumlah 49 siswa pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pengumpulan data menggunakan tes. hasil uji *independent sample t-test* terhadap pengaruh metode *role playing* yang ditinjau dari hasil belajar siswa diperoleh  $t_{hitung} = 5.027$  pada taraf signifikansi 0,05 dan  $df = 47$  maka diperoleh  $t_{tabel} = 1.678$ , berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian, penggunaan metode *role playing* memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa.



<https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.ZZZ>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## A. LATAR BELAKANG

Belajar memiliki arti yaitu sebagai suatu proses perubahan tingkah laku pada setiap individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya, sedangkan guru memiliki fungsi sebagai pengajar dan merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang dibuat secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Adapun siswa yang memiliki fungsi sebagai subjek dalam pembelajaran yang merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh guru pada saat proses pembelajaran di dalam kelas.

Belajar menurut Tarmujianto (2020) belajar merupakan proses yang ditandai dengan suatu perubahan pada diri seseorang, perubahan ini merupakan hasil dari proses belajar yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk mulai dari perubahan pengetahuan, sikap dan tingkah laku, kebiasaan, keterampilan, pemahaman dan lain sebagainya. Adapun pendapat dari Rhamdan (2013) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan dari tingkah laku akibat adanya interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan menurut Suprihatiningrum (2013) belajar merupakan suatu proses yang akan diarahkan pada suatu tujuan, tujuan ini akan menjadikannya suatu proses yang akan mengantarkan pada suatu pengalaman. Secara garis besar, belajar merupakan suatu proses melihat, mengamati serta memahasi sesuatu yang akan dipelajari. Adapun menurut Asep Jihad (2013) mengatakan bahwa belajar merupakan kegiatan setiap orang untuk mendapatkan pengetahuan keterampilan, kegemaran serta terbentuknya sikap seseorang yang disebabkan karena belajar. Selanjutnya, pendapat lain dari Susanto (2016) yaitu belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman ataupun pengetahuan yang baru sehingga memungkinkan seseorang melakukan perubahan perilaku yang lebih relatif baik dalam berfikir, merasa maupun bertindak. Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan (2014) mengatakan bahwa belajar merupakan proses pencapaian yang dilakukan oleh siswa baik dalam bidang akademik maupun non akademik.

Menurut Widayanti (2014) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan pola dari perbuatan, nilai-nilai yang ada, berbagai pengertian, sikap dan apresiasi. Lestari (2015) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan akibat dari proses belajarnya seseorang terhadap suatu hal. Hasil belajar terkait dengan perubahan yang ada pada diri orang tersebut. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas lebih mencakup kepada bidang kognitif, afektif dan juga psikomotorik.

Metode role playing atau disebut juga sebagai metode bermain peran memiliki arti yaitu suatu cara penguasaan materi-materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dalam memerankan suatu tokoh. Dengan cara belajar seperti ini, siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan, mengekspresikan atau bahkan mengungkapkan suatu sikap, tingkah laku serta penghayatan dari sesuatu yang dipikirkan, dirasakan atau bahkan diinginkan seandainya mereka menjadi tokoh tersebut.

Metode role playing ini dianggap cukup efektif dan efisien dalam proses pembelajaran Rismawati (2019). Dengan adanya Metode ini, siswa dapat lebih mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa mengkhawatirkan adanya sanksi. Siswa dapat pula mendiskusikan isu-isu yang sifatnya manusiawi dan pribadi tanpa adanya suatu kecemasan. Role playing dalam proses pembelajaran merupakan usaha dalam memecahkan masalah melalui peragaan serta indentifikasi masalah, analisis pemeranannya dan juga berdiskusi. Melalui peran-peran ini, peserta didik dapat berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peranan tertentu sesuai dengan tema yang telah dipilih.

Kartini (2007) berpendapat bahwa role playing adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. Sedangkan menurut Arsyad & Sulfemi (2018) Role playing adalah suatu metode bermain peran kepada peserta didik agar bisa memahami situasi sejarah sumpah pemuda pada saat itu, peserta didik juga dapat melatih bersosialisasi dengan mudah. Ananda (2018) penggunaan metode role-playing dalam

pembelajaran peran banyak manfaatnya bagi siswa, seperti dapat mengembangkan kreativitas siswa, memupuk kerjasama antara siswa, menimbulkan bakat siswa dalam seni penggunaan metode role playing dalam pembelajaran peran banyak manfaatnya bagi siswa, seperti dapat mengembangkan kreativitas siswa, memupuk kerjasama antara siswa, menimbulkan bakat siswa dalam seni drama, siswa lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati sendiri, dapat memupuk keberanian berpendapat di kelas, melatih siswa untuk dapat menganalisa masalah, mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat serta siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Nurambia (2021) menyebutkan bahwa terdapat beberapa langkah dalam penerapan Metode role playing, adapun langkah-langkahnya yaitu: (1) guru harus sudah menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (2) guru menunjuk beberapa siswa yang terpilih untuk mempelajari skenario dalam beberapa hari sebelum kegiatan proses belajar mengajar berlangsung, (3) guru membentuk beberapa kelompok, (4) memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi yang akan di pelajari, (5) memanggil beberapa siswa yang telah ditunjuk melakukan kegiatan role playing, (6) siswa yang lainnya mengamati pertunjukan dari teman-temannya. (7) setelah selesai, masing-masing siswa diberikan lembar kerja yang berisikan pembahasan tentang peragaan yang telah dilakukan oleh teman-temannya, (8) masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulan dari permainan role playing tersebut, (9) guru memberikan kesimpulan secara umum kepada siswa, (10) evaluasi ulang dan (11) penutup.

Menurut Nurambia (2021) Metode role playing memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) metode ini dapat menarik perhatian siswa, (2) siswa dapat berperan sebagai orang lain, sehingga siswa dapat merasakan perasaan yang dirasakan orang lain, mengakui pendapat dari orang lain, saling mengerti sesama teman, serta memiliki rasa toleransi, (3) melatih siswa untuk membuat penemuan, (4) siswa dapat berfikir dan bertindak secara kreatif, (5) siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis hal ini karena siswa sudah mampu menghayatinya, (6) siswa mampu melakukan identifikasi dan penyelidikan sendiri, (7) merangsang perkembangan kemampuan siswa dalam berfikir untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi dengan tepat, (8) dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi relevan dengan kehidupan nyata, (9) siswa secara bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (10) pelajaran yang diterima dapat berkesan dengan kuat dan bertahan lama pada ingatan siswa, (11) siswa menjadi antusias di dalam kelas, (12) membangkitkan gairah dan semangat siswa dalam belajar serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Adapun pendapat dari Yusnarti & Suryaningsih (2021) yang mengatakan bahwa kelebihan dari metode role playing adalah melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.

Selain kelebihan Nurambia (2021) juga menjelaskan beberapa kelemahan yang dimiliki dari Metode role playing yaitu : (1) metode ini membutuhkan waktu yang cukup panjang untuk memahami skenario, (2) membutuhkan kreativitas dan daya kreasi siswa dan guru yang cukup tinggi, (3) tidak semua pelajaran dapat menggunakan metode ini, (4) terdapat beberapa siswa yang dipilih menjadi pemeran merasa malu untuk memerankannya, (5) apabila metode tidak terlaksana sesuai harapan bukan hanya memberikan kesan yang kurang baik, tetapi juga inti dari pelajaran tidak tercapai.

Adapun cara mengatasi kelemahan yang ada pada Metode role playing menurut Nurambia (2021) antara lain: (1) guru dapat membacakan skenario yang dibuat bersama dengan siswa-siswanya sehingga siswa lebih mudah memahami bagaimana intonasi yang pas untuk setiap teks, (2) guru dapat menyiapkan materi dari jauh-jauh hari dan mencari referensi dari berbagai

sumber sehingga dapat membuka pikiran guru untuk meningkatkan kreativitasnya, (3) untuk materi yang tidak dapat menggunakan Metode role playing ini guru dapat menggantikannya dengan metode-metode yang lain, (4) untuk siswa yang merasa malu ketika dipilih, guru dapat memberikan semangat dan motivasi yang lebih kepada siswa-siswa tersebut, selain dari guru, siswa juga dapat diberikan semangat dari teman-teman sekelasnya, (5) apabila metode tidak terlaksana dengan baik, guru bisa saja mengganti cara bermain Metode role playing dengan cara yang lain.

Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar yang merupakan tahap awal bagi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan ini dituangkan kedalam beberapa pelajaran antara lain Bahasa Indonesia, PKn, IPA, Matematika dan IPS. Di antara pelajaran tersebut diatas, peneliti mengambil masalah pada pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Farhrohman (2017) mengatakan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Artinya Bahasa Indonesia dapat dikatakan sebagai sarana dari penyampaian ilmu pengetahuan. Farhrohman (2017) juga menyebutkan fungsi dari pelajaran Bahasa Indonesia yaitu: (1) untuk meningkatkan penguasaan siswa dalam menggunakan bahasa, (2) membentuk kompetensi literasi siswa seperti meningkatkan kemampuan membaca, menulis, menyimak serta berbicara.

Menurut Ali (2020) Bahasa Indonesia di SD adalah salah satu pelajaran yang digunakan dalam mengembangkan aktivitas siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia juga memiliki tujuan yang tidak jauh berbeda dengan pelajaran lainnya, yaitu untuk memperoleh berbagai pengetahuan, kreativitas dan juga sikap. Proses pembelajaran bahasa Indonesia menuntut optimalisasi yakni tidak hanya dalam aspek materi melainkan juga pada aspek metode dan teknik pembelajaran di kelas. Pelajaran Bahasa Indonesia sangat Penting dalam dunia pendidikan karena Bahasa Indonesia memiliki fungsi yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat berfikir yang logis. Jadi Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran wajib yang diajarkan di jenjang Sekolah dasar.

Iklan merupakan suatu pesan tentang barang ataupun jasa yang dibuat oleh seseorang atau sebuah perusahaan untuk ditunjukkan kepada masyarakat. Adapun tujuan dari setiap iklan yang dibuat adalah agar dapat mempengaruhi penonton/masyarakat supaya membeli produk atau jasa yang telah ditawarkan. Menurut Andrianto (2018) iklan merupakan bentuk promosi yang paling dikenal dan paling banyak di bahas di lingkungan masyarakat. Selain itu kehidupan dunia modern saat ini juga sangat bergantung pada iklan.

Menurut Subekti (2017) mengatakan bahwa iklan merupakan suatu pesan tentang barang ataupun jasa yang dibuat oleh seseorang atau sebuah perusahaan untuk ditunjukkan kepada masyarakat. Terdapat beberapa unsur yang harus diperhatikan dalam membuat iklan yaitu : (1) judul iklan, merupakan suatu unsur yang paling utama dalam sebuah iklan serta judul yang dibuat juga merupakan suatu daya Tarik bagi masyarakat yang melihat; (2) subjudul, merupakan suatu gambaran garis besar dari produk yang dibuat; (3) isi iklan, biasanya isi iklan dicetak dengan ukuran huruf yang lebih kecil daripada judul iklan dan subjudul (untuk iklan cetak); (4) visual yang lebih menarik, menggunakan foto, gambar, atau video; (5) nama dan alamat yang dapat dihubungi, hal ini membantu masyarakat mengenali si pembuat iklan.

Subekti (2017) juga menjelaskan cara membuat iklan yang baik dan efektif yaitu : (1) menggunakan Bahasa yang singkat dan juga jelas; (2) memiliki sasaran atau target konsumen yang jelas; (3) menggunakan slogan yang dapat menarik perhatian konsumen. Jadi, secara umum iklan merupakan pemberitahuan kepada masyarakat mengenai barang dan jasa yang dijual. Sedangkan iklan media elektronik berupa video merupakan iklan yang dapat dilihat dan

didengar serta dilengkapi dengan beberapa teks seperti contohnya iklan-iklan yang ada di televisi. Selain itu, Subekti (2017) menjelaskan pula mengenai ciri-ciri dari sebuah iklan, adapun ciri-ciri iklan yang dapat diperhatikan yaitu: (1) disampaikan secara elektronik/berupa video; (2) menggunakan waktu yang lumayan singkat; (3) dapat menggunakan Bahasa yang formal maupun nonformal; (4) menggunakan kalimat yang cukup singkat dan padat; (5) menggunakan intonasi yang tepat; (6) gaya bahasa yang dibuat mudah dipahami dan lebih persuasif; (7) terdapat music pengiring yang tepat untuk meningkatkan suasana iklan. Subekti (2017) menjelaskan tentang langkah-langkah pembuatan iklan yaitu : (1) memeriksa naskah iklan yang dibuat; (2) menyiapkan perlengkapan pendukung saat membuat iklan; (3) menyiapkan pemeran sesuai dengan tokoh-tokoh yang ada pada naskah; (berlatih sesuai dengan naskah yang dibuat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dilapangan yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa hasil belajar siswa di kelas V SDN 028 Tarakan diperoleh nilai siswa di kelas V-A dan V-B. Dimana hasil belajar siswa kelas V-A menunjukkan data yaitu siswa yang memiliki nilai 0 atau siswa yang tidak mengikuti pelajaran berjumlah 16%, nilai 40 berjumlah 24%, nilai 60 berjumlah 24%, nilai 80 berjumlah 8% dan nilai 100 berjumlah 28%. Hal ini membuktikan bahwa nilai siswa yang berada di bawah KKM yaitu berada pada kisaran 64% dari total siswa, sedangkan siswa yang memiliki nilai diatas KKM hanya berjumlah 36%. Selain itu, adapun nilai hasil belajar dari siswa kelas V-B yaitu siswa yang memiliki nilai 0 berjumlah 8%, nilai 50 berjumlah 35%, nilai 70 berjumlah 9%, nilai 80 berjumlah 46%, nilai 100 berjumlah 8%. Sehingga nilai siswa yang berada di bawah KKM yaitu berada pada kisaran 42% dan nilai siswa yang berada di atas KKM yaitu berada pada kisaran 58%. Terdapat faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti siswa mudah bosan dalam belajar, siswa kurang fokus dalam belajar dan masih banyak siswa yang kurang paham akan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan metode role playing dalam pembelajaran. Dengan demikian, maka peneliti melaksanakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar siswa.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen semu (*Quasi Experimental*). Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang digunakan secara sengaja oleh seorang peneliti untuk mencari atau memberikan cara dari pengaruh perlakuan tertentu terhadap subjek dari penelitian untuk membangkitkan suatu keadaan dan kondisi yang akan diteliti bagaimana akibatnya. Pada penelitian ini eksperimen semu dilakukan melalui penggunaan metode *role playing* pada kelompok eksperimen dan penggunaan metode ceramah pada kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Kemudian kelompok eksperimen (kelas V-A) diberi *pretest* dan *posttest* yang kemudian akan dibandingkan dengan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol (kelas V-B) sebagai kelompok yang tidak diberikan perlakuan.

**Tabel 1. Pretest - Posttest Control Group Design**

	<i>pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
R	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
R	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

(Sumber: Sugiyono, 2014)

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian dilakukan dengan cara *simple random sampling* karena pada penelitian ini peneliti mengambil anggota sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi tersebut. Penelitian ini melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode

Role Playing pada kelas eksperimen dan metode ceramah untuk kelas kontrol. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Siswa.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa tes. Jenis tes dalam penelitian ini adalah tes subjektif. Adapun validasi yang digunakan dalam penelitian yaitu:

1. Uji Validitas Instrumen Tes

Uji validitas instrumen tes menggunakan validitas internal dan eksternal. Validitas internal berupa validitas konstruksi (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*) yang dilakukan oleh praktisi pendidikan.

2. Uji Reabilitas

Reabilitas merupakan suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk kriteria klasifikasi nilai reabilitas butir soal dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Kriteria Nilai Reabilitas Butir Soal**

Nilai	Tingkat Reabilitas
0,801-1,000	Sangat Realibel
0,601-0,800	Realibel
0,401-0,600	Cukup Realibel
0,201-0,400	Rendah
0,000-0,200	Sangat Rendah

(sumber: Arikunto dalam Handika (2018))

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal maka soal-soal tersebut diujikan taraf kesukarannya terlebih dahulu dengan menggunakan bantuan *software ANATES versi 4.0 for Windows*. Klasifikasi kategori tingkat kesukaran soal ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. Klasifikasi Kategori Tingkat Kesukaran Soal**

Nilai tingkat kesukaran	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,30-0,70	Sedang
0,70-1,00	Mudah

(sumber: Arikunto dalam Handika (2018))

Berdasarkan jenis data yang digunakan oleh peneliti, terdapat dua macam analisis yang dapat digunakan yaitu analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial. Statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menghitung rata-rata dan simpangan baku. Analisis statistik inferensial terdiri atas dua yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji asumsi prasyarat mencakup uji normalitas dan uji homogenitas.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas V SDN 028 Tarakan Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023 pada materi iklan. Pada penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas V-A sebanyak 25 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebanyak 24 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diajar menggunakan metode role playing sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diajar menggunakan metode ceramah. Dalam penelitian ini dilakukan 1 kali pembelajaran untuk setiap kelas dengan alokasi waktu  $3 \times 35$  Menit.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas kontrol dan eksperimen maka didapatkan hasil yaitu kelas kontrol berjumlah 24 siswa dan kelas eksperimen berjumlah 25 siswa. Dari 24 siswa yang ada di kelas kontrol, terdapat 20 siswa yang mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan, 4 siswa tidak mengalami peningkatan dan penurunan. Dari 25 siswa yang ada di kelas eksperimen, terdapat 25 siswa yang mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

Nilai KKM untuk kelas V di SDN 028 Tarakan adalah 70. Dari 24 siswa yang berada di kelas kontrol terdapat 24 siswa yang mendapatkan nilai pretest di bawah KKM, sebanyak 11 siswa yang mendapatkan nilai posttest di bawah KKM dan 13 siswa yang mendapatkan nilai posttest di atas KKM. Dari 25 siswa yang berada di kelas eksperimen terdapat 25 siswa yang mendapatkan nilai pretest di bawah KKM, sebanyak 1 siswa yang mendapatkan nilai posttest di bawah KKM dan 24 siswa yang mendapatkan nilai posttest di atas KKM.

Dari penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan hasil dari nilai siswa yang berada di kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda. Pada kelas kontrol siswa yang mengalami peningkatan lebih sedikit dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini disebabkan karena pada kelas kontrol siswa lebih mudah bosan, kurang fokus dalam belajar dan masih terdapat beberapa siswa yang kurang paham akan materi yang diajarkan. Kemudian pada kelas eksperimen siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh data hasil statistik deskriptif masing-masing variabel dilihat dari nilai rata-rata, simpangan baku, skor terendah dan skor tertinggi. Jumlah sampel kelas eksperimen terdiri atas 25 siswa, pretest dengan nilai minimum dan maksimum adalah 27 dan 60, nilai rata-rata 48,52 dan simpangan baku 10.373. Posttest dengan nilai minimum dan maksimum adalah 60 dan 87, nilai rata-rata 75,76 dan simpangan baku 8.885.

Jumlah sampel kelas eksperimen terdiri atas 24 siswa, pretest dengan nilai minimum dan maksimum adalah 27 dan 60, nilai rata-rata 51.67 dan simpangan baku 10.663. Posttest dengan nilai minimum dan maksimum adalah 60 dan 87, nilai rata-rata 69.17 dan simpangan baku

7.245. Analisis inferensial terdiri atas uji asumsi prasyarat dan uji hipotesis. Uji asumsi prasyarat terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas.

#### a. Uji Asumsi Prasyarat

##### (1) Uji Normalitas

##### a) Uji Normalitas *Pretest* Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi data *pretest* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,069 dan 0,089. Kedua nilai tersebut signifikansinya lebih besar dari 0,05 ( $0,069 \geq 0,05$ ) dan ( $0,089 \geq 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

##### b) Uji Normalitas *Posttest* Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi data *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,096 dan 0,067. Kedua nilai tersebut signifikansinya lebih besar dari 0,05 ( $0,096 \geq 0,05$ ) dan ( $0,067 \geq 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

##### (2) Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil penelitian data hasil belajar siswa diperoleh nilai signifikansi 0,056 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $0,056 \geq 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa berasal dari populasi homogen atau varian yang sama.

#### b. Uji Asumsi Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis inferensial uji hipotesis prasyarat yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas maka diperoleh kesimpulan bahwa kedua kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen. Setelah uji prasyarat terpenuhi maka langkah selanjutnya yaitu menguji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *role playing*, dilakukan pengolahan terhadap data *gain*. Sehingga data *gain* dapat diartikan sebagai selisih antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data *gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dilakukan uji *independent sample t-test*. Adapun fungsi dari *independent sample t-test* yaitu untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak memiliki hubungan satu sama lain, agar dapat diketahui apakah jika dilihat dari signifikannya akan memiliki rata-rata yang sama atau tidak. Maka didapatkan hasil pada garis *equal variances assumed* (diasumsikan sama) diperoleh  $t_{hitung} = 5.027$ . Pada taraf signifikansi 0,05 dan  $df = 47$ , diperoleh  $t_{tabel} = 1,678$ , maka didapatkan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $5.027 \geq 1,678$ ). Dengan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi iklan kelas V di SDN 028 Tarakan.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 028 Tarakan dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* dan kelas kontrol mendapat perlakuan metode ceramah. Dimana kelas eksperimen adalah kelas V-A (25 siswa) dan kelas kontrol adalah kelas V-B (24 siswa), sehingga jumlah seluruhnya sebanyak 49 siswa.

Berdasarkan nilai posttest hasil belajar siswa rata-rata nilai posttest hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Adapun rata-rata nilai posttest hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 85,04 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 71,42. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen digunakan metode *role playing*. Menurut Ifan M.R. (2020) memberikan pendapat bahwa Metode *role playing* merupakan suatu metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kreativitas siswa dan metode ini juga dapat melatih dalam penggunaan serta penguasaan keterampilan berbahasa yang baik dan benar. Sehingga metode ini membuat siswa menjadi lebih kreatif dalam menganalisis soal atau suatu masalah.

Adapun kelebihan dari metode *role playing* menurut Nurambia (2021) yaitu (1) metode ini dapat menarik perhatian siswa, (2) melatih siswa untuk membuat penemuan, (3) siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis hal ini karena siswa sudah mampu menghayatinya, (4) siswa mampu melakukan identifikasi dan penyelidikan sendiri, (5) dapat membuat pendidikan di sekolah menjadi relevan dengan kehidupan nyata, (6) siswa secara bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (7) pelajaran yang diterima dapat berkesan dengan kuat dan bertahan lama pada ingatan siswa, (8) siswa menjadi antusias di dalam kelas, (9) membangkitkan gairah dan semangat siswa dalam belajar serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Kelebihan dari metode *role playing* diharapkan dapat meminimalisir permasalahan yang terjadi di kelas V SDN 028 Tarakan dimana kelas kontrol yang masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa lebih mudah bosan, kurang fokus dalam belajar, masih terdapat siswa yang kurang paham akan materi yang diajarkan. Tetapi pada kelas eksperimen siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

Untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh atau tidak dalam penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi iklan kelas V di SDN 028 Tarakan maka dilakukan uji hipotesis statistik. Uji hipotesis statistik dilakukan terhadap nilai gain pretest dan posttest hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan pengujian statistik menggunakan independent sample t-test diperoleh thitung = 5,027 (tabel 4.6). pada taraf signifikansi 0,05 dan  $df = 47$ , maka diperoleh ttabel = 1,678. Sehingga didapatkan thitung  $\geq$  ttabel ( $5,027 \geq 1,678$ ). Dengan thitung  $\geq$  ttabel untuk hasil belajar siswa maka dapat

disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, terdapat pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada materi iklan kelas V di SDN 028 Tarakan.

Hasil analisis uji hipotesis data yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan uji independent t-test dengan bantuan software SPSS versi 22 for windows tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan metode role playing lebih besar daripada kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah. Maka hasil akhir dari penelitian yang dilakukan yaitu terdapat pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada materi iklan kelas V di SDN 028 Tarakan, hal ini dibuktikan dengan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $5,027 \geq 1,678$ ).

Adapun kesimpulan dari bagian pembahasan ini adalah hasil dari penelitian yang dilakukan sudah sesuai dengan teori yang digunakan. Hal ini dibuktikan dengan adanya pengaruh dari kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi iklan kelas V di SDN 028 Tarakan.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi iklan kelas V di SDN 028 Tarakan, hal ini dapat dilihat dari uji *independent sample t-test* terhadap metode *role playing* dengan metode ceramah ditinjau dari hasil belajar siswa diperoleh  $t_{hitung} = 5,027$ . Pada taraf signifikansi 0,05 dan  $df = 47$ , diperoleh  $t_{tabel} = 1,678$ , maka didapatkan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $5,027 \geq 1,678$ ).

Berdasarkan kesimpulan diatas adapun saran dalam penelitian ini yaitu: Untuk penelitian lebih lanjut diharapkan peneliti memiliki pengetahuan yang lebih dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa dapat menjadi lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dalam menyelesaikan penelitian ini tidak lepas dari adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, maka penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Donna Rhamdan, S.E., M.Pd dan Ibu Mety Toding Bua, M.Pd selaku dosen pembimbing yang banyak memberikan masukan serta saran kepada penulis. Dan penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Degi Alrinda Agustina, M.Pd dan Ibu Desy Irsalina Savitri, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran membangun yang sangat berguna bagi penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Muhammad Ilham, S.S., M.Pd, Bapak Ady Saputra, M.pd dan Bapak Ikram, S.Pd selaku validator dari instrumen penelitian yang banyak membantu dan

memberikan masukan kepada penulis. Serta penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru dan staf di SDN 028 Tarakan.

## REFERENSI

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran Pkn Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas Ii Sdn 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.24>
- Andrianto, N. (2018). Pesan Kreatif Iklan Televisi Dalam Bulan Ramadan: Analisis Semiotika Iklan Bahagiannya adalah Bahagiaku. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 2(1), 17–31. <https://doi.org/10.25139/jsk.v2i1.336>
- Arikunto. (2013). *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar Ips. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012>
- Asep Jihad. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.
- Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(1), 4.
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Handika, S., Pendidikan, J., Sekolah, G., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Tarakan, U. B. (2018). *Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Group Investigation ( Gi ) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 028 Tarakan*.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(8), 1–5.
- Nurambia, N. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Role Playing Pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi Di Sman 1 Labuhan Deli. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 152. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i1.23751>
- Rhamdan, D. (2013). Hubungan Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Kewirausahaan Kelas Xi Di Smk Negeri 1 Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 37–58. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v2i2.450>
- Rinaldi, I. M. (2020). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS DIALOG SEDERHANA SESUAI UNGGAH-UNGGUH BAHASA JAWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING* Ifan Mustika Rinaldi Mahasiswa Program Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Negeri Surabaya. 6(2).
- Rismawati. (2019). SEJ (School Education Journal) Vol. 9 No. 1 Juni 2019. *SEJ (School Education Journal)*, 9(1), 78–85.
- Subekti, A. (2017). *Benda-Benda Di Sekitar Kita Tematik Berpadu Kurikulum 2013*. Kemendikbud.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Ar-ruzz Media.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Tarmujianto, T. (2020). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Etika Publik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i2.7047>
- Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32–35. <https://doi.org/10.22146/jfi.24410>

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>