



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 2625-2632

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 0704 Sungai Korang T.A 2024/2025

Roudhotul Jannah Hasibuan

Universitas Negeri Medan

Email: roudhotuljannahsb@gmail.com

Abstrak

Studi penelitian ini dilakukan dalam rangka mengatasi permasalahan dalam proses belajar siswa, yaitu kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang sebagian besar masih bergantung pada ceramah dari guru. Akibatnya, siswa menjadi merasa jenuh dan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi apakah metode Penggunaan Role Playing memengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 0704 Sungai Korang untuk tahun ajaran 2024/2025. Tujuan Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi Dampak penggunaan metode Role Playing terhadap pencapaian belajar siswa di kelas tersebut. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dan melibatkan dua kelompok: kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelompok populasi dan sampel dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas IV di SDN 0704 Sungai Korang, berjumlah 36 siswa. Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan 20 pertanyaan yang telah menjalani uji validitas. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa rata-rata nilai di kelas kontrol adalah 65,24, sementara di kelas eksperimen yang menerapkan metode Role Playing adalah 75,53. Analisis menggunakan "Independent Samples Test" menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,008 yang lebih kecil dari 0,17, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 0704 Sungai Korang.

Kata Kunci: *Metode Role Playing, Hasil Belajar Siswa*

Abstract

This study was conducted to address issues in the student learning process, specifically the lack of variety in teaching methods, which predominantly rely on teacher lectures. As a result, students become disengaged, and their learning outcomes in the IPAS subject remain relatively low. The primary aim of this research is to evaluate whether the Role Playing method significantly affects student learning outcomes in the IPAS subject for fourth-grade students at SDN 0704 Sungai Korang for the 2024/2025 academic year. This study aims to assess the impact of the Role Playing method on students' learning achievements in the class. The research adopts a quantitative approach and involves two groups: a control class and an experimental class. The population and sample for this study consist of all fourth-grade students at SDN 0704 Sungai Korang, totaling 36 students. The research instrument is a questionnaire with 20 questions that has undergone validity testing. The findings indicate that the average score in the control class is 65.24, while in the experimental class using the Role Playing method, it is 75.53. The analysis using the 'Independent Samples Test' yields a significance (2-tailed) value of 0.008, which is less than 0.17, thus concluding that the Role Playing method has a positive impact on student learning outcomes in the IPAS subject at SDN 0704 Sungai Korang.

Keyword: : *Role Playing Method, Student Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang dijalankan oleh keluarga, masyarakat, serta pemerintah melalui kegiatan pengajaran untuk mempersiapkan anak agar dapat berperan dalam masyarakat di masa depan (Husamah et al., 2019, hlm. 76). Pendidikan juga bisa dipahami sebagai upaya untuk mendewasakan dan mengembangkan potensi manusia melalui serangkaian kegiatan terencana yang berlangsung dalam interaksi pembelajaran antara siswa dan guru (Irham & Wiyani, 2017, hlm. 103). Pendidikan yang berkualitas akan mendukung keberhasilan siswa untuk menjadi individu dengan kualitas tinggi. Guna meraih hal tersebut, pemerintah dan masyarakat memiliki tanggung jawab bersama dalam memajukan pendidikan untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Mustari, 2022, hlm. 17).

Pendidikan adalah suatu proses yang terjadi secara berkelanjutan dan tanpa henti sehingga mampu menghasilkan kualitas yang konsisten dalam membentuk generasi mendatang serta didasarkan pada nilai-nilai kebudayaan nasional dan Pancasila (Mulya dalam Sujana, 2019, hlm. 45). Pendidikan adalah suatu proses yang berlangsung terus-menerus dan dilaksanakan secara sengaja melalui perencanaan yang matang dengan memperhitungkan berbagai aspek untuk Menumbuhkan kemampuan yang dimiliki. Pendidikan juga dapat terjadi di sekolah, rumah, maupun lingkungan sekitar. (Nurhasanah dkk, 2016, hlm. 34).

Dari berbagai definisi yang tersedia, bisa disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha manusia untuk mengasah serta mengembangkan potensi fisik dan mental sesuai

dengan prinsip-prinsip Pancasila. Pendidikan bertujuan untuk memanusiakan manusia, baik secara lahiriah maupun batiniah, sehingga Pendidikan membantu manusia membentuk etika dan kepribadian yang lebih baik. Proses pendidikan berlangsung secara berkelanjutan tanpa henti, memungkinkan individu untuk mencapai tingkat Kualitas hidup yang lebih baik dan masa depan yang lebih baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pendidikan harus merefleksikan secara keseluruhan nilai-nilai budaya bangsa. Sebagai pendidik, adalah tanggung jawab untuk membimbing siswa menjadi generasi penerus bangsa yang unggul dan bermanfaat, sehingga mereka dapat membawa perubahan peradaban yang lebih baik dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Guru memegang peranan penting dalam menciptakan generasi penerus yang diharapkan, sehingga mereka memiliki dampak besar selama proses belajar di sekolah. Oleh karena itu, sangat penting bagi seorang guru untuk memiliki keterampilan yang menarik kemudian kreatif Sehingga para siswa bisa memahami dan menyerap pelajaran dengan cara yang efektif

Oleh sebab itu maka, seorang tenaga pengajar/guru perlu mengaplikasikan metode Metode belajar yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi harus disampaikan dengan cara yang menarik dan kreatif Supaya siswa dapat memahami dengan jelas. Kualitas pembelajaran sangat bergantung pada metode yang digunakan oleh guru. Karena itu, guru perlu memahami dan menentukan pendekatan tepat untuk setiap tahap pembelajaran.

Beragam metode belajar bisa digunakan oleh guru, termasuk metode role playing. Metode ini bisa digunakan dalam kegiatan belajar di kelas. Role Playing, yang berarti "bermain peran" di mana "Role" Adalah fungsi dan 'Play' berarti bermain, Adalah beberapa metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Nurhasanah dkk (2016, hlm. 615). Metode Role Playing bisa menjadi alternatif dalam mengajarkan siswa di kelas IV SD.

Metode ini dapat diterapkan pada pelajaran IPAS, khususnya pada Bab 8 yang membahas "Membangun Masyarakat yang Beradab." Role Playing, diartikan "permainan peran," adalah metode pembelajaran Yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan bermain sambil belajar. Penerapan metode role playing dapat membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran dan mengurangi kebosanan dalam mata pelajaran IPAS, terutama pada materi "Membangun Masyarakat yang Beradab." Dengan bahan ajar yang menarik, siswa akan lebih termotivasi untuk Metode belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan capaian belajar.

Dengan menerapkan metode role playing, siswa dapat mengungkapkan pengetahuan mereka melalui berbagai cara, seperti bertanya, menjawab, dan memberikan tanggapan kepada teman-temannya. Ini dapat melatih rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran role playing memiliki kemungkinan untuk memperbaiki hasil studi siswa. yang memiliki rasa ingin tahu, ketertarikan terhadap tugas-tugas yang dianggap menantang, keberanian untuk mengambil risiko, dan ketahanan terhadap kegagalan (Munandar dalam Tirtiana, 2013, hlm. 39). Pembelajaran IPAS dapat dianggap berhasil jika tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan hasil belajar siswa sesuai dengan yang direncanakan.

Capaiannya dalam belajar memainkan peran penting dalam menentukan apakah pembelajaran yang direncanakan tercapai dengan baik. Untuk meraih hal Untuk itu, diperlukan berbagai program Metode pembelajaran yang harus mencakup beberapa komponen yang saling terkait. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, materi, model pembelajaran, bahan ajar, media atau alat pembelajaran, sumber pembelajaran, serta alat evaluasi (Trianto, 2014). Menurut Anderson dan Krathwohl, Capaian pembelajaran melibatkan tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wulandari, 2019).

Evaluasi Capaian pembelajaran dilakukan oleh pendidik bertujuan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan dalam komponen Wawasan, keahlian, dan Moral peserta didik selama proses pembelajaran untuk setiap materi yang diajarkan (Trianto, 2014). Keefektifan pembelajaran sangat berhubungan dengan hasil belajar; jika pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan tercapai, maka proses Yang disebutkan mampu dianggap berhasil. Selain itu, Interaksi yang efektif antara siswa dan pendidik amat penting, di mana pendidik berfungsi untuk sarana informasi, kemudian pelajar adalah pihak yang menerima informasi. Jika hubungan proses ini berjalan lancar, maka proses kegiatan pembelajaran akan berlangsung optimal dan hasil belajar akan memenuhi harapan pendidik.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV SDN 0704 Sungai Korang, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah dalam kegiatan belajar IPAS. Proses kegiatan belajar, metode yang diterapkan adalah ceramah dan penugasan. Kadang-kadang, tenaga pengajar menggunakan sesi tanya jawab di pada tahap awal atau akhir, tetapi metode ceramah tetap menjadi yang dominan. Akibatnya, minat siswa dalam mata pelajaran IPAS, terutama pada materi "Membangun Masyarakat yang Beradab," cenderung rendah. Beberapa siswa terlihat kurang aktif dan menemui kesulitan dalam mempelajari materi

pelajaran, serta memperlihatkan Capaian belajar yang minim, seperti yang dapat dilihat di Tabel 1.1:

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS

NO	NILAI	KRITERIA	JUMLAH SISWA	PRESENTASE
1.	≥ 70	Tuntas	12	40%
2.	≤ 70	Belum Tuntas	18	60%
Jumlah			30 Siswa	100%

Untuk mengatasi masalah yang dibutuhkan, diperlukan penggunaan pendekatan pembelajaran Role Playing sebagai alternatif yang mampu memotivasi siswa, mendorong mereka untuk mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, dan meningkatkan aktivitas serta hasil belajar mereka melalui Role Playing.

Merujuk pada penjelasan di atas, maka penulis berkeinginan untuk menjalankan penelitian dengan tajuk "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas IV SDN 0704 Sungai Korang".

METODE PENELITIAN

Studi Kajian ini termaksud quasi-eksperimen. Penelitian quasi-eksperimen mencakup dua kelompok atau lebih sebagai objek studi. Kelompok pertama adalah kelompok yang diteliti, sementara kelompok kedua berfungsi sebagai kelompok pembandingan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 0704, Desa Sungai Korang, Huta Raja Tinggi Kabupaten Padang Lawas, Sumatera Utara. Penelitian di fokuskan pada kelas IV. Waktu penelitian dilaksanakan bulan Juli 2024.

Metode proses Aspek pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup pengamatan, tes (pilihan berganda),kuesioner, kemudian yang terakhir studi dokumentasi. Observasi atau pengamatan digunakan untuk secara langsung menilai kondisi sampel yang diteliti. Tes digunakan untuk menilai Capaian belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode role playing. Kuesioner berfungsi untuk menilai keefektifan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dokumen yang terkait dengan isu penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji instrumen penelitian adalah langkah awal penting dalam melakukan penelitian. Uji ini bertujuan untuk menentukan validitas (keakuratan) dan reliabilitas (konsistensi) Perangkat yang diterapkan sebelum dijadikan alat pengumpulan data, baik dalam

pendengaran maupun penglihatan subjek. Berdasarkan pengujian validitas Yang dilakukan melalui rumus korelasi dan bantuan software SPSS versi 20.0, dari 20 butir pertanyaan yang diuji pada kelas VA, hanya 15 butir yang memenuhi syarat untuk digunakan. Pada tahap berikutnya, uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan statistik uji Cronbach's Alpha menggunakan software SPSS versi 20.0. Hasil perhitungan menunjukkan tingkat Cronbach's Alpha sebesar 0,735 yang melebihi 0,6 sehingga bisa disimpulkan bahwa semua item instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten.

Pada bagian deskripsi hasil penelitian ini, akan dijelaskan berbagai temuan dari penelitian dalam pembahasan yang mendetail. Pengujian normalitas bertujuan agar menentukan apakah distribusi sampel yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. Hasil dari uji normalitas dalam penelitian ini dapat ditemukan pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2. Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test Eksperimen	0.942	19	0.292
	Post-Test Eksperimen	0.958	19	0.525
	Pre-Test Kontrol	0.922	17	0.162
	Post-Test Kontrol	0.899	17	0.066

Kriteria yang diterapkan adalah ketika nilai (Asymp. Sig.) > 0,05 sehingga hasilnya dianggap normal. Sebaliknya, ketika nilai Sig < 0,05, Outputnya dianggap tidak sesuai. Berdasarkan hasil uji normalitas untuk item pretest pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai (Sig = 0,292) dan item posttest menunjukkan nilai (Sig = 0,525), yang mengindikasikan bahwa distribusi normal (Sig > 0,05). Sementara itu, item pretest pada kelompok kontrol memperoleh nilai (Sig = 0,162) serta item posttest memperoleh nilai (Sig = 0,066), yang malah menunjukkan distribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas yang dilakukan Pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol, disajikan dalam Tabel 4.3 berikut:

Table 4.3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	0.849	3	68	0.472
	Based on Median	0.616	3	68	0.607
	Based on Median and with adjusted df	0.616	3	64.652	0.607
	Based on trimmed mean	0.862	3	68	0.465

Data uji homogenitas memperlihatkan angka sig sebesar 0,472, yang berarti nilai sig > 0,05. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Setelah melakukan pengujian normalitas dan homogenitas, untuk memahami adanya pengaruh dalam studi ini, diperlukan uji hipotesis atau uji t. Uji t yang dipakai merupakan Independent Sample t-test dengan bantuan perangkat lunak SPSS 20.0 untuk Windows.

Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics						
		Metode Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Metode Role Playing		19	75.53	13.958	3.202
	Metode Pembelajaran Konvensional		17	65.24	10.010	2.428

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.702	.201	2.514	34	.017	10.291	4.093	1.974	18.608
	Equal variances not assumed			2.561	32.543	.015	10.291	4.018	2.111	18.471

Berdasarkan tabel output di atas, uji-t menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara nilai siswa kelas IV A (yang menerapkan metode Role Playing) secara rata-rata nilai

(M = 75,53, SD = 13,958) seraya nilai siswa kelas IV B (yang menerapkan metode Konvensional) dengan rata-rata nilai (M = 65,24, SD = 10,010). Nilai t hitung adalah 2,514 dengan nilai sig (2-tailed) pada nilai 0,017 yang kurang dari 0,05. Maka, Ho ditolak dan Ha diterima. Data tersebut menunjukkan tentang terdapat Perbedaan yang berarti dalam prestasi pembelajaran siswa di mata pelajaran kelas IV SDN 0704 Sungai Korang, menggunakan metode Role Playing menghasilkan Hasil yang lebih unggul dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian di SDN 0704 Sungai Korang, dapat disimpulkan bahwa rata-rata prestasi siswa sesudah menerapkan metode Role Playing adalah 75,53, sementara rata-rata prestasi belajar siswa yang menerapkan metode konvensional adalah 65,24. Hasil uji-t menunjukkan adanya dampak yang signifikan dengan nilai sig (2-tailed) = 0,017, yang Kurang dari 0,05. Maka, Ho ditolak dan Ha diterima. Ini Mengindikasikan adanya perbedaan yang berarti dalam prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kelas IV SDN 0704 Sungai Korang, dengan metode Role Playing menghasilkan prestasi yang lebih baik dibandingkan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Al thabany, Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran: Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Husamah, Restian, A., & Widodo, R. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Irham, M., & Wiyani, N. A. 2017. *Psikologi pendidikan: Teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran*. Yogyakarta: AR Ruzz Media.
- Mohamad Mustari. (2014). *Manajemen pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa. (2019). *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Nurhasanah, Sujana, 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. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>.
- Roestiyah. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, Rika. (2017). Analisis Gaya Kognitif Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Di Sdn Banyuajuh I Kamal Madura, dalam *jurnal pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar*. Vol. 4. No. 2. (Online), (<http://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/view/2883>), diakses pada 25 oktober 2021.