

Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD

Yuli Maulidiyah¹, Khusni Mubarak², Ery Rahmawati³

STKIP PGRI Sidoarjo

e-mail: yulimaulidiyah22@gmail.com

Article Info

Article history:

Accepted: 25 Desember 2021

Publish: 03 Januari 2022

Keywords:

role playing methods, learning results, subtheme the work around me

Article Info

Article history:

Diterima: 25 Desember 2021

Terbit: 03 Januari 2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh metode *Role Playing* pada hasil belajar kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini memperoleh sebab akibat yang tegas, jelas dan pasti antara beberapa faktor penyebab dengan permasalahan dengan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk memperoleh sebab akibat yang tegas, jelas dan pasti antara beberapa faktor penyebab dengan permasalahan. Subjek penelitian yang diambil yaitu 24 siswa dalam dua kelas yang berbeda. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yaitu lembar validasi yang digunakan untuk penilaian RPP dan instrumen soal, lembar observasi yang digunakan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, angket respon yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Uji validitas dan reliabilitas data diketahui bahwa hasil instrumen soal yang digunakan valid dan reliabel. Uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa hasil kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa metode *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran subtema pekerjaan disekitarku. Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,350 > 2,179$, sehingga hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan tersebut memiliki perbedaan. Dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa secara signifikan.

Abstract

The study aims to see how role playing affects the learning effects of the fourth graders. The study USES the type of experimental research aimed at achieving a firm, clear and definite causes between some of the underlying factors and problems. The research subject was taken from 24 students in two different classes. Instruments used to collect data on validation sheets used for RPP assessments and problem instruments, the observation sheets used to describe the application of learning using the role-playing method, the response given to students after learning using the role-playing method, pretest and posttest are used to identify students' results. The validity and reliability data test is known that the results of the problem instruments used are valid and reliable. Normality tests and homogenization tests are known to result from both normalized distribution classes and homogeneous. Hypothetical testing suggests that the role playing method affects students' learning in the subthematic learning of the work around me. According to calculations obtained by $t_{hitung} > t_{table}$ $5.350 > 2.179$, so the students' learning before and after being treated for treatment is different. It may be assumed that the method of role-playing has a significant impact on students' learning.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Yuli Maulidiyah

STKIP PGRI Sidoarjo

e-mail: yulimaulidiyah22@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengembangan pengetahuan serta membudayakan manusia melalui nilai-nilai yang utama. Jadi, pendidikan yaitu proses untuk mendapatkan ilmu yang didapat baik dari lembaga pendidikan maupun bimbingan belajar untuk membantu proses pembelajaran dapat mencapai kualitas yang diinginkan. Hasil Belajar secara umum adalah suatu hasil pembelajaran yang didapat murid setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta keberhasilan yang telah dicapai siswa dengan menggunakan 3 aspek (aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotor). Jadi, hasil belajar adalah hasil yang dicapai murid dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan suatu perubahan.

Kurikulum 2013, guru dapat memberi materi pembelajaran yang baru, tetapi juga cara menyampaikan materi yang baru. Sehingga, guru tidak hanya bertugas mengajarkan siswanya berbicara di bidang akademis, tetapi juga harus dapat memperluas kemampuan siswanya. Dengan bersandarkan pada tematik integratif, Kurikulum 2013 mengajarkan *hard skills* atau *soft skills* secara seimbang. *hard skills* adalah kemampuan akademis, seperti membaca dan berhitung. Sedangkan pendidikan *soft skills* mencakup nilai-nilai dan sikap dasar, seperti tanggung jawab, kejujuran, kecintaan pada tanah air, dan lainnya.

Pengamatan awal peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas IV SDN Jati pada bulan Desember 2020, pada proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah (*Konvensional*) sehingga siswa banyak yang kurang memperhatikan, sehingga siswa banyak yang tidak memperhatikan dan siswa kurang menanggapi pembelajaran, sehingga dari 30 siswa rata-rata nilai hasil belajarnya tidak memuaskan. diantaranya 12 siswa yang memiliki nilai 60 yang dibawah rata-rata KKM, 10 siswa memiliki nilai 65 yang hampir mencapai rata-rata KKM, dan 8 siswa memiliki nilai 75-80 yang di atas rata-rata KKM. Sedangkan nilai rata-rata KKM adalah 70. Maka peneliti berupaya untuk menerapkan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) yang bertujuan agar para siswa lebih tertarik untuk belajar sehingga kegiatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Role Playing atau bermain peran adalah permainan menggunakan gerakan yang ada aturan, tujuan dan menyenangkan. Dalam metode pembelajaran *Role Playing*, berfokus dalam keterlibatan emosi dan pengamatan indera ke dalam suatu masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa dipandang sebagai subyek pembelajaran, sehingga aktif memperaktekkan berbahasa (bertanya dan menjawab) dengan teman-teman pada situasi tertentu. Belajar efektif dengan pembelajaran di lingkungan yang tertuju pada siswa. Menurut Dananjaya (2011: 122), metode *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran yang menggambarkan kondisi pada suatu hal yang terjadi pada masyarakat.

Untuk menangani kondisi di atas perlu diadakan pembaruan dengan cara salah satu tindakan alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan memperkenalkan pembelajaran tematik dengan penggunaan metode yang tidak membosankan dan kegiatan pembelajaran harus aktif, kreatif, menyenangkan dan pembelajaran berpusat pada siswa agar bisa mengembangkan berbagai keterampilan yang dimilikinya. Untuk menghindari pembelajaran yang membosankan, tematik harus dilakukan dengan menggunakan berbagai metode. Dengan salah satunya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD". Dari masalah yang diuraikan tersebut dapat dijabarkan menjadi rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran subtema pekerjaan di sekitarku?, 2) Bagaimana respon terhadap metode pembelajaran *Role Playing*?, 3) Bagaimana pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV?

Dari masalah tersebut penelitian ini memiliki tujuan yaitu, 1) Mendeskripsikan penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran subtema pekerjaan di sekitarku, 2) Mengetahui respon siswa terhadap metode pembelajaran *Role Playing*, 3) Mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Manfaat penelitian ini secara teoritis hasil penelitian memberikan pemahaman dengan menggunakan metode *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap hasil belajar dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dan menambah literatur mengenai hal tersebut bagi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, khususnya jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dan lebih termotivasi bagi penelitian sejenis sehingga mampu menciptakan penelitian-penelitian yang lebih mendalam. Kemudian Manfaat praktis hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan pemikiran bagi guru bagaimana dapat untuk menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) yang dengan sesuai tahap perkembangan siswa terhadap hasil belajar murid. Dan dapat menambah pemahaman dan pengalaman langsung dengan cara menerapkan penggunaan metode *Role Playing* (bermain peran) yang tepat dengan sesuai tahap perkembangan siswa terhadap hasil belajar.

Metode *Role Playing* adalah metode yang biasanya dipakai dalam mengajarkan nilai dan memecahkan masalah, dengan menghadapi hubungan lingkungan sekolah dengan hubungan sosial orang lain seperti masyarakat, dalam pelaksanaan murid diberi peran/tokoh serta mendiskusikan dengan kelompok di dalam kelas. Sebaliknya metode *Role Playing* yang peneliti maksud yaitu dengan pembelajaran menggunakan permainan dengan praktek memainkan peran atau bersandiwara. Hasil Belajar adalah perubahan yang dikuasai oleh siswa, yang diberikan pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang memiliki tujuan untuk hasil data yang didapat menunjukkan perubahan dalam pemahaman siswa untuk mencapai tujuan belajarnya. Tematik merupakan prinsip atau konsep yang menjadi pengikat untuk fokus mengumpulkan pembahasan materi belajar dari beberapa mata pelajaran. Melainkan tematik yang dimaksud peneliti yaitu tematik yang ada dalam buku guru dan buku siswa dengan tema berbagai pekerjaan subtema pekerjaan disekitarku yang menjelaskan tentang menilai cerita utuh, membandingkan pemanfaatan teknologi modern dan tradisional serta dampaknya bagi sumber daya alam, membandingkan jenis-jenis pekerjaan dalam suatu kegiatan ekonomi.

Bermain peran atau *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya ada perilaku pura-pura (berakting) dari siswa yang sesuai dengan peran yang sudah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa tujuan mendramatisasi dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam social hubungan. Menimbulkan pengalaman belajar dengan metode bermain peran, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya dengan melalui bermain peran, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah. Jadi, kita bisa memahami metode bermain peran penekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi.. Menurut Amiruddin (2018: 95), "*Role Playing*, juga dikenal sebagai bermain peran adalah metode belajar bahasa berdasarkan prinsip komunikasi. Kata itu dapat digunakan untuk membangun ikatan sosial dalam ruangan kelas, dan juga untuk meningkatkan motivasi yang kuat melalui penggunaan bahasa lisan yang mengandung arti atau makna.". Sedangkan menurut Hamalik (2014: 214), "*Role playing* adalah metode pembelajaran ini dimana siswa bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya, siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi khusus". Dari beberapa pengertian *Role Playing* atau bermain peran dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan energi yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diketahui. Namun, penting untuk dicatat bahwa bermain peran yang dikembangkan di Sekolah Dasar adalah kegiatan sebagai media bermain kegiatan *Role Playing*, dimana peneliti dapat

608 / Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD (Yuli Maulidiyah)

mengekspresikan hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama dengan mendiskusikan

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa oleh pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Menurut Hamalik (2010: 30), "Hasil belajar merupakan refleksi keleluasaan, kedalaman, dan kompleksitas yang digambarkan secara lisan dan dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tersebut. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.". Menurut Ahmad Susanto (2013:5), "Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan akan terjadi pada diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar". Mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan berkenaan dengan penguasaan materi yang diajarkan selama proses belajar-mengajar berlangsung yang mencakup keseluruhan aspek belajar yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar adalah ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai bahan yang sudah diajarkan oleh guru.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk memperoleh sebab akibat yang tegas, jelas dan pasti antara beberapa faktor penyebab dengan permasalahan atau keadaan. Karena dalam penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dan penelitian ini merupakan suatu percobaan yang dirancang untuk menemukan hasil data yang diperlukan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti. Peneliti melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai data dasar untuk menemukan perbedaan dengan kelas eksperimen.

Dalam desain ini penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen, seperti validasi atau menguji yang merupakan proses membandingkan satu atau beberapa variabel dengan variabel lainnya. Variabel yang memberi pengaruh dikelompokkan variabel bebas (*independent variables*), dan variabel yang dipengaruhi dikelompokkan variabel terikat (*dependent variables*). Ada dua kelompok dalam desain penelitian ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok ini mendapat perlakuan pengajaran yang sama dari segi tujuan dan isi materi pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok ini mendapat perlakuan pengajaran yang sama dari segi tujuan dan isi materi pembelajaran. Perbedaan keduanya terletak pada metode yang diterapkan. Untuk kelas eksperimen pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan metode *Konvensional*. Perlakuan khusus (variabel yang akan diuji pengaruhnya) diberi kelompok eksperimen, dengan perlakuan yang biasa dilakukan diberi kelompok kontrol, yang akan dibandingkan hasilnya dengan perlakuan eksperimen. Tempat Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jati Sidoarjo yang dilakukan pada siswa kelas IV semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 yang akan dilaksanakan pada bulan November 2021. Populasi adalah pengelompokan semua individu atau objek yang digunakan oleh peneliti sebagai bahan studi. Dalam buku-buku lain, dikatakan bahwa populasi adalah totalitas semua individu yang memiliki karakteristik yang sama dengan yang akan dibahas secara terperinci (bahan penelitian). Populasi adalah individu yang memiliki pola kelakuan tertentu atau sebagian dari kelompok itu. Dalam penelitian ini, populasinya adalah siswa kelas IV SDN Jati Sidoarjo yang berjumlah 55 murid. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Secara umum, suatu sampel adalah suatu himpunan bagian yang ditarik dari suatu populasi. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel yaitu murid kelas IV SDN Jati Sidoarjo, yaitu murid kelas IV-B yang terdiri dari 27 murid, dari satu kelas tersebut peneliti hanya mengambil 12 murid sebagai kelas eksperimen dan murid kelas IV-C yang terdiri dari 28 murid, hanya mengambil 12 murid sebagai kelas kontrol dikarenakan dalam masa pandemi Covid-19.

Variabel adalah sebuah kejadian yang bisa berubah dengan demikian maka bisa jadi tidak ada satu peristiwa dialami ini yang tidak dapat disebut variabel, tergantung bagaimana bentuk variasi kejadian tersebut, yaitu bagaimana kualitas variabelnya. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent dalam penelitian, variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent dalam penelitian (terikat). Variabel bebas (disebut juga variabel pengaruh, variabel perlakuan, variabel kuasa, variabel treatment, *independent*, variabel bebas) adalah suatu variabel yang apabila suatu waktu berada bersamaan dengan variabel lain, Variabel lain akan dapat mengatasi perubahan keragaman. Dalam penelitian ini, variabel bebas yang paling penting adalah metode Role Playing. Kemudian variabel terikat atau disebut juga sebagai variabel tergantung, variabel efek, variabel tak bebas, variabel terpengaruh atau *dependent* variabel yang berubah karena pengaruh variabel bebas. Menurut Sugiyono (2014:79) “Variabel dependent adalah variabel yang dipengaruhi atau akibat karena adanya variabel bebas (*independent*).”. Variabel terikat dalam penelitian yaitu hasil belajar.

Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data hasil penelitian. Data yang perlu dikumpulkan oleh peneliti yaitu validasi, observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Dari validasi ini dilakukan guna untuk mengetahui kelayakan dalam penilaian validator tersebut sebelum diujikan oleh peneliti. Kemudian observasi dilakukan untuk mengetahui penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran berjalan dengan sesuai peneliti harapkan atau tidak, untuk itu penelitian ini dilakukan dengan pengamatan menggunakan lembar observasi. Kemudian wawancara dengan ini penelitian memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian, dengan wawancara menggunakan angket peneliti bisa mengetahui bagaimana murid memberikan respon dengan mengisi lembar angket yang telah diberikan oleh peneliti. Kemudian tes yang diberikan berbentuk soal, tes yang dimaksudkan yaitu *pretest* dan *posttest*, Penelitian ini memberikan soal tes untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidak dengan menggunakan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar. Kemudian dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data-data dalam penelitian, peneliti perlu memperoleh data siswa yang akan menjadi sampel penelitian dan nilai siswa semester ganjil, foto-foto, buku-buku yang relevan, dan laporan kegiatan selama proses penelitian.

Sebelum melakukan analisis data, uji prasyarat harus dilakukan yakni.

1. Analisis instrumen tes dengan pengujian menggunakan
 - a. uji validitas dengan penghitungan menggunakan rumus korelasi *product moment*, dengan rumus nilai simpangan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum y$ = Jumlah seluruh skor Y

XY = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

- b. Uji reliabilitas merupakan syarat untuk pengujian validitas. Oleh karena itu, jika sesuatu itu valid pasti reliabel, tapi itu harus di uji reliabilitasnya apakah ada sesuatu yang dapat dipercaya. Untuk menguji reliabilitas Peneliti menggunakan rumus spearman brown sebagai berikut: Kemudian analisis data dengan menggunakan normalitas, homogenitas dan hipotesis antara subyek pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir

σ_t^2 = Varian total

2. Analisis Data analisis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan dan respon siswa terhadap metode *Role Playing*, apakah berjalan dengan sesuai yang peneliti harapkan atau tidak dengan itu untuk mengetahui penerapan dan respon siswa ini peneliti membuat lembar observasi untuk meneliti proses pembelajaran berlangsung berjalan dengan efektif atau tidak, kemudian peneliti membuat angket untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.
3. Kemudian analisis pengaruh terhadap hasil belajar untuk mengetahui pengaruh peneliti menggunakan pengujian dengan menggunakan
 - a. Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran yang digunakan dalam penelitian ini. Uji normalitas ini dilakukan terhadap skor *pretest* dan *posttest*, proses perhitungan menggunakan SPSS 24.0.
 - b. Uji homogenitas variasi sangat diperlukan sebelum kita membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh perbedaan data dasar (ketidak homogenan kelompok yang dibandingkan). Jika senyawa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian kesamaan dua varians atau uji homogen.
 - c. Uji Hipotesis langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan mengukur uji-t. Uji-t ini digunakan untuk menguji nilai rata-rata dari tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tersebut memiliki perbedaan atau tidak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji-t dengan uji paired sampel T test dengan menggunakan bantuan program SPSS 24.0. Untuk menggunakan rumus tersebut, maka dicari terlebih dahulu korelasi hasil belajar dengan menggunakan metode *Role Playing* dan pembelajaran yang menggunakan metode *Konvensional* yang dikorelasikan adalah nilai total.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Jati Sidoarjo. Populasi dalam penelitian ini yaitu beberapa dari kelas IV B dan beberapa dari kelas IV C dalam pembelajaran semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Kelas yang dipilih sebagai sampel yaitu kelas IV B terdiri dari 27 murid, dari satu kelas peneliti hanya mengambil 12 murid sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C terdiri dari 28 murid, peneliti hanya mengambil 12 murid sebagai kelas kontrol dikarenakan dalam masa pandemi Covid-19. Penelitian ini dilaksanakan pada 11-12 November 2021, dengan rincian peneliti melakukan dua kali dalam proses pembelajaran dan memberikan dua kali soal tes pembelajaran.

Penilaian dalam validasi dilakukan dua kali yaitu validasi RPP dan validasi soal. Penilaian validasi ini di nilai oleh dua validator yaitu dengan dosen STKIP PGRI Sidoarjo. Untuk mengetahui apakah RPP dan soal sesuai dengan indikator dan materi pembelajaran. Validasi pertama dilihat dari penilaian hasil validasi RPP mendapat rata-rata 3,2 termasuk dalam kriteria penilaian yang cukup layak dan dapat dijadikan acuan untuk proses penelitian. Validasi kedua dilihat dari penilaian hasil validasi soal mendapatkan rata-rata 3,4 termasuk dalam kriteria penilaian yang layak dan dapat digunakan pembelajaran pada siswa kelas eksperimen atau kelas kontrol.. Uji validitas ini digunakan untuk menguji dan mengetahui instrumen soal tes yang diuji cobakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen soal tes yang diuji coba berjumlah 15 soal dengan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Validitas dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, tetapi tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$. Adapun hasil uji validitas menggunakan rumus *product moment* untuk menguji instrumen soal dengan penghitungan menggunakan program SPSS 24.0. Hasil validitas instrumen soal menunjukkan bahwa terdapat 5 soal tidak valid dengan 3 soal pilihan ganda dan 2 soal uraian karena nilai r_{hitung} lebih kecil dari 0,576

kemudian soal yang tidak valid direvisi oleh peneliti sehingga layak untuk digunakan, dan 10 soal valid dengan 7 soal pilihan ganda dan 3 soal uraian karena r_{hitung} lebih besar dari 0,576. Kemudian Uji ini digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen soal. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas lebih dari 0,6. Perhitungan tersebut menggunakan program SPSS versi 24.0 Adapun hasil uji reliabilitas instrumen soal sebagai berikut.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,693	16

Hasil uji reliabilitas tersebut diperoleh angka *Cronbach's Alpha* adalah 0,639 dan lebih dari 0,6. Hal ini dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan dalam analisis data dengan hasil yang dapat digunakan dan masuk ke kategori yang baik.

Observasi dilaksanakan di kelas IV B sebagai kelas eksperimen, observasi ini dilakukan pada saat pembelajaran tema berbagai pekerjaan subtema pekerjaan di sekitarku. Observasi ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan dalam pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan data hasil observasi diketahui pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 76 dari 12 siswa dengan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* hasil observasi termasuk dalam kriteria baik dan siswa lebih aktif, dan kreatif dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Respon siswa ini dilakukan pada kelas IV B sebagai kelas eksperimen, respon ini digunakan untuk mengetahui apa para siswa memahami pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Adapun hasil angket respon siswa tersebut pada kelas eksperimen dengan 12 siswa menunjukkan jumlah persentase 95,83 dalam penilaian, siswa dikategorikan dalam kriteria yaitu sangat baik, sesuai dengan tingkat pencapaian kriteria respon siswa yaitu 82% - 100%. Dapat disimpulkan bahwa siswa dapat menerima pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan baik dan dapat menerima materi pembelajaran dengan cepat.

Hasil belajar ini dilakukan dengan kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol, peneliti mengamati dua kelas dengan tujuan mengetahui terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar. Data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut menunjukkan kelas eksperimen memiliki jumlah dan rata-rata pretest dan posttest lebih tinggi dengan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* sedangkan kelas kontrol memiliki jumlah dan rata-rata pretest dan posttest lebih rendah dengan pembelajaran menggunakan metode *Konvensional*. Peneliti menguji data hasil dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data ini digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran yang digunakan dalam penelitian, nilai probabilitas ini signifikan 0,05.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		12
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,17272044
Most Extreme Differences	Absolute	,117
	Positive	,117
	Negative	-,069
Test Statistic		,117
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Hasil data tersebut dengan penghitungan menggunakan program SPSS 24.0 menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki nilai probabilitas Sig. 0,200 yang lebih dari 0,05, maka H_0 diterima dan sampel penelitian yang berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar dari kedua kelas yaitu memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

Kemudian, uji homogenitas ini digunakan untuk menentukan apa yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi homogen atau digunakan untuk memperoleh data dari populasi lain. Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji F pada data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada uji F jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data populasi dinyatakan homogen, dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka populasi dinyatakan tidak homogen. Hasil yang diujikan yaitu hasil *pretest* dan *posttest* dari ke dua kelas.

Test of Homogeneity of Variances

hasil belajar pretest				
Levene				
Statistic	df1	df2		Sig.
1,643	1	22		,213

Test of Homogeneity of Variances

hasil belajar posttest				
Levene				
Statistic	df1	df2		Sig.
,785	1	22		,385

Maka diketahui F_{tabel} sebesar 4,30 dengan jumlah $N=24$ dari kedua kelas dan signifikasi 0,05. Diketahui untuk perolehan *pretest* yaitu $1,643 < 4,30$ pada taraf signifikasi 0,05, sedangkan untuk *posttest* diperoleh $0,785 < 4,30$ pada taraf signifikasi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki populasi yang berdistribusi homogen. Kemudian Uji hipotesis ini menggunakan uji-t, uji ini digunakan untuk menguji nilai tes sebelum dan sesudah perlakuan tersebut memiliki perbedaan atau tidak. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh terhadap hasil belajar, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dinyatakan H_0 di terima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar. Berikut hasil uji hipotesis hasil belajar siswa

Data	Nilai
t_{hitung}	5,350
t_{tabel}	2,179
Keputusan	H_0 ditolak

Dari perolehan hasil diatas yaitu $t_{hitung}=5,350$ dan $t_{tabel}= 2,179$ dengan jumlah kedua kelas 24 siswa dan signifikasi 0,05. Hasil diatas menunjukkan $5,350 > 2,179$ bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen diketahui dari nilai *posttest* dari kedua kelas dengan kelas eksperimen pembelajaran menggunakan metode Role Playing dan kelas kontrol pembelajaran menggunakan metode Konvensional hasil tersebut memiliki perbedaan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada bukti dari pengaruh pembelajaran menggunakan metode bermain peran dalam kaitannya dengan hasil belajar kelas IV.

Hasil observasi belajar siswa sesudah diberikan perlakuan yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode Role Playing mendapatkan jumlah 912 dengan rata-rata 76 termasuk dalam kriteria baik. Metode Role Playing ini dilakukan agar para siswa dapat lebih aktif, kreatif, dan dapat memahami materi dengan sedikit cepat. Kemudian hasil respon siswa tentang metode *Role Playing* yang diisi oleh murid mendapatkan jumlah persentase 95,83 termasuk dalam kriteria sangat baik. Metode *Role Playing* membuat suasana kelas menyenangkan, dan tidak membosankan, membuat murid lebih aktif, kreatif, lebih akrab dengan teman-teman yang lain, dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada diri siswa dan membuat

siswa bersemangat dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar pada subtema pekerjaan disekitarku pada siswa kelas IV sekolah dasar. Berikut ini hasil perhitungan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh dari penerapan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar murid. Hasil uji normalitas dengan perhitungan menggunakan korelasi *Kolmogorof-Smirnov* perhitungan ini menggunakan SPSS 24.0 diperoleh nilai signifikan lebih besar dari α yaitu $0,200 \geq 0,05$ maka H_0 diterima sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas ini untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau dapat mewakili populasi yang lainnya. Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji F pada data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Hasil *pretest* diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,643 < 4,30$ pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5%, sedangkan pada *posttest* diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,785 < 4,30$ pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5%. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen berpengaruh terhadap hasil belajar dan berasal dari populasi yang homogen. Pada uji hipotesis menunjukkan hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $5,350 \geq 2,179$ menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar pada subtema pekerjaan disekitarku pada kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan *pretest* dan *posttest* setelah itu hasil belajarnya digunakan sebagai acuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. Setelah diketahui hasil belajar kedua kelas, hasil belajar pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata 70,9 dan untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata 65,7. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen bahwa kelas yang diberi metode *Role Playing* memiliki nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dan kelas kontrol yang diberi metode *Konvensional* memiliki nilai rata-rata *posttest* lebih rendah dari kelas eksperimen.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, hasil temuan data dari keseluruhan yang diperoleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa.

1. Pembelajaran subtema pekerjaan di sekitarku dengan menerapkan metode *Role Playing* pada kelas eksperimen dilihat dari hasil lembar observasi kegiatan siswa dengan pembelajaran menerapkan metode *Role Playing* menunjukkan siswa lebih aktif, kreatif, dan siswa lebih percaya diri untuk memainkan peran.
2. Kemudian dari hasil data angket respon siswa, siswa dapat menerima pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan baik dan melakukan pemahaman materi pembelajaran dengan cepat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan metode *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode *Konvensional* yang tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar.
3. Pembelajaran subtema pekerjaan di sekitarku dengan menggunakan metode *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini dapat dilihat dari data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dilihat dari hasil *posttest* sesudah diberikan perlakuan nilai lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai yang rendah.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat diajukan.

1. Proses pembelajaran sebaiknya guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran dengan sesuai yang akan disampaikan. Metode yang dipilih harus bisa mendorong siswa aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar, sehingga mampu meningkatkan konsentrasi siswa dalam menyerap ilmu yang sedang dipelajari sehingga secara otomatis

apabila yang dipelajari dapat dipahami dengan baik tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar itu sendiri.

2. Siswa diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan siswa berperan aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan keterampilan berpikirnya.
3. Penelitian ini bisa dijadikan referensi bagi peneliti lain. Peneliti selanjutnya diharapkan bisa dikembangkan lagi dengan materi yang berbeda dengan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dan lebih termotivasi bagi penelitian sejenis sehingga mampu menciptakan penelitian-penelitian yang lebih mendalam.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. (2018). *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Arikunto,S, dkk. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto,S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kiromim, B. (2011). *Upaya Meningkatkan Nilai-nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*, Bandung: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan.
- Sriyanti, Lilik, Muna Erawati dan Suwardi. (2013). *Teori-Teori Belajar*. Salatiga: STAIN Salatiga Press.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.