

## Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Sosial Pada Siswa Kelas III SD

Rindi Aprilita Rosyadi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sidoarjo

<b>Info Artikel</b> <i>Sejarah artikel:</i> Diterima: 04 Januari 2022 Terbit: 08 Januari 2022	<b>ABSTRAK</b> Berdasarkan latar belakang penelitian, banyak siswa yang masih memiliki tantangan ketika pendekatan guru tidak ideal, dan akibatnya, mereka kurang memiliki kemampuan untuk menyelidiki siswa untuk menemukan ide-ide baru dan mendiskusikannya dengan teman sebaya. Guru dapat memanfaatkan berbagai pendekatan pengajaran, termasuk bermain peran, untuk membantu siswa mengatasi monoton dan variasi pembelajaran. Keterampilan sosial siswa dapat diasah dengan menggunakan teknik bermain peran di dalam kelas. Siswa kelas III SDN Ponokawan tahun ajaran 2021/2022 akan menjadi fokus penelitian ini. Penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Manfaatkan kelompok kontrol yang dibentuk sebelum dan sesudah penelitian dilakukan. Pada tahun ajaran 2021/2022, siswa kelas IIIA dan IIIB di SDN Ponokawan termasuk dalam populasi penelitian. Kelas eksperimen memiliki tujuh siswa, sedangkan kelas kontrol memiliki enam siswa. Informasi yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan digunakan untuk menilai kemajuan siswa secara akademis dan sosial. Prosedur analitis digunakan oleh peneliti menggunakan bantuan program SPSS 24 Independent Sample T-Test Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ .
<b>Kata Kunci :</b> <i>Metode bermain peran, dan meningkatkan keterampilan sosial</i>	
<b>Article Info</b> <i>Article history:</i> Accepted: 04 Januari 2022 Publish: 08 Januari 2022	<b>ABSTRACT</b> <i>The foundation of this examination is that there are as yet numerous understudies who experience troubles with the strategies applied by the instructor that are not ideal, so they are as yet ailing in investigating the capacity of understudies to track down novel thoughts and talk about with individual understudies. To defeat realizing so it isn't dreary and changed, the educator can utilize instructing techniques that are as per the material being instructed, one of which instructors can utilize the pretending strategy. By figuring out how to utilize the pretending technique in working on friendly abilities, understudies can be effectively associated with the educating and learning process. This review means to decide the impact of the pretending strategy on friendly abilities in 3rd grade understudies at SDN Ponokawan in the 2021/2022 scholastic year. This examination is named a semi test (semi test), utilizing a pretest-posttest control bunch plan. The examination populace is class IIIA and class IIIB SDN Ponokawan understudies for the 2021/2022 scholastic year. The examination test was 7 exploratory class understudies, 6 control class understudies. The information of this review were to decide understudy learning results and to decide the consequences of social abilities. Specialists utilized SPSS 24 program help, specifically utilizing the Autonomous Example T-Test Sig examination method. (2-followed) <math>0.000 &lt; 0.05</math>.</i>
	<p><i>This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</a></i></p> 
<b>Corresponding Author:</b> <b>Rindi Aprilita Rosyadi</b> STKIP PGRI Sidoarjo Email: <a href="mailto:rindilita@gmail.com">rindilita@gmail.com</a>	

## 1. PENDAHULUAN

Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata perilaku peserta didik agar lebih mandiri, dengan cara menggunakan pendidikan anak agar bisa lebih mandiri sebab pendidikan tersebut memberikan dampak positif bagi peserta didik, pendidikan tersebut mampu memberantas buta huruf anak, dengan memberikan keterampilan, keterampilan sosial, kemampuan mental anak, dan lain sebagainya. Pendidikan ialah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam dirinya sendiri.

Usaha yang dilakukan untuk pencapaian tujuan pendidikan bukanlah dilakukan oleh seseorang guru saja, melainkan dibutuhkan kerja sama antara peserta didik dan orang tua. Karena berinteraksi memberikan respon yang baik berupa pengetahuan, perilaku atau sikap yang bermanfaat untuk kehidupan di masa depannya. Hubungan peserta didik dengan guru tidak hanya dalam penguasaan pembelajaran saja, namun juga penerimaan nilai-nilai pengembangan sikap peserta didik dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik. Dan nantinya kesulitan itu akan dibantu oleh guru agar peserta didik mudah untuk melakukannya.

Kemampuan siswa hanya dapat dikembangkan jika guru dapat mengatur proses pembelajaran secara efektif. Tujuan dari proses pendidikan berkualitas tinggi adalah untuk membuat siswa terlibat di dalam kelas dan lebih memahami materi yang diajarkan. Seberapa baik anak belajar ditentukan oleh seberapa baik guru dapat membantu siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta seberapa baik guru dapat memahami seberapa baik anak belajar.

Goretti (2015:1). Keterampilan sosial siswa sangat penting, karena mereka belajar bagaimana terlibat dengan orang lain, terutama teman sebayanya, di sekolah melalui hubungan mereka dengan teman sebayanya. Bersosialisasi dapat dilihat dari sikap peserta didik yaitu sopan santun, ramah, saling berbagi, simpati serta empati pada teman sebaya mereka supaya tercipta suasana bermain yang sangat begitu nyaman.

Peran guru dalam membantu peserta didik memperoleh keterampilan sosial dan memberikan dukungan keterampilan sosial sangatlah penting. guru bisa melakukan penilaian keterampilan sosial peserta didik dengan menyampaikan strategi meningkatkan keterampilan berinteraksi dengan orang lain. Guru dapat mendorong peserta didik untuk bersikap tegas dalam mengekspresikan kebutuhan dan preferensinya dalam memastikan pengembangan harga diri yang positif, rasa kepercayaan diri serta identifikasi. Pengalaman keseharian yang dimiliki peserta didik dalam hubungan dengan orang tuanya ialah hal mendasar bagi anak dalam mengembangkan keterampilan sosial. guru dan orang tua bisa berkolaborasi untuk mendorong pengembangan keterampilan sosial pada peserta didik. Pendekatan kerja sama bisa merangsang pertumbuhan keterampilan sosial yang efektif dengan memberikan peserta didik dengan berbagai pengalaman belajar.

Mengembangkan keterampilan sosial adalah program studi yang mengajarkan siswa bagaimana berinteraksi dengan orang-orang baik secara individu maupun sebagai kelompok. Dimungkinkan juga untuk menggunakan pendekatan bermain peran untuk membantu anak-anak mengembangkan karakter mereka.

Tidak jarang siswa mengolok-olok teman sekelasnya ketika mereka tidak menjawab pertanyaan dari guru dengan benar. Interaksi antara siswa dan siswa lain tidak biasa selama sesi tanya jawab dengan guru. Pada kelas III SDN Ponokawan, proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa tidak dilibatkan secara aktif. Ceramah, sesi tanya jawab, dan pekerjaan satu lawan satu adalah strategi pengajaran yang paling umum di kelas, menyisakan sedikit kemungkinan untuk partisipasi siswa atau ekspresi sudut pandang individu.

Rumilasari, dkk (2016:4) adalah, Rasa percaya diri siswa dapat ditingkatkan dengan memerankan karakter yang mereka inginkan untuk dimainkan, dan dengan melakukan itu, mereka dapat mengalami bagaimana rasanya memainkan peran itu dan dengan demikian tidak lagi merasa

terhina di sekitar teman sebayanya. Peer role-playing merupakan tonggak penting dalam pengembangan keterampilan sosial murid. Keegoisan siswa dapat dikurangi melalui kegiatan sosial, dengan maksud agar siswa dapat menjadi lebih sosial dan lebih mampu menyesuaikan diri dengan masyarakat lainnya. Agar siswa dapat berpartisipasi dalam kerjasama individu dan kelompok, latihan bermain peran adalah komponen kunci.

Sebagai seorang guru, Anda dapat mengambil langkah-langkah untuk memastikan bahwa anak-anak Anda tidak merasa bosan saat mereka berada di sekolah. Keterampilan sosial siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik bermain peran di kelas selama proses pembelajaran, salah satu strategi. Peneliti membangun atau mengaktifkan status kelas melalui penggunaan prosedur bermain peran, karena semua peserta didik akan bergerak pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Salah satu metode pembelajaran.

Penggunaan pendekatan bermain peran merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk mengikutsertakan siswa yang sudah terlibat dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari bermain peran adalah untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kapasitas untuk bekerja dengan baik dengan orang lain. Materi pembelajaran dikuasai melalui pengembangan dan penghayatan siswa dengan cara demikian. Sangat penting bagi guru untuk mempersiapkan diri dengan baik ketika mengajarkan keterampilan sosial melalui permainan peran. Instruktur harus menggunakan pendekatan pembelajaran untuk membantu siswa memahami informasi kursus dengan cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran kursus.

Penulis, menurut deskripsi, menganggap penting untuk membuat penelitian ini serta memiliki judul terkait dengan “Pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan sosial pada siswa kelas III SDN Ponokawan kecamatan krian Kabupaten Sidoarjo Tahun Pelajaran 2021/2022”.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat kuasi-eksperimental. Manfaatkan kelompok kontrol yang dibentuk sebelum dan sesudah penelitian dilakukan. Kelompok yang diberi perlakuan disebut sebagai kelompok eksperimen dalam penelitian ini, sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut sebagai kelompok kontrol.

Kelas eksperimen menggunakan permainan peran untuk mengajarkan keterampilan sosial, sedangkan kelas kontrol mengajarkan keterampilan sosial melalui permainan peran. Pra-tes dua kelas yang awalnya Anda pilih. Ada perbedaan yang signifikan dalam jumlah terapi yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kontrol. Terakhir, di kedua kelas, dilakukan post-test untuk mengetahui perbedaan antara kondisi pra-perlakuan dan kondisi pasca-perlakuan. Pendekatan kuantitatif diambil dalam kasus ini.

Penelitian di laksanakan pada siswa kelas III SDN Ponokawan, yaitu beralamat di Desa Ponokawan, Dusun Ponokawan, Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 peserta didik.

Populasi yang di rencanakan adalah kelas III SDN Ponokawan Tahun Pelajaran 2021/2022. Kelas III SDN Ponokawan terbagi atas dua kelas, yaitu kelas IIIA dan kelas IIIB yang berjumlah 26 peserta dalam keseluruhan, peserata didik kelas IIIA berjumlah 13, 10 peserta didik laki-laki, 3 peserta didik perempuan, peserta didik kelas IIIB berjumlah 13 peserta didik, 8 peserta didik laki-laki, 5 peserta didik perempuan.

Anak-anak kelas IIIA dan IIIB SDN Ponokawan menjadi subjek penelitian, dengan kelas eksperimen 7 siswa dan kelas kontrol 6 siswa. Ada total 13 peserta dalam penelitian ini.

Variabel ialah sebagai kesatuan konsep yang dapat di identifikasikan dan di ukur pengaruhnya serta di bedakan dengan konsep yang lainnya. Variabel merupakan segala sesuatu yang di jadikan sebagai obyek penelitian Masyhud (2014:51). Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kontrol.

Alat untuk mengumpulkan data yang akan di teliti. Instrumen yang di gunakan pada penelitian ini yaitu berbentuk tes (*pre test* dan *post test*), angket hasil belajar, dan dokumentasi.

Penulis menguji keberhasilan penelitian dengan membandingkan keefektifan berbagai bagian alat atau item masalah dengan keefektifan alat secara keseluruhan.

Tujuan dari penelitian adalah untuk menyelidiki hubungan dari beberapa data yang di kumpulkan oleh peneliti. Jika instrument sudah terpenuhi, maka peneliti harus menyertakan bukti validitas dan reabilitas untuk memperkuat hasil tujuan penelitian. Lembar validasi di berikan kepada ahli materi yaitu dosen yang berperan sebagai validator untuk menilai kelayakan soal tes sebelum menuju tahap pelaksanaan penelitian. Lembar validasi ini terbentuk instrument penilaian terkait dengan kelayakan isi, pembahasan, dan kesesuaian materi tema 4 subtema 2, serta memberikan masukan untuk pelaksanaan metode bermain peran terhadap keterampilan sosial dalam pembelajaran tematik.

Mahyuddin, M. J. (2016). Karena sudah bagus, keandalannya bisa diandalkan sebagai alat pengumpul data. Suatu alat ukur dikatakan andal jika temuan yang diperoleh dari pengukuran sejumlah item yang sama pada waktu yang berbeda hampir sama pada dua kesempatan yang berbeda. Rumus *Alpha Cronbach* di gunakan untuk mencari reliabilitas instrument.

Dalam penelitian, skor angket berbentuk skala 1 sampai 4. Maka analisis reliabilitas pada penelitian yaitu instrument keterbukaan diri menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Perhitungan reliabilitas di lakukan dengan menggunakan bantuan komputer program *SPSS (Statistical Package For Social Sciens) For Windows* versi 15,0.

Untuk mengetahui efektifitas untuk membuktikan signifikansi model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa digunakan uji beda rata-rata (uji-t) antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Pada uji kesukaran soal di gunakan untuk menyatakan bahwa soal yang di berikan mudah, sedang, atau sukar. Dalam pengujian kesukaran soal dalam penelitian menggunakan program *Microsoft office excel 2010*.

Hasil *pre test* maupun *post test* pada proses pembelajaran dapat di hitung menggunakan rumus *percentages correction* (hasil yang dicapai peserta didik di hitung dari presentase jawaban yang benar).

Berdasarkan tujuan penelitian yang di maksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode bermain peran lebih baik atau tidak dari pada hasil belajar siswa yang tidak di ajarkan dengan metode bermain peran, maka di gunakan teknik analisis data statistik uji-t sampel terpisah. Uji-t sampel terpisah di pilih, karena data yang di peroleh merupakan data dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berbeda.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di lakukan dengan menggunakan penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan rancangan *pretest-posttest control group design* dan jenis pengambilan sampel yang di gunakan adalah *sampling incidental*. Penelitian ini dapat mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan sosial pada peserta didik kelas III SD tema 4 (Kewajiban dan Hakku) subtema 2 (Kewajiban dan Hakku di Sekolah) terhadap hasil belajar siswa dan hasil keterampilan sosial, kemudian diberikan *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir).

Tempat penelitian di lakukan pada tanggal 18 November 2021 dengan di adakan dua sesi di SDN Ponokawan yang beralamat Desa Ponokawan, Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo pada semester ganjil 2021/2022. dengan siswa kelas III berjumlah 26 peserta didik dan untuk kelas IIIA berjumlah 13 peserta didik dan kelas IIIB berjumlah 13 peserta didik. Penelitian yang menjadi sampel yaitu peserta didik kelas III SDN Ponokawan, yaitu peserta didik kelas IIIA berjumlah 7 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas IIIB berjumlah 6 peserta didik sebagai kelas kontrol.

**Tabel 1. Sampel Penelitian**

<b>Sesi Pertama (Kelas Eksperimen) IIIA</b>	<b>Sesi Kedua (Kelas Kontrol) IIIB</b>
7 Peserta didik	6 Peserta didik

Uji validasi instrument menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu yang di ukur. Dalam menguji kevalidan instrument ini bertujuan untuk menguji kevalidan suatu butir Siswa ditempatkan melalui langkah mereka selama ujian. Ada total 20 pertanyaan pada ujian. Kemajuan siswa diukur melalui penggunaan sepuluh pertanyaan pilihan ganda, lima pertanyaan deskriptif, dan lima pertanyaan isian. Data tersebut mencakup hasil dari 13 peserta. Korelasi antara skor item alat dengan skor total dapat digunakan untuk menguji validitas item alat penelitian ini.

Jika Sig kurang dari 0,05, maka alat masalah dianggap valid. Dalam kedua kasus, hubungan tersebut signifikan secara statistik pada tingkat 0,05 dan 001. Peneliti menggunakan SPSS (Statistics Product and Service Solution) untuk menghitung uji validitas. Tabel 3.2 dapat diturunkan dari hasil uji validitas di atas:

**Tabel 2. Hasil Uji Validasi**

No Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
1a	0.480*	0,013	VALID
2a	0.423*	0,031	VALID
3a	0.484*	0,012	VALID
4a	0.193*	0,01	VALID
5a	0.592**	0,001	VALID
6a	0.416*	0,034	VALID
7a	0.526**	0,006	VALID
8a	0.652**	0	VALID
9a	0.132	0,521	TIDAK VALID
10a	0.416*	0,034	VALID
1b	0.446*	0,022	VALID
2b	0.570**	0,002	VALID
3b	-0.067	0,746	TIDAK VALID
4b	0.02	0,923	TIDAK VALID
5b	0.415*	0,035	VALID
1c	0.490*	0,011	VALID
2c	0.479*	0,013	VALID
3c	0,095	0,646	TIDAK VALID
4c	0.393*	0,047	VALID
5c	0.429*	0,029	VALID

Berdasarkan hasil validitas soal di atas menunjukkan bahwa 16 nomer pertanyaan di nyatakan valid karena nilai korelasi lebih besar dari 0,05. Sedangkan pertanyaan 4 nomerdi nyatakan tidak valid karena nilai kolerasi lebih kecil dari 0,05. Jadi pertanyaan yang valid di gunakan untuk menguji hasil belajar siswa dan soal yang tidak valid menggunakan untuk menguji hasil belajar siswa.

Proses lembar validasi ahli materi berbentuk lembar angket yang di berikan kepada Ibu Ery Rahmawati, S.Pd., M.Pd. Proses validasi dengan menggunakan lembar angket memperoleh hasil kriteria sangat baik, baik, dan kurang.

, Uji ini di gunakan untuk mengukur yang akan di ukur pada soal tes penelitian. Peneliti menggunakan metode bermain peran. Perhitungan ini menggunakan SPSS (*Statistic Product and Service Solution*).

**Tabel 3. Ouput Uji Realibilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,706	20

Nilai *Cronbach's Alpha* 0,706 > 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut reliabel.

Hasil belajar siswa menggunakan metode bermain perandivalidasi oleh ahli materi, test mengalami presentase peningkatan.

Kelompok Eksperimen, Hasil *pre test* menunjukkan bahwa nilai yang di peroleh siswa kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai terkecil yang di peroleh peserta didik adalah 58 dan nilai tertinggi mencapai 76 dengan jumlah soal 20 butir soal. Sedangkan hasil *post test* menunjukkan bahwa nilai terkecil yang diperoleh peserta didik adalah 69 sedangkan nilai tertinggi mencapai 85 dengan jumlah soal 20 butir soal.

Kelompok Kontrol, Hasil *pre test* menunjukkan bahwa nilai yang di peroleh peserta didik kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai terkecil yang di peroleh peserta adalah 51 dan nilai

tertinggi mencapai 61 dengan jumlah soal 20 butir soal. Sedangkan hasil *post test* menunjukkan bahwa nilai terkecil yang di peroleh siswa adalah 57 sedangkan nilai tertinggi mencapai 63 dengan jumlah soal 20 butir soal.

Angket keterampilan sosial tersebut di lakukan hanya di kelas eksperimen. Dan hasil angket keterampilan sosial dalam pembelajaran tersebut dapat di peroleh dengan hasil berikut :

**Tabel 4** Angket Keterampilan Sosial

No	Nama	Skor Siswa	P (%)	Keterangan
1	DF	26	81,25	Tinggi
2	A	25	78,13	Tinggi
3	R	26	81,25	Tinggi
4	MA	24	75,00	Tinggi
5	RA	26	81,25	Tinggi
6	DI	28	87,50	Tinggi
7	FA	32	100,00	Tinggi
Total		187		
Rata-Rata		26,71		
Persentase		83%		
Kriteria =		Tinggi		
Rumus:				
Persentase (P) = Jumlah Skor Perolehan/ Jumlah Skor Maksimum x 100%				
Skor Maksimum = 8 indikator x 4 = 32				
Kriteria =				
No	Skor	Kategori keterampilan sosial		
1	≥60	Tinggi		
2	40 sampai 59	Sedang		
3	20 sampai 39	Rendah		

Metode bermain peran dan bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial pada topik 4 (tanggung jawab saya) dan 2 (subtopik 2) dari kuesioner keterampilan sosial (tugas dan hak saya di sekolah). Di kelas eksperimen, 83 persen temuan survei angket keterampilan sosial memenuhi kriteria sangat baik.

Evaluasi data uji Sangat penting untuk memeriksa prasyarat hipotesis sebelum mencoba menguji hipotesis itu sendiri. Untuk memvalidasi hipotesis, harus ditunjukkan bahwa data yang akan dievaluasi dalam penelitian ini berasal dari instrumen penelitian sebelum dan sesudah tes yang digunakan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ada dua uji premis yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, untuk membuktikan hipotesis.

Uji Normalitas

**Tabel 5.** Ouput Uji Normalitas

	Kelas	Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test	.139	7	.200 <sup>*</sup>	.966	7	.869
	Eksperimen						
	Post-Test	.197	7	.200 <sup>*</sup>	.903	7	.350
	Eksperimen						
	Pre-Test Kontrol	.257	6	.200 <sup>*</sup>	.926	6	.553
	Post-Test Kontrol	.168	6	.200 <sup>*</sup>	.976	6	.944

<sup>a</sup>. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Untuk kedua kelompok eksperimen dan kontrol, uji Kolmogorov-Smirnov-Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, seperti yang ditunjukkan pada output di atas. Ada distribusi normal dalam hal jumlah data yang dikumpulkan. pengujian statistik parameter dimungkinkan karena data terdistribusi secara normal pada uji *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test*.

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk menentukan apakah variansnya sama di seluruh kumpulan data studi yang berbeda. Misalnya, homogenitas mengacu pada kumpulan data yang memiliki kumpulan fitur yang sama.

Dalam pengujian homogenitas ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS. Adapun kriteria keputusan uji homogenitas yaitu sebagai berikut :

**Tabel 6** Hasil Output Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Belajar Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.199	1	11	.297

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) 0,297 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data penelitian homogen. dapat dilanjutkan untuk uji *Independent Sample T-Test*.

Eksperimen dengan hipotesis. Untuk menguji dampak pendekatan bermain peran terhadap hasil belajar siswa, peneliti menggunakan uji-T sampel independen.

Prosedur SPSS 24, teknik analitik uji-T sampel independen, digunakan dalam penelitian ini. Uji hipotesis digunakan untuk melihat apakah nilai rata-rata post-test kedua sampel penelitian berbeda secara signifikan. Pengujian hipotesis mengandalkan hipotesis *pre test* adalah :

**Tabel 7** Output Uji Paired Samples Test

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.199	.297	8.407	11	.000	20.952	2.492	15.467	26.438
	Equal variances not assumed			8.77	9.75	.000	20.952	2.389	15.811	26.294

Diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk nilai *pre test* dan *post test* sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan metode bermain peran maupun metode konvensional terhadap hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 3.8** Hasil Output Group Statistic

**Group Statistics**

Hasil Belajar Siswa	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Post-Test Kelas Eksperimen		7	79.29	5.378
Post-Test Kelas Kontrol		6	58.33	3.077	1.256



Tabel 3.9 Hasil Output Independent Samples Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			n		Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test Kelas Eksperimen - Post-test Kelas Eksperimen	14.28	5.187	1.960	-19.083	-9.489	7.287	6	.000
Pair 2	Pre-test Kelas Kontrol - Post-test Kelas Kontrol	6.333	5.164	2.108	-11.753	-9.914	3.004	5	.030

Berdasarkan output di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang nyata rata-rata hasil belajar siswa antara metode bermain peran dengan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata (mean) hasil belajar kelas eksperimen 79,29 sedangkan kelas kontrol adalah 58,33. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol dan memiliki perbedaan yang signifikan.

**4. KESIMPULAN**

Kesimpulan berikut dapat diperoleh dari temuan pengujian penelitian ini dan penjelasan dari hipotesis penelitian yang diajukan:

- a. Ada pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan metode bermain peran terhadap sosial Pada Siswa Kelas III Tema 4 Subtema 2
- b. Ada pengaruh keterampilan sosial setelah menggunakan metode bermain peran terhadap sosial Pada Siswa Kelas III Tema 4 Subtema 2

**5. UCAPAN TERIMA KASIH**

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, Tuhan yang telah menakdirkan dan memberi kekuatan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan artikel yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Sosial Pada Siswa Kelas III SD”.

**6. DAFTAR PUSTAKA**

Amaniyah, I. (2018). *Peningkatan keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mendongeng melalui metode bermain peran di kelas III MI as-Syafiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

Dewi, K. N., Wirya, N., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Gugus Vii Kecamatan Buleleng. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(3), 305-314.

Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). Peningkatan ketrampilan sosial melalui metode role playing pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Perndidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1)

Hayani, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 221-230.

Kadir, A., & Asrohah, H. (2015). Pembelajaran Tematik

Mahyuddin, M. J. (2016). Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 2(1), 1-11.

Rahmania, F. (2017). *Hubungan Antara Pola Asuh Demokratis Orang Tua Dengan Keterampilan Sosial Anak Pada Usia 5-6 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas).



- Rumilasari, N. P. D., Tegeh, I. M., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2016) pengaruh metode bermain peran (role playing) terhadap kemampuan berbicara anak pada kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4 (2).
- Shalma, O. (2020). *KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SMP NEGERI 2 UNDAAN KABUPATEN KUDUS* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).