

## PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN PANDENLAMPER 03 SEMARANG

Ernawati<sup>1</sup>, Veryliana Purnamasari<sup>2</sup>, Estiyani<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Universitas PGRI Semarang ; <sup>2</sup>SDN Pandeanlamper 03 Semarang  
ernawati.ernasusanto@gmail.com; verylianapurnamasari@gmail.com

### Abstract

*The problem found based on observations of class V students at SDN Pandeanlamper 03 on 17 January 2024 was the lack of students' concentration and students' involvement in learning process that influenced the students' learning outcomes. To solve this problem, researchers conducted research in learning process using the role playing method. Therefore, this research aimed to determine the influence of the role playing method on the learning outcomes of class V students at SDN Pandeanlamper 03 Semarang. The focus of this research is Pancasila Education Subject about Diversity as a Gift. The research method used was quantitative using quasy-experiment. The samples of this research were 28 of class V students of SDN Pandeanlamper 03. The collection of data techniques used were test questions which were pretest and posttest and documentation of research activities. The research results gained the average of pretest score was 61.9 before treatment conducted and 83.2 of posttest score after treatment using role playing method conducted. The data analysis results using Normalized Gain showed that the N-Gain is 0.56, this result meant that it was the medium category. T-test showed that  $t$  obtained  $6.382 > t$  table  $2.056$  so that  $H_a$  was accepted, meanwhile  $H_0$  was rejected and. Therefore, it could be concluded that the role playing method influenced the class V students' learning outcomes of SDN Pandeanlamper 03 Semarang.*

**Keywords :** *Quantitative; Role Playing; Scores; Learning*

**Abstrak:** Permasalahan yang ditemukan melalui hasil observasi terhadap siswa kelas V SDN Pandeanlamper 03 pada tanggal 17 Januari 2024 yaitu konsentrasi siswa ketika mengikuti pelajaran masih kurang serta tidak dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan metode *role playing*. Sehingga, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode *role playing* dengan hasil belajar siswa kelas V SDN Pandeanlamper 03 Semarang. Fokus penelitian ini adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Sebagai Anugerah. Metode penelitian ini yaitu kuantitatif dengan menggunakan quasi eksperimen. Sample penelitian ini berjumlah 28 orang yang merupakan siswa kelas V SDN Pandeanlamper 03 Semarang. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data menggunakan soal tes yaitu *pretest* dan *posttest* serta

dokumentasi kegiatan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata – rata *pretest* sebesar 61.9 sebelum dilakukan perlakuan dan *posttest* 83.2 setelah dilakukan perlakuan menggunakan metode *role playing*. Hasil analisis data *Normalized Gain* memperlihatkan bahwa N-Gain bernilai 0.56 yang merupakan kategori sedang. Uji T (*T- test*) menghasilkan nilai  $t_{hitung} 6.382 > t_{tabel} 2.056$  maka  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Pandeanlamper 03 Semarang.

**Kata Kunci** : Kuantitatif; *Role Playing*; Nilai; Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Permasalahan yang ditemukan di kelas V SDN Pandeanlamper 03 melalui kegiatan observasi pada tanggal 17 Januari 2024 adalah konsentrasi belajar siswa yang menurun dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Sebagai Anugerah. Metode yang digunakan dalam mengajar yaitu menggunakan ceramah sehingga kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memuat banyak materi teoritis (Indra et al., 2021), apabila dalam penyampaian materi hanya dilakukan dengan metode ceramah, maka kemampuan anak kurang tersalurkan secara maksimal yang menyebabkan konsentrasi dalam anak dalam mengikuti pembelajaran menurun. Siswa kelas V Sekolah Dasar merupakan anak usia 10 – 12 tahun yang termasuk kedalam fase operasional konkret dimana mereka mulai belajar membentuk konsep dan hubungan antar pemecahan masalah yang bersifat konkret (Khaulani et al., 2020). Oleh sebab itu, perlu adanya variasi model pembelajaran yang dapat mengembalikan konsentrasi belajar siswa dan melibatkan siswa kedalam pembelajaran sehingga memiliki pengaruh yang baik terhadap hasil belajar.

Belajar merupakan kegiatan yang menjadikan pengalaman hidup dan latihan sebagai dasar untuk mengalami perubahan (Sari et al., 2023). Prinsip utama yang perlu ditekankan dalam kegiatan belajar yaitu adanya keterlibatan langsung siswa ke dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Hal tersebut sejalan dengan prinsip *experience learning* dimana guru memberikan pendidikan *social emotional* yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang merupakan indikator pedoman dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah konsentrasi belajar karena mempengaruhi daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang diterima (Islam & Antasari, 2021). Konsentrasi belajar dapat tercapai apabila siswa terlibat langsung ke dalam pembelajaran.

Konsentrasi belajar merupakan pemusatan perhatian terhadap suatu hal yang sedang dikerjakan tanpa terganggu oleh hal – hal di luar pelajaran (Artha Margiathi et al., 2023).

Metode *role playing* adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi siswa karena setiap siswa dapat terlibat langsung kedalam pembelajaran (Oktaviani, 2022). Hal ini selaras dengan penelitian yang menyebutkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa yang tampak dengan adanya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Bahtiar & Suryarini, 2019). Metode *role playing* merupakan metode yang menjadikan siswa bermain peran sesuai dengan situasi dan kondisi yang digambarkan dalam sebuah materi, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Nurhasanah et al., 2016). Siswa kelas V tingkat sekolah dasar merupakan anak yang berusia sekitar 10-12 tahun. Pada fase tersebut anak cenderung bersifat ingin terlibat pada setiap kegiatan dan ingin menjadi bagian penting dalam pengambilan keputusan (Oktarisma et al., 2021). Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran, perlu adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa akan fokus terhadap pelajaran (Amalia et al., 2021). Berikut adalah tahapan dalam metode *role playing*: (1) persiapan, (2) pemilihan pemeran, (3) menyiapkan pengamat, (4) mengatur tempat, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) kesimpulan (Taringan, 2016).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran tersebut mengandung nilai-nilai yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang terdapat pada pendidikan pancasila mengacu pada kurikulum merdeka yang memiliki 5 dimensi Profil Pelajar Pancasila yaitu (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; (2) kebhinekaan global; (3) bergotong royong; (4) mandiri; serta (5) bernalar kritis (Kemendikbudristek, 2022). Penerapan pendidikan pancasila terutama pada jenjang sekolah dasar meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Aka, 2016). Dalam menerapkan hal tersebut perlu adanya pemahaman tentang peran guru.

Peran guru sesuai dengan kurikulum merdeka adalah mengetahui perannya di dalam kelas sehingga siswa menjadi pribadi yang memiliki tanggung jawab dan guru juga memiliki peran untuk memilih metode yang sesuai dengan pembelajaran (Yestiani & Zahwa, 2020). Dengan demikian peran guru sangat penting demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dan kajian teori di atas, maka diperlukan variasi metode pembelajaran supaya pembelajaran menjadi bermakna dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Apakah metode bermain peran (*role playing*) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Pandeanlamper 03 Tahun Ajaran 2023/2024? Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) di kelas V SDN Pandeanlamper 03 Tahun Ajaran 2023/2024.

## METODE

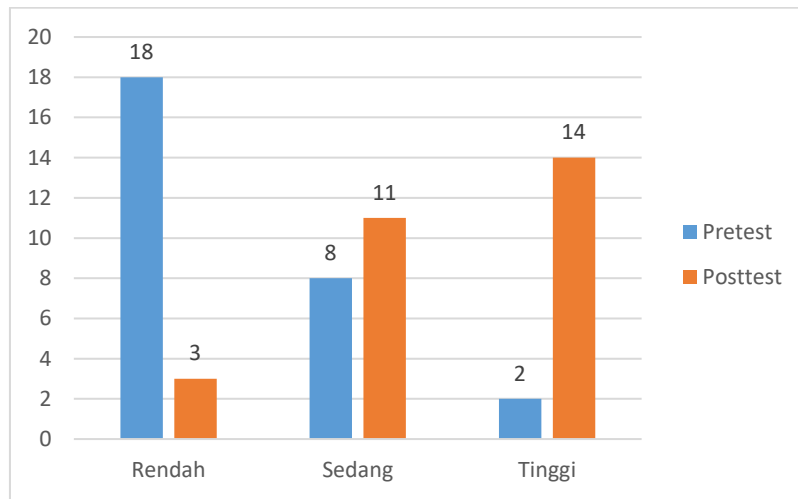
Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode eksperimen yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilakukan selama 3 minggu mulai dari tanggal 17 Januari 2024 hingga 7 Februari 2024. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen karena penelitian dilakukan hanya pada satu kelas (Abraham & Supriyati, 2022). Subjek penelitian berjumlah 28 orang siswa kelas V SDN Pandeanlamper 03 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024. Pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* karena tidak adanya peluang untuk memilih sampel (Heri Retnawati, 2015). Prosedur penelitian ini yaitu (1) melakukan *pretest*; (2) perlakuan dengan menggunakan metode *role playing*; (3) melakukan *posttest*; (4) menganalisis data; dan (5) hasil serta kesimpulan.

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu (1) pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yang merupakan variabel bebas (X) dan (2) hasil belajar kognitif siswa yang merupakan variabel terikat (Y). Teknik pengumpulan data menggunakan: (1) soal tes (*pretest* dan *posttest*) dan (2) dokumentasi ketika proses pembelajaran.

Berikut ini adalah analisis data statistik yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: (1) uji normalitas yaitu analisis data yang digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian normal atau tidak dengan menggunakan *shapiro-wilk* dengan  $\alpha = 0,05$  dan jumlah koresponden  $< 30$ . (2) Uji homogenitas yaitu analisis data untuk mengetahui variasi data apakah homogen atau tidak. (3) *T-test* untuk menganalisis adanya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar. (4) *Normalized Gain* (N-Gain) yaitu analisis data untuk mengetahui efektivitas dari perlakuan penelitian yaitu dengan menggunakan metode *role playing*. Analisis data menggunakan aplikasi *Microsoft Excel 2013*.

## HASIL

Penelitian ini berlangsung dari tanggal 17 Januari 2024 sampai dengan 7 Februari 2024. Analisis data penelitian dilakukan dengan melihat hasil *pretest* dengan *posttest*. Berikut ini adalah analisis data *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN Pandeanlamper 03 Tahun Ajaran 2023/2024.



**Gambar 1.** Grafik *Pretest* dan *Posttest*

Grafik 1 menunjukkan bahwa hasil *posttest* mengalami kenaikan apabila dibandingkan dengan nilai *pretest*. Siswa yang memiliki hasil belajar kategori rendah mengalami kemajuan dari *pretest* berjumlah 18 siswa (64%) berkurang menjadi 3 siswa (11%) pada nilai *posttest*. Siswa yang berada pada kategori sedang, meningkat dari 8 siswa (29%) menjadi 11 siswa (39%). Siswa dengan kategori tinggi, meningkat dari 2 siswa (7%) menjadi 14 siswa (50%).

**Tabel 1.** Hasil *Pretest* *Posttest*

Data	Minimal	Maksimal	Rata-Rata	Standart Deviasi
<b>Pretest</b>	40	85	61.9	12.86247
<b>Posttest</b>	60	100	83.2	10.92755

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata – rata siswa mengalami kenaikan yaitu pada *pretest* 61.9 menjadi 83.2 pada *posttest*.

**Table 2.** Uji Normalitas

Data	Taraf Signifikasi	Rata-Rata	Simpangan Baku	$L_{hitung}$	$L_{table}$	Keterangan
<i>Pretest</i>	0.05	61.96428571	12.8624695	0.0875	0.165	Normal
<i>Posttest</i>	0.05	82.32142857	10.92755122	0.1175	0.165	Normal

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas *pretest* menunjukkan bahwa  $L_{hitung} 0.0875 < L_{table} 0.165$  dan hasil uji normalitas *posttest* menunjukkan bahwa  $L_{hitung} 0.1175 < L_{table} 0.165$ . Hal ini berarti data *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi normal.

**Tabel 3.** Homogenitas

Data	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
<i>Pretest</i>	-		
<i>Posttest</i>	1.39	4.23	Homogen

Tabel 3 menunjukkan bahwa  $F_{hitung} 1.39 < F_{tabel} 4.23$  yang berarti bahwa sampel pada populasi dalam keadaan homogen.

**Tabel 4.** Uji *t-test*

Data	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
<i>Pretest</i>	-		
<i>Posttest</i>	6.382	2.056	$H_0$ ditolak, $H_a$ diterima

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} 6.382 > t_{tabel} 2.056$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Pandeanlamper 03.

**Table 5.** *Normalized Gain*

Average Pretest	Average Posttest	Pretest - Posttest	SM1 Pretest	N-Gain	Keterangan
61.96	82.32	20.36	38.04	0.56	Sedang

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh N-Gain dengan hasil 0.56 yang merupakan kategori sedang. Hal tersebut berarti penggunaan metode *role playing* dapat dijadikan solusi untuk permasalahan di atas.

Berikut adalah gambar dokumentasi pelaksanaan penelitian kuantitatif quasi-eksperimen dalam pembelajaran menggunakan model *role playing* yang meliputi (1) *pretest*; (2) pelaksanaan *role playing*; (3) *posttest*; dan (4) evaluasi.



**Gambar 2.** *Pretest*



**Gambar 3.** Pelaksanaan *Role Playing*



**Gambar 4.** *Posttest*



**Gambar 5.** Evaluasi

## PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen yang menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Pandeanlamper 03 Tahun Ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang Keberagaman Sebagai Anugerah.

Hasil analisis data menghasilkan rata-rata nilai *pretest* 61.9 dan 83.2 pada *posttest*. Hasil uji normalitas *pretest* menunjukkan bahwa  $L_{hitung} 0.0875 < L_{tabel} 0.165$  dan hasil uji normalitas *posttest* menunjukkan bahwa  $L_{hitung} 0.1175 < L_{tabel} 0.165$ . Hal ini berarti bahwa baik data *pretest* maupun data *posttest* memiliki distribusi normal. Uji T memperlihatkan bahwa  $t_{hitung} 6.382 > t_{tabel} 2.056$  maka  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan metode bermain peran (*role playing*) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Pandeanlamper 03. Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2017) yang menunjukkan bahwa metode *role playing* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar dengan materi Hebatnya Cita – Citaku dengan  $t_{hitung} 7.372 > t_{tabel} 1.684$ .

Hasil analisis N-Gain yaitu 0.56 yang merupakan kategori sedang. Hal tersebut berarti bahwa penggunaan metode *role playing* dapat dijadikan solusi untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa dengan metode *role playing*, siswa lebih terlibat aktif di dalam pembelajaran sehingga mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan pembelajaran akan lebih bermakna. Hal ini selaras dengan teori David Ausubel dalam (Nuriana & Hotimah, 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna memberikan pembelajaran secara konkret dengan melihat faktor psikologis siswa. Metode bermain peran (*role playing*) dapat dijadikan salah satu metode yang berpihak kepada peserta didik karena siswa terlibat langsung ke dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Ratna Puspita Dewi, 2014) tentang metode *role playing* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan tentang penelitian eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Pandeanlamper 03 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Sebagai Anugerah. Metode *role playing* dapat meningkatkan konsentrasi serta keterlibatan siswa di



dalam pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih bermakna. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki, guru harus menyiapkan bermacam metode pembelajaran sesuai serta tepat dengan karakteristik siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Aka, K. A. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 35–46. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>
- Amalia, S. R., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2040–2047. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/747>
- Artha Margiathi, S., Lerian, O., Wulandari, R., Putri, N. D., Musyadad, V. F., Pgmi, R., & Santang, I. (2023). Dampak Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(1), 63.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>
- Dewi, A. S. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 36–44.
- Heri Retnawati. (2015). Teknik Pengambilan Sampel. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Indra, A. D., Azis, A., & Dewi, L. G. M. W. (2021). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*.
- Islam, U., & Antasari, N. (2021). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Riinawati. 3(4), 2305–2312.
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Kemendikbudristek*, 1–37.
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Nuriana, R., & Hotimah, I. H. (2023). Penerapan Meaningful Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. *JHCJ: Jurnal History and Culture Journal*, 5(2), 1–15.
- Oktarisma, S., Neviyarn, & Murni, I. (2021). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 2529.

[https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2065730&val=13365&title=Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar](https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2065730&val=13365&title=Fase%20dan%20Tugas%20Perkembangan%20Anak%20Sekolah%20Dasar)

- Oktaviani, I. (2022). Cetakan 1. *Buku Ajar Mata Kuliah Pilihan "Perancangan Dan Pengembangan Kurikulum,"* 151.
- Ratna Puspita Dewi, G. G. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Dasar. *Jpgsd*, 2(3), 1–11.
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>
- Taringan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5(November), 102–112. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>