

Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Sub Tema 2 Kewajiban dan Hakku Kelas III SDN 122384 Pematangsiantar

Irene Putri Manurung¹, Yanti Arasi Sidabutar², Sunggul Pasaribu³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: manurungireneputri@gmail.com¹, arasiantyanti@gmail.com², sunggul.pasaribu@gmail.com³

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti yaitu hasil belajar siswa di kelas III SDN 122384 Pematangsiantar pada tema 2 kewajiban dan hakku masih rendah, sehingga peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan metode pembelajaran yang berbeda dari yang biasanya dilakukan oleh guru kelas yaitu dengan menggunakan metode ceramah, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada sub tema 2 kewajiban dan hakku kelas III SDN 122384 Pematangsiantar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan tipe quasi eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Pre-test dan Post-test berupa soal esai yang telah di validasi oleh dosen pembimbing dan guru kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada sub tema 2 kewajiban dan hakku kelas III SDN 122384 Pematangsiantar. Hal tersebut ditunjukkan dengan perolehan hasil nilai rata-rata post-test kelas eksperimen dengan menggunakan metode bermain peran sebesar 81,20 sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional sebesar 71,40 yang artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol dengan pengolahan data uji t-test didapat hasil ($3,388 > 2,024$) yang berarti hipotesis penelitian H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar pada tema 2 kewajiban dan hakku kelas III SDN 122384 Pematangsiantar.

Kata kunci: *Metode Bermain Peran, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik*

Abstract

Based on the results of observations made by researchers, namely the learning outcomes of students in class III SDN 122384 Pematangsiantar on theme 2 my obligations and rights are still low, so researchers are interested in trying to apply different learning methods than those usually done by classroom teachers, namely by using the lecture method, so that research This study aims to determine the effect of using the role-playing method on the remaining learning outcomes in sub-theme 2 of obligations and rights for class III SDN 122384 Pematangsiantar. This research is a quantitative research with a quasi-experimental type. The data collection technique used is Pre-test and Post-test in the form of essay questions that have been validated by the supervisor and class teacher. The results of this study indicate that there is an effect of the role playing method on student learning outcomes in sub-theme 2 obligations and rights for class III SDN 122384 Pematangsiantar. This is indicated by the acquisition of the post-test average score of the experimental class using the role-playing method of 81.20 while the control class using the conventional method is 71.40, which means that there is a difference in the average value of the experimental class and the control class. The value of the experimental class is higher than the value

of the control class by processing the t-test data, the result is $(3.388 > 2.024)$ which means the research hypothesis H_a is accepted and H_o is rejected. Thus, there is an effect of the role playing method on learning outcomes on theme 2 obligations and rights for class III SDN 122384 Pematangsiantar.

Keywords : *Role Playing Methods, Learning Outcomes, Thematic Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar demi mewujudkan suasana belajar dan mengajar yang dilakukan secara sistematis, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensinya. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan harus mengikuti perkembangan masyarakat yang sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Berbagai upaya harus terus-menerus dilakukan dalam memperbaiki kualitas pendidikan melalui inovasi program pendidikan baik dalam pembaharuan kurikulum maupun dalam pembelajaran (Masruroh et al., 2020). Pendidikan yang terjadi di lingkungan sekolah disebut sebagai pendidikan formal, karena telah memiliki rancangan pendidikan berupa kurikulum tertulis yang tersusun secara sistematis, jelas dan rinci (Zahwa et al., 2018);(Yulianti et al., 2019).

Kurikulum yang dibutuhkan adalah kurikulum yang memberikan keterampilan, sikap, serta pengetahuan dengan utuh kepada siswa. Oleh karena itu, kurikulum yang sebelumnya bernama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disempurnakan menjadi kurikulum 2013 yang dimana tujuan dari kurikulum 2013 yaitu untuk mempersiapkan masyarakat Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia (Husnah & Hasanah, 2019).

Kurikulum 2013 berbasis karakter dan kompetensi yang melibatkan semua komponen termasuk komponen-komponen yang ada dalam sistem Pendidikan. Menurut Mulyasa (dalam Fitri et al., 2022) komponen-komponen itu meliputi kurikulum, rencana pembelajaran, proses pembelajaran, mekanisme penilaian, kualitas hubungan, pengelolaan pembelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan pengembangan diri peserta didik, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, serta seluruh warga di lingkungan sekolah (Nengsih et al., 2019). Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan implementasi kurikulum 2013 diperlukan guru yang dapat merancang serta mengorganisasikan pembelajaran secara efektif dan bermakna berdasarkan kebutuhan dari karakteristik anak (Sukristin & Claudya, 2020).

Pelaksanaan kurikulum 2013 di sekolah dasar dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu. Pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran ke dalam berbagai tema (Tri Astrini et al., 2018). Pada setiap proses pembelajaran menuntut siswa lebih banyak melaksanakan kegiatan belajar, namun guru juga dituntut untuk kreatif dalam mengaktualisasikan kompetensinya terutama untuk mengidentifikasi, menyeleksi dan menentukan hal-hal yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran (Kiromi, 2018). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan yang menjadi pokok pembicaraan. Menurut Poerwadar (dalam Riva Pratiwi, 2021) pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan. Pada dasarnya pembelajaran terpadu dalam kurikulum 2013 dikembangkan untuk menciptakan sebuah pembelajaran dimana siswa aktif mencari informasi

dan membangun pengetahuan yang telah dimilikinya. Peran pendidi sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran (Dwi Oktavia & Kusumawati, 2019).

Pembelajaran yang bermakna didukung oleh beberapa faktor salah satunya adalah metode pembelajaran. Menurut Hamdani (dalam Martianawati et al., 2018) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik lagi (Nurjannah, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas III SDN 122384 Jl. Kol Pematangsiantar, bahwa siswa belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran yang dimana hasil belajar siswa masih rendah. Hasil ini terukur dari nilai siswa yang belum mencapai Standar KKM pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Kelas III SDN 122384 Pematangsiantar

No	Mata Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Siswa yang mencapai KKM	Siswa yang tidak mencapai KKM
1	PPKn	70	40	15	25
2	Bahasa Indonesia	70	40	17	23

Selain dari data di atas, hasil belajar yang rendah terlihat dari kegiatan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan siswa yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga sibuk sendiri dengan temannya. Hal ini disebabkan, karena dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan tanpa adanya variasi dalam pengguna metode pembelajaran. Cara tersebut tentunya menyebabkan suasana cenderung membosankan, sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif (Nita Kusuma Dewi et al., 2018).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu digunakan metode pembelajaran yang tepat yaitu metode bermain peran. Menurut Miftahul Huda (dalam Putri, 2016:28) bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan demikian, tujuan penerapan metode bermain peran adalah menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam peroses belajar mengajar (Damayanti et al., 2018). Manfaat yang dapat diambil dari bermain peran adalah: (1) bermain peran dapat memberikan semacam *hide practice* dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang sedang mereka pelajari; (2) bermain peran melibatkan siswa yang cukup banyak, dan cocok untuk kelas besar; (3) bermain peran dapat memberikan siswa kesenangan, karena bermain peran pada dasarnya adalah permainan. Penggunaan metode bermain peran ini akan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Putri et al., 2018).

Hal ini berdasarkan penelitian terdahulu dilakukan oleh Nila Oktaviani, dkk (2017) dengan judul Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 9 Subtema 1. Hasil analisis data diperoleh simpulan terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata posttest (75,92) lebih tinggi dari nilai rata-rata pretest (59,8). Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode bermain peran. Perbedaannya terletak pada materi, kelas, sekolah, tempat dan waktu yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Hasil yang serupa juga didapatkan dari penelitian Shinta Purwani Sri Nengsih, dkk (2019) dengan judul Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa

Kelas III di Sekolah Dasar membuktikan bahwa penggunaan metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Pontianak Kota. Sehingga berdasarkan permasalahan yang telah terjadi dan hasil penelitian terdahulu menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian ini.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan tipe quasi eksperimen, yaitu eksperimen semu, tidak dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi jalannya penelitian. Menurut Sugiyono (2017) penelitian kuantitatif merupakan suatu proses penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Desain penelitian yang digunakan berupa pre-test post-test control group design. Design ini bertujuan untuk mengukur pengaruh dari suatu perlakuan dengan cara membentuk dua kelompok. Kemudian penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara random. Setelah itu kedua kelompok sama-sama diberikan tes awal pre-test, untuk mengukur serta memastikan kondisi awal setiap kelompok. Langkah selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan treatment dengan menggunakan metode bermain peran sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Di akhir penelitian, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberikan tes akhir (post-test) untuk mengetahui hasil belajar setelah pembelajaran dilakukan pada kedua kelompok (Rofiq & Mashuri, 2021). Adapun rancangan penelitian ini yaitu :

Tabel 2. Rancangan Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	X_2	O_4

Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Melakukan persiapan meliputi kegiatan menyusun proposal dan perumusan masalah penelitian.
- Melakukan observasi di sekolah yaitu peneliti melakukan kegiatan observasi sebelum penelitian dilaksanakan.
- Menentukan populasi penelitian.
- Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui teknik random.
- Memberikan pre-test pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- Melaksanakan proses pembelajaran pada kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan metode *role playing* dan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing*.
- Memberikan post-test berupa latihan soal pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah melakukan proses pembelajaran untuk mengetahui skor post-test.
- Menganalisis data.
- Mengkaji hasil.
- Membuat pembahasan.
- Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan..

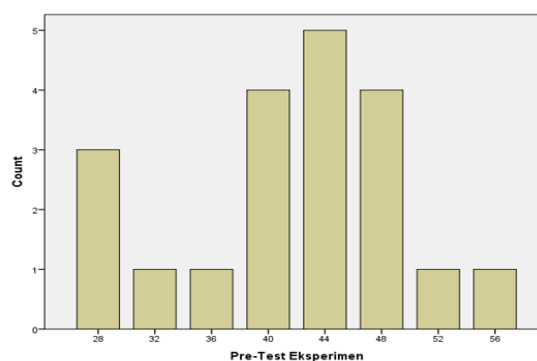
instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang yang digunakan oleh penelitian dalam mengumpulkan data pekerjaannya agar lebih mudah, dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah. Menurut Sugiyono (dalam

Yulianto et al., 2020) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Instrumen yang digunakan adalah:1) Tes, Arikunto (2013:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegasi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Penelitian ini menggunakan tes tulis dalam mengumpulkan data dalam bentuk tes esai. Tes esai adalah tes yang menuntut siswa untuk menyajikan jawaban dalam bentuk uraian (esai). 2) Observasi, Observasi yaitu pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikus untuk kemudian dilakukan pencatatan. Teknik observasi ini digunakan dengan cara mengadakan pemangamatan langsung di lokasi penelitian untuk memperoleh data aktivitas guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran dengan metode bermain peran.3) Dokumentasi, Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan foto kegiatan penelitian dan daftar nama siswa yang termasuk dalam populasi dan sampel dalam penelitian di SDN 122384 Jl. Kol Pematangsiantar.

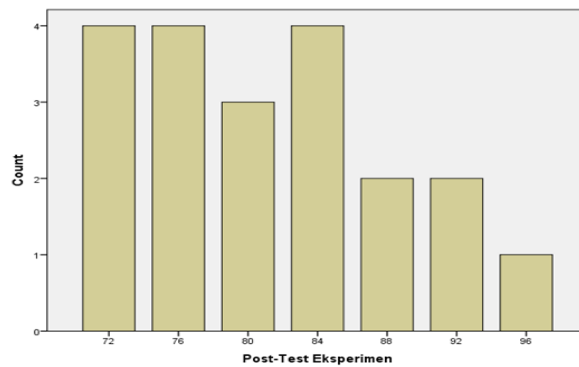
Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah : mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, maka data yang diperoleh peneliti yaitu hasil belajar siswa pada sub tema 2 Kewajiban dan Hakku kelas III setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dan pembelajaran konvensional (tanpa memberikan perlakuan khusus). Tes yang digunakan untuk memperoleh nilai dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test. Sedangkan hasil belajar dalam penelitian ini adalah skor kemampuan akhir yang diperoleh dari kegiatan post-test. Siswa yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu kelas III A dan III C dengan jumlah 40 siswa. Kelas III C sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas III A sebagai kelas kontrol. Dalam kegiatan penelitian ini, dari dua kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian semua siswa mengikuti proses pembelajaran sampai akhir dan telah menyelesaikan pre-test dan post-test yang diberikan. Jadi, jumlah keseluruhan yang mengikuti kegiatan penelitian yaitu 40 siswa. Berikut disajikan grafik frekuensi nilai kelas eksperimen dan nilai kelas kontrol.

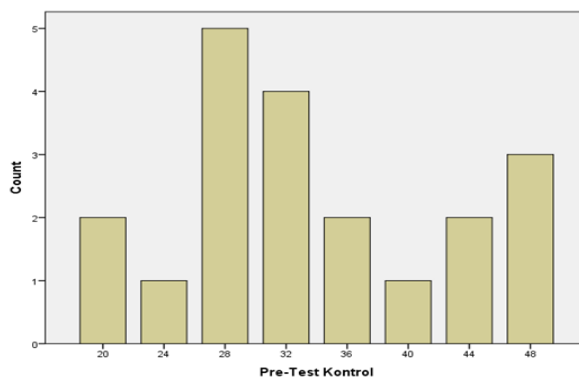


Gambar 1. Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen

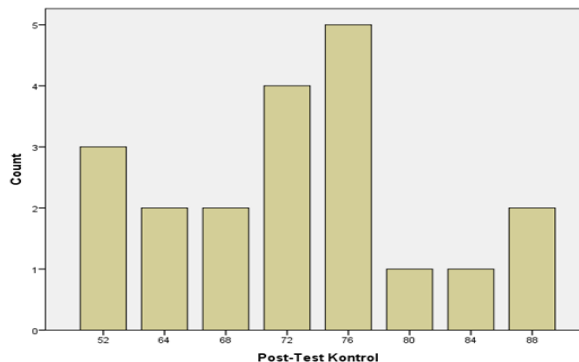


Gambar 2. Frekuensi Nilai Posttest Eksperimen

Pada gambar 1 dan 2 menunjukkan frekuensi pada pre-test eksperimen bahwa nilai 44 mempunyai frekuensi tertinggi 5 siswa dan post-test eksperimen bahwa nilai 84 mempunyai frekuensi tertinggi 4 siswa.



Gambar 3. Frekuensi Nilai Kelas Kontrol



Gambar 4. Frekuensi Nilai Kelas Kontrol

Sedangkan gambar 3 dan 4 menunjukkan frekuensi pada pre-test kontrol bahwa nilai 28 mempunyai frekuensi tertinggi 5 siswa dan post-test kontrol bahwa nilai 76 mempunyai frekuensi tertinggi 5 siswa

Uji Analisis Data

Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah hasil penelitian memiliki data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas masing-masing variabel dianalisis menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan bantuan program SPSS 21.0. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini yaitu:

- a. Jika nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Untuk lebih mempermudah pengamatan signifikansi data berdistribusi normal maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	0,17	20	0,132	0,931	20	0,159
	Post-Test Eksperimen	0,16	20	0,191	0,929	20	0,145
	Pre-Test Kontrol	0,177	20	0,09	0,929	20	0,106
	Post-test Kontrol	0,172	20	0,121	0,92	20	0,098

Berdasarkan data output diatas, untuk data pre-test eksperimen nilai sig. 0,132 > 0,05, post-test kelompok eksperimen nilai sig. 0,191 > 0,05, pre-test kontrol nilai sig. 0,090 > 0,05 dan post-test kontrol nilai sig. 0,121 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Sebelum dilakukan uji independent sample t test pada kedua kelompok penelitian, maka ada syarat yang akan dilakukan yaitu mencari nilai homogenitas. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas didapat dengan menggunakan uji Homogeneity of Variance. Dasar pengambilan keputusan pada uji ini yaitu:

- a. Jika nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

Untuk lebih mempermudah pengamatan signifikansi data berdistribusi normal maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0,591	3	76	0,611
	Based on Median	0,462	3	76	0,706
	Based on Median and with adjusted df	0,462	3	67,764	0,706
	Based on trimmed mean	0,568	3	76	0,625

Berdasarkan output diatas, nilai sig. 0,611 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas Post-test Eksperimen dan Post-test Kontrol adalah sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas pada penelitian ini maka dilanjutkan uji hipotesis. Uji hipotesis adalah metode pengambilan suatu keputusan yang didasari oleh analisis data (Priatna & Setyarini, 2019). Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan maka dalam

melakukan pengambilan keputusan dengan menggunakan uji paired sample test untuk menjawab hipotesis.

Uji Paired Samples T Test

Uji paired samples t test dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan pada hasil pre-test dan post-test siswa dari kelompok eksperimen dan kontrol. Pada pengolahan data menggunakan spss versi 21.0 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu:

- Jika nilai sig. > 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test.
- Jika nilai sig. < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test.

Tabel 5. Uji Paired Sample Test Kelas Eksperimen

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	40	9,884	2,21	44,626	35,374	18,099	19	0

Berdasarkan data output diatas, dapat dilihat bahwa $t_{hitung} = 18,099$ dan $df = 19$ maka $\alpha = 0,05$ sehingga pada tabel T distribusi $t_{tabel} = 1,729$. Artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($18,099 > 1,729$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test di kelompok eksperimen.

Tabel 6. Uji Paired Sample Test Kelas Kontrol

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	37,6	8,935	1,998	41,782	33,418	18,82	19	0

Berdasarkan data output diatas, dapat dilihat bahwa $t_{hitung} = 18,820$ dan $df = 19$ maka $\alpha = 0,05$ sehingga pada tabel T distribusi $t_{tabel} = 1,729$. Artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($18,820 > 1,729$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test di kelompok kontrol.

Uji Independent Samples T Test

Uji independent samples t test dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan hasil post-test siswa dari kelas eksperimen dan post-test siswa dari kelompok kontrol. Pada spss versi 21.0 dasar pengambilan keputusan yaitu:

- Jika nilai sig. > 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.
- Jika nilai sig. < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 7. Independent Sample Test

	Levene's Test for		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1,14	0,29	3,39	38	0,002	9,8	2,893	3,944	15,656
	Equal variances not assumed			3,39	33,77	0,002	9,8	2,893	3,92	15,88

Berdasarkan output diatas, dapat dilihat bahwa thitung = 3,388 dan df = 38 maka $\alpha = 0,050$ sehingga pada tabel T distribusi $t_{\text{tabel}} = 2,024$. Artinya thitung > ttabel (3,388 > 2,024), sedangkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Bermain Peran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa Sub Tema 2 Kewajiban dan Hakku Kelas III SDN 122384 Pematangsiantar.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 122384 Pematagsiantar dengan jumlah populasi sebanyak 40 siswa dan pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak dengan teknik random sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes esai, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan penelitin yang telah dilaksanakan maka dapat diperoleh data hasil penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mendapatkan suatu kesimpulan dari hasil penelitian. Analisis data data yang dilakukan yaitu berupa data Pre-test dan Post-test. Data pre-test digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada sub tema 2 kewajiban dan hakku. Sedangkan untuk data post-test digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada sub tema 2 kewajiban dan hakku dengan menggunakan metode bermain peran.

Nilai rata-rata pada pre-test adalah 41,60 sedangkan nilai rata-rata pada post-test adalah 81,20. Berdasarkan dengan kriteria yang sudah ditentukan bahwa apabila nilai sig. > 0,05 maka dapat dikatakan memiliki variasi yang homogen. Dalam hal ini dapat dilihat pada table uji homogenitas sebelumnya bahwa data tersebut homogen yaitu sebesar $0,611 > 0,05$.

Uji normalitas dan uji homogenitas telah terpenuhi, sehingga dilanjutkan pada uji hipotesis yaitu dengan t-test. Berdasarkan dengan kriteria yang sudah ditentukan bahwa apabila nilai sig. > 0,05 maka dapat dikatakan memiliki perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Dalam hal ini dapat dilihat pada table t-test sebelumnya bahwa data tersebut thitung > ttabel (3,388 > 2,024) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil ini sesuai dengan Penelitian yang dilakukan oleh Yusnarti & Suryaningsih (2021) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis data, bahwa rata-rata Posttest pada kelas eksperimen sebesar 85,6 sedangkan rata-rata Posttest pada kelas kontrol sebesar 53,61. Hasil perhitungan effect size data

kemampuan berbicara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh Effect Size = 3,27 dengan kategori tinggi, berarti memberikan pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 42 Pontianak Kota. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode bermain peran. Perbedaannya terletak pada materi, kelas, waktu dan tempat yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Nugroho (2019) dengan judul Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Role Play Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa Kelas X . Hasil uji hipotesis ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Hal ini di tunjukkan oleh nilai sig sebesar $0,000 < \alpha 0,05$ dan $t_{hitung} (7,372) < t_{(tabel)}(1,684)$ dengan nilai mean sebesar 59.8500 dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran langsung yaitu 48,900. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode role playing berpengaruh terhadap hasil belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran terdapat pengaruh yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa pada sub tema 3 kewajiban dan hakku kelas III SDN 122384 Pematangsiantar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengelolaan data sampai kepada pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada sub tema 2 Kewajiban dan Hakku kelas III di SDN 122384 Pematangsiantar dapat dibuktikan dari hasil t-test dengan taraf signifikan 5% diperoleh t_{hitung} sebesar $3,388 > t_{tabel} 2,024$. Hal tersebut dapat didukung dari perbedaan rata-rata nilai pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kontrol. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran bermain peran sebesar 81,20. Nilai rata-rata post-test kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan menggunakan pembelajaran metode bermain peran menunjukkan nilai rata-rata post-test sebesar 71,40. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan yaitu adanya Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Tema 2 Kewajiban dan Hakku Kelas III SDN 122384 Pematangsiantar.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, R. R., CH, M., & Hapidin, H. (2018). Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.5>
- Dwi Oktavia, L. R., & Kusumawati, W. (2019). Metode Pembelajaran dengan Bermain Peran dalam Pendidikan Triase untuk Mahasiswa Keperawatan. *Citra Delima: Jurnal Ilmiah STIKES Citra Delima Bangka Belitung*, 3(1), 71–81. <https://doi.org/10.33862/citradelima.v3i2.51>
- Fitri, R., Gunayasa, I. B. K., & Saputra, H. H. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Di Sdn 8 Utan Tahun 2021/2022. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(1), 59–64.
- Husnah, U., & Hasanah, H. (2019). Pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di tk dharmawati pakusari kabupaten jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 3(1), 27–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/jecie.v3i1.482>
- Kiromi, I. H. (2018). Pengaruh Metode Role Playing / Bermain Peran Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa pada Anak. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57–66. <https://doi.org/10.36835/attalim.v4i1.54>
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>

- Martianawati, F., . P., & D.H., D. P. (2018). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemandirian Anak Kelompok B Di Tk Mandiri Pedurungan Semarang. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 58–79. <https://doi.org/10.26877/paudia.v7i1.2485>
- Masruroh, A., Dhieni, N., & Karnadi, K. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Bermain Peran terhadap Perilaku Sopan Santun Anak. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(1), 21–30. <https://doi.org/10.30653/001.202041.121>
- Nengsih, S. P. S., Sabri, T., & Uliyanti, E. (2019). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iii Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i1.31004>
- Nita Kusuma Dewi, ., Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M. P., & ., Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M. P. (2018). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Kelompok B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(1), 64–73. <https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15090>
- Nugroho, F. S. (2019). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Role Play Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa Kelas X. *Jurnal Kesehatan*, 12(1), 46–55. <https://doi.org/10.23917/jk.v12i1.8956>
- Nurjannah, N. (2019). Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 2(2), 137–148. <https://doi.org/10.24256/iqro.v2i2.988>
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iv Sd Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147–159. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
- Putri, M., Rakimahwati, R., & Zulminiati, Z. (2018). Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(2), 80. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i2.730>
- Riva Pratiwi, K. J. (2021). Pengaruh Metode Bermain Peran Dengan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Telkom Singaraja. *MIDWINERSLION : Jurnal Kesehatan STIKes Buleleng*, 6(1), 12. <https://doi.org/10.52073/midwinerslion.v6i1.204>
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng. *Mumtaz: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- SUKRISTIN, S., & Claudya, I. (2020). PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 8(1), 1–11. <https://doi.org/10.46368/jpd.v1i1.192>
- Tri Astrini, N. N., Sumantri, M., & Rati, N. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berorientasi Tri Kaya Parisudha Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 2(2), 86–95. <https://doi.org/10.23887/pips.v2i2.2893>
- Yulianti, E., Jaya, I., & Eliza, D. (2019). Pengaruh Role Playing terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-kanak Twin Course Pasaman Barat. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(2), 41–50. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.33>
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>
- 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>
- Zahwa, S. A., Nisa', T. F. F., & Fajar, Y. W. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 30–38. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i1.3848>