

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI KONSEP JUAL BELI KELAS IV SD NEGERI 2 MATA IE**¹ Khaira Nurul Nadilla, ² Nurmasiyah, ³ Muhammad Yamin**¹²³PGSD FKIP Universitas Syiah Kualakhairanurulnadila@usk.ac.id**Abstract**

This study is motivated by the low learning outcomes of students. In addition to the issue of learning outcomes, the lack of variation in methods used in delivering learning material is also a background of this research. This study aims to determine the effect of the Role Playing teaching method on the learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri 2 Mata Ie. The research problem formulated is: "Is there an effect of the Role Playing teaching method on the learning outcomes of students in the subject of buying and selling concepts for fourth-grade students at SD Negeri 2 Mata Ie?" This study aims to determine the effect of the Role Playing teaching method on the learning outcomes of students in the subject of buying and selling concepts for fourth-grade students at SD Negeri 2 Mata Ie. The approach used in this study is a quantitative approach, with the type of research being Quasi-Experimental Design using the Nonequivalent Control Group Design. The sample was selected using a total sampling technique, with class IVA as the experimental class and class IVB as the control class, each consisting of 29 and 21 students. The research instrument was a multiple-choice test consisting of 20 questions. Data collection techniques used tests in the form of pretests and posttests. Data analysis techniques were performed using SPSS 22, and hypothesis testing was conducted using an independent sample t-test. The results of the independent t-test obtained a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. Therefore, the decision-making criteria indicate that H_a is accepted, and H_o is rejected. Thus, it can be concluded that there is an effect of the Role Playing teaching method on the learning outcomes of students in the subject of buying and selling concepts for fourth-grade students at SD Negeri 2 Mata Ie.

Article History

Submitted: 31 Juli

Accepted: 7 Agustus 2024

Published: 8 Agustus 2024

Key Words

Role Playing
Method, Learning
Outcomes, Buying
and Selling Concept
Material.

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh hasil belajar siswa yang tergolong rendah. Selain permasalahan hasil belajar, kurangnya variasi metode yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran juga menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 2 Mata Ie. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar peserta didik pada materi konsep jual beli kelas IV SD Negeri 2 Mata Ie?". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar peserta didik pada materi konsep jual beli kelas IV SD Negeri 2 Mata Ie. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif jenis penelitiannya yaitu Quasi Experimental Design dengan Nonequivalent Control Grup Design. Pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling dengan kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan IVB sebagai kelas kontrol, dengan masing-masing kelas berjumlah 29 dan 21 siswa. Instrumen penelitian ini berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa pretest dan posttest, teknik analisis data menggunakan SPSS 22 dan pengujian hipotesis dengan uji-t independent sample test. Hasil uji-t independent diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka kriteria pengambilan keputusan yaitu H_a diterima dan H_o ditolak. sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap

Sejarah Artikel

Submitted: 31 Juli

Accepted: 7 Agustus 2024

Published: 8 Agustus 2024

Kata Kunci

Metode Role Playing,
Hasil Belajar, Materi
konsep jual beli

hasil belajar peserta didik pada materi konsep jual beli kelas IV SD Negeri 2 Mata
Ie.

Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berperan dalam mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, kompeten, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki fungsi untuk membantu siswa memperoleh keterampilan serta membentuk karakter yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut Nunzairina (2023:120), belajar adalah proses menemukan, membangun, atau merekonstruksi konsep dan prinsip, yang melibatkan pemahaman aktif dan dinamis, sehingga terjadi perubahan perilaku individu. Proses belajar ini terjadi melalui interaksi antara individu dan lingkungannya, yang dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja. Salah satu indikasi bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan dalam perilaku, pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks kegiatan belajar mengajar, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru sebagai tenaga profesional. Guru yang profesional harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, karena mereka berperan sebagai perencana, pelaksana, dan evaluator. Oleh karena itu, guru harus bisa memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran ini mencakup konsep, pendekatan, model, metode, dan teknik pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 2 Mata Ie, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS, di mana guru kurang memvariasikan metode pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan cenderung tidak fokus. Akibatnya, siswa lambat dalam memahami materi, enggan menyampaikan ide atau pertanyaan, dan malu mengekspresikan diri, yang pada akhirnya berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Di era saat ini, pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana pentingnya interaksi sebagai makhluk sosial menjadi lebih disadari. Agar hasil belajar siswa dapat meningkat, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Metode pembelajaran ini bertujuan untuk mendorong siswa agar berperan aktif selama proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh siswa. Oleh karena itu, guru harus mempertimbangkan berbagai aspek sebelum memilih metode pembelajaran, seperti waktu yang tersedia, efektivitas metode tersebut, dan kemampuan awal siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS, adalah metode *Role Playing*. Metode ini bisa menjadi alternatif yang efektif untuk mengaktifkan siswa dan mendorong mereka untuk berani menyampaikan pendapat, memecahkan masalah, serta meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar. *Role Playing* memungkinkan siswa untuk belajar melalui peran yang mereka mainkan, sehingga mereka dapat lebih memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Hanifah et al. (2020:132), metode *role playing* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memainkan peran-peran dari peristiwa sehari-hari,

kejadian sejarah, atau skenario masa depan dengan tujuan tertentu yang relevan dengan pembelajaran. Sementara itu, Hayatun et al. (2020:777) menggambarkan metode ini sebagai aktivitas kelompok di mana anak-anak memerankan karakter tertentu dalam cerita, yang membantu mereka belajar menghayati peran, bertanggung jawab, dan mengendalikan emosi mereka, yang pada gilirannya mempengaruhi perkembangan sosial-emosional mereka. Rachman et al. (2019:58) menambahkan bahwa *role playing*, atau *sosiodrama*, adalah metode yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran melalui kreativitas dan ekspresi imajinatif mereka, tanpa batasan kata atau gerak, asalkan tetap dalam konteks bahan ajar. Kesimpulannya, metode *role playing* adalah pendekatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam memerankan situasi, tokoh, atau peristiwa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang relevan, sambil mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan kemampuan emosional mereka. Setiap metode pembelajaran memiliki tujuan yang spesifik, termasuk metode *role playing* yang bertujuan untuk membantu siswa menguasai materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peran. Neti (2023) menjelaskan bahwa metode ini bertujuan agar siswa dapat memahami dan menghargai perasaan orang lain, belajar membagi tanggung jawab, dan membuat keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. Selain itu, metode ini merangsang pemikiran kritis dan kemampuan pemecahan masalah di dalam kelas. Menurut Neti (2023), tujuan lain dari *role playing* adalah melatih keterampilan tertentu, baik untuk kebutuhan profesional maupun kehidupan sehari-hari, membantu siswa memahami konsep atau prinsip tertentu, meningkatkan partisipasi aktif, memotivasi siswa, mengembangkan kemampuan kerja sama, dan menumbuhkan kreativitas serta penghargaan terhadap pendapat dan peran orang lain.

Menurut Azin, (2023:114-118), langkah-langkah dalam menerapkan metode *role playing* mencakup beberapa tahapan. Pertama, persiapan di mana guru memperkenalkan kasus atau masalah terkait materi pembelajaran yang diambil dari imajinasi siswa atau disiapkan oleh guru. Kedua, pemilihan pemain yang melibatkan kolaborasi antara guru dan siswa untuk menentukan siapa yang akan memainkan peran tertentu. Ketiga, pengaturan panggung di mana siswa membantu mengatur ruang kelas menjadi panggung pertunjukan. Selanjutnya, persiapan pengamat di mana guru menunjuk siswa untuk mengamati jalannya peran. Keempat, pelaksanaan peran yang dilakukan secara spontan meskipun mungkin ada kekeliruan yang perlu diarahkan oleh guru. Setelah itu, diskusi dan evaluasi dilakukan untuk merefleksikan permainan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan saran perbaikan. Jika diperlukan, peran dapat dimainkan ulang berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi sebelumnya. Terakhir, guru mengarahkan siswa untuk berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan dari aktivitas *role playing*, membandingkan peran yang dimainkan dengan situasi di dunia nyata. Metode *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu diketahui oleh guru. Menurut Eya (2020:57), kelebihan dari metode ini termasuk menarik perhatian siswa karena relevan dengan masalah sosial yang mereka hadapi, melatih mereka untuk memahami dan mengingat materi melalui aktivitas kreatif, serta mendorong kerja sama dalam kelompok dan rasa tanggung jawab. Siswa juga bebas berekspresi dan membuat keputusan sendiri, sementara guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa melalui pengamatan selama permainan berlangsung, yang pada gilirannya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan. Namun, metode ini juga memiliki kelemahan seperti kurangnya kepercayaan diri siswa pada awalnya, waktu persiapan yang lebih lama untuk guru, kurangnya partisipasi aktif dari siswa yang tidak memainkan peran, kemungkinan terjadinya kegaduhan yang mengganggu kelas lain, dan kebutuhan akan ruang yang cukup luas untuk bermain peran dengan bebas.

Hasil Belajar

Menurut Wulandari, hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Desi, 2022). Hasil belajar mencakup segala sesuatu yang dicapai oleh siswa sesuai dengan penilaian tertentu yang telah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan. Herneta (2022) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan seseorang dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, pengorganisasian, serta penilaian. Sedangkan afektif melibatkan sikap penerimaan, respons, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Kemampuan psikomotorik meliputi keterampilan produksi, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup berbagai aspek, tidak hanya terbatas pada pengetahuan dan keterampilan fisik, tetapi juga mencakup sikap, nilai, dan keterampilan teknis serta sosial. Oleh karena itu, evaluasi terhadap hasil belajar harus bersifat holistik, mencakup berbagai dimensi kemampuan yang relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Neti (2023) menyatakan bahwa hasil belajar pada dasarnya adalah perubahan perilaku seseorang yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah melalui suatu proses pembelajaran tertentu. Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari perubahan yang terjadi pada siswa sebagai hasil dari proses belajar yang dialaminya, yang melibatkan program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diidentifikasi kemampuan, perkembangan, serta tingkat keberhasilan dalam pendidikan. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan yang lebih baik, sehingga bermanfaat dalam beberapa hal, seperti menambah pengetahuan, memperdalam pemahaman, mengembangkan keterampilan, memperoleh pandangan baru, dan meningkatkan penghargaan terhadap sesuatu. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi pada siswa dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang dihasilkan dari proses pendidikan yang telah mereka jalani.

Jual-Beli

Jual beli merupakan aktivitas transaksi barang dan jasa yang melibatkan penjual dan pembeli. Aktivitas ini terjadi ketika memenuhi persyaratan tertentu, seperti adanya penjual, pembeli, dan barang yang diperdagangkan. Proses tawar-menawar biasanya terjadi, di mana harga barang bisa berubah. Transaksi jual beli diselesaikan ketika terdapat kesepakatan harga antara kedua belah pihak (buku siswa, 2021). Terdapat beberapa tempat umum di mana jual beli terjadi, seperti warung, toko, pasar tradisional, dan pasar modern. Warung adalah tempat kecil yang menjual kebutuhan sehari-hari dalam jumlah kecil dan biasanya terletak di dekat rumah. Toko, di sisi lain, lebih besar dan menjual berbagai kebutuhan harian dalam jumlah yang lebih banyak. Pasar tradisional adalah tempat jual beli dengan sistem tawar-menawar, sedangkan pasar modern tidak menerapkan sistem tersebut, dan harga barang sudah ditetapkan dengan mutu barang yang umumnya lebih baik.

Dalam kegiatan ekonomi, produksi merupakan proses pembuatan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Tujuan utama dari produksi adalah menyediakan barang dan jasa yang diinginkan oleh konsumen sekaligus mencari keuntungan. Contoh kegiatan produksi meliputi pembuatan tahu, batik oleh pengrajin, dan produksi pakaian oleh industri garmen.

Distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang atau jasa dari produsen ke konsumen. Distributor berperan membeli barang dari produsen dan menjualnya kepada konsumen, seperti grosir sembako yang menjual produk ke masyarakat. Konsumsi, sebaliknya, adalah penggunaan barang atau jasa oleh konsumen hingga habis atau berkurang nilainya, misalnya siswa yang membeli alat tulis di toko atau perusahaan yang membeli bahan baku untuk produksi.



(a)

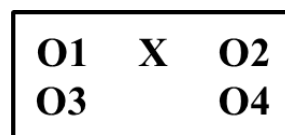
(b)

(c)

Gambar 1 (a) Kegiatan Produksi (b) Kegiatan Distribusi (c) Kegiatan Konsumsi

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sesuai dengan definisi yang diberikan oleh Sugiyono (2021:16-17), yang menyebutkan bahwa metode penelitian kuantitatif didasarkan pada filsafat positivisme, diterapkan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, menggunakan instrumen penelitian, dan menganalisis data secara kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain quasi experimental, khususnya nonequivalent control group design. Desain ini melibatkan dua kelas yang dipilih tanpa acak dan diberi pretest untuk melihat apakah terdapat perbedaan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Mata Ie, berlokasi di Desa Leu Ue, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar, karena relevansi topik dan aksesibilitas yang memudahkan pengumpulan data.



Gambar 2. Nonequivalent Control Group Design

Keterangan :

- O1 : Kelompok Eksperimen Sebelum Diberi Treatment
- O2 : Kelompok Eksperimen Setelah Diberi Treatment
- O3 : Kelompok Kontrol Sebelum Diberi Treatment
- O4 : Kelompok Kontrol Setelah Diberi Treatment
- X : Treatment (Penggunaan Model *Role Play*)

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Mata Ie, yang berjumlah 50 siswa, sesuai dengan definisi populasi oleh Gasperz (Abdullah et al., 2022:80). Sampel diambil dari keseluruhan populasi siswa kelas IV, yang terdiri dari 29 siswa di kelas IVA dan 21 siswa di kelas IVB, menggunakan teknik sensus atau sampling total seperti yang disarankan oleh Sugiyono (2021:134). Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 soal, yang akan diberikan sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen, serta sebelum dan sesudah pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan

data yang digunakan adalah tes, yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran dengan model role playing di kelas eksperimen dan tanpa model role playing di kelas kontrol, untuk memastikan kualitas data sesuai dengan metode yang dijelaskan oleh Sugiyono (2021:194).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik dikelas eksperimen dan kelas kontrol pada pertemuan awal dan akhir. Tes yang diberikan kepada peserta didik berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal dengan skor maksimal 100. Data hasil belajar peserta didik kelas IVA dan IVB SD Negeri 2 Mata Ie disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1 Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen (IV A) dan Kelas Kontrol (IVB)

No	Peserta Didik Kelas Eksperimen (IV A)	Nilai Pretest	Nilai Posttes	No	Peserta Didik Kelas Kontrol (IVB)	Nilai Pretest	Nilai Posttes
1.	AP	30	85	1.	AZP	30	55
2.	AS	60	80	2.	AR	20	40
3.	AK	45	90	3.	AAS	25	50
4.	AF	55	85	4.	AU	40	50
5.	AZZ	45	80	5.	BAK	50	60
6.	ANM	55	75	6.	DA	40	50
7.	AAC	55	85	7.	FA	35	45
8.	GH	50	80	8.	HQ	40	50
9.	HKL	35	90	9.	MSM	30	65
10.	KA	50	75	10.	MZ	40	70
11.	KA	45	80	11.	MR	30	55
12.	MA	40	90	12.	NM	50	55
13.	MSA	55	75	13.	NM	40	55
14.	NA	45	75	14.	RF	45	65
15.	NAY	55	75	15.	RA	30	75
16.	PIK	55	85	16.	RA	35	60
17.	RA	45	90	17.	RF	55	65
18.	RD	60	75	18.	RZ	60	70
19.	RAS	25	85	19.	RN	50	65
20.	RA	65	85	20.	SA	55	75
21.	TZ	55	85	21.	ELA	45	60
22.	ZAL	55	75	Total Nilai		845	1235
23.	FBI	65	80	Nilai Rata-Rata		40,238	58,81
24.	FBI	60	85				
25.	AY	70	85				
26.	MA	65	95				
27.	MK	55	85				
28.	NA	50	80				
29.	G	45	95				
Total Nilai		1490	2405				
Nilai Rata-Rata		51,379	82,93				

Sumber : Hasil Data Peneliti

Tabel di atas menunjukkan kelas eksperimen berjumlah 29 orang peserta didik memperoleh nilai keseluruhan pretest sebesar 1490 dan nilai rata-rata sebesar 51,3 sedangkan pada nilai posttest memperoleh nilai keseluruhan sebesar 2405 dan nilai rata-rata sebesar 82,9.

Dapat disimpulkan bahwa, nilai posttest peserta didik mengalami peningkatan dari nilai pretest. Sedangkan kelas kontrol berjumlah 21 orang peserta didik memperoleh nilai keseluruhan pretest sebesar 845 dan nilai rata-rata sebesar 40,2 sedangkan pada nilai posttest memperoleh nilai keseluruhan sebesar 1235 dan nilai rata-rata sebesar 58,8.

Analisis Data

Hasil Analisis Deskriptif

Tabel 2 Hasil Analisis Deskriptif

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	29	45	25	70	51,38	10,428
Post-Test Eksperimen	29	20	75	95	82,93	6,053
Pre-Test Kontrol	21	40	20	60	40,24	10,663
Post-Test Kontrol	21	35	40	75	58,81	9,605
Valid N (listwise)	21					

Sumber: Output SPSS 25

Dari tabel 2, nilai pretest minimum pada kelas eksperimen adalah 25, dan pada kelas kontrol adalah 20, dengan nilai maksimum masing-masing 70 dan 60. Setelah posttest, nilai minimum di kelas eksperimen adalah 75 dan di kelas kontrol adalah 40, sementara nilai maksimum masing-masing 95 dan 75. Rata-rata pretest di kelas eksperimen adalah 51,38 dan di kelas kontrol 40,24, keduanya tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Namun, rata-rata posttest menunjukkan peningkatan signifikan di kelas eksperimen menjadi 82,93, sedangkan di kelas kontrol meningkat menjadi 58,81, meskipun tidak seberapa dibandingkan dengan kelas eksperimen.

N-Gain Score

N-gain score adalah selisih antara nilai pretest dan posttest yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode role playing yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut merupakan hasil perhitungan persentase N-gain score yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas *Posttest*

No	Siswa Kelas Kontrol	N-Gain Score (%) Kontrol
1	AZP	35,71
2	AR	25,00
3	AAS	33,33
4	AU	16,67
5	BAK	20,00
6	DA	16,67
7	FA	15,38
8	HQ	16,67
9	MSM	50,00
10	MZ	50,00
11	MR	35,71
12	NM	10,00
13	NM	25,00

No	Siswa Kelas Kontrol	N-Gain Score (%) Kontrol
14	RF	36,36
15	RA	64,29
16	RA	38,46
17	RF	22,22
18	RZ	25,00
19	RN	30,00
20	SA	44,44
21	ELA	27,27
Rata-rata		30,3903
Minimum		10,00
Maksimum		64,29

Sumber: Output SPSS 25

Rata-rata N-Gain Score untuk kelas kontrol adalah 30,39%. Ini menunjukkan bahwa, secara rata-rata, siswa di kelompok ini mengalami peningkatan sebesar 30,39% dari pre-test ke post-test. Rentang nilai N-Gain adalah 54,29% (64,29% - 10,00%). Minimum N-Gain Score adalah 10,00%, dan maksimum N-Gain Score adalah 64,29%.

Uji Normalitas Data N-Gain Score

Uji normalitas data merupakan syarat mutlak dalam melakukan uji-t parametrik. Sebelum melakukan uji-t parametrik, maka data penelitian harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, perlu melakukan uji normalitas data terlebih dahulu. Dalam penelitian ini, uji normalitas dihitung dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena sampel yang digunakan kurang dari 50.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Eksperimen	,139	21	,200*	,935	21	,171
Kontrol	,129	21	,200*	,947	21	,301
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Sumber: Output SPSS 25

Hasil signifikansi (sig) dari data yang didapat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05. Maka data penelitian berdistribusi normal.

Uji Independent Sample T Test

Uji independent sample t test merupakan salah satu uji-t parametrik untuk sampel yang tidak berpasangan dan hanya dapat digunakan apabila data penelitian bersifat normal dan homogen (tidak mutlak). Data pada penelitian telah terbukti normal, sehingga dapat menggunakan uji-t berupa independent sample t-test. Adapun hasil uji independent sample t-test yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Independent Sample t-test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Ngain_persen	Equal variances assumed	.391	.534	9.297	58	<.000	34.17633
	Equal variances not assumed			9.297	57.376	<.000	34.17633

Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, dapat dilihat bahwa sig (2-tailed) pada t-test for Equality of Means memiliki nilai sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar peserta didik pada materi konsep jual beli kelas IV SD Negeri 2 Mata Ie.

Pembahasan

Penerapan metode role playing pada siswa kelas VI di SD Negeri 2 Mata Ie menunjukkan bahwa siswa sebelumnya menganggap materi IPAS, khususnya tentang jual beli, sulit dipahami karena pembelajaran yang monoton dan minim partisipasi aktif. Sebelum metode ini diterapkan, respons siswa terhadap pembelajaran kurang, pemahaman terhadap materi rendah, dan banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Namun, setelah penggunaan metode role playing, minat dan rasa ingin tahu siswa meningkat, mereka lebih aktif dalam kegiatan belajar, dan IPAS menjadi lebih menarik bagi mereka. Siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran ini sambil bermain, yang membuat materi lebih mudah dipahami. Hasil post-test menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen yang menggunakan metode role playing mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Siswa di kelas eksperimen belajar dalam sistem kelompok, di mana mereka bermain peran yang relevan dengan materi, sementara siswa di kelas kontrol hanya menerima informasi dari guru tanpa banyak interaksi atau diskusi. Metode role playing memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dan aktif, yang meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

Uji efektivitas menggunakan N-Gain Score menunjukkan bahwa metode role playing cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan skor rata-rata 64,55% untuk kelas eksperimen, dibandingkan dengan 30,39% untuk kelas kontrol, yang dianggap tidak efektif. Selain itu, uji normalitas menunjukkan bahwa data post-test di kedua kelas bersifat normal, dan uji independent sample t-test mengkonfirmasi adanya pengaruh signifikan metode role playing terhadap hasil belajar IPAS pada materi jual beli. Selama pembelajaran, siswa di kelas eksperimen menunjukkan semangat yang lebih besar dan minat tinggi terhadap materi. Mereka lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan serta menikmati proses drama yang dilakukan. Ketika siswa merasa senang dan terlibat dalam pembelajaran, materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif melalui metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 2 Mata Ie, di peroleh hasil uji normalitas nilai pretes kelas eksperimen sebesar 0,171 lebih besar dari 0,05. Sedangkan hasil uji normalitas nilai post-test pada kelas kontrol sebesar 0,301 lebih besar dari 0,05. Sesuai dasar pengambilan keputusan uji normalitas data oleh Shapiro-Wilk, yaitu jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data bersifat tidak normal dan jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data bersifat normal. Berdasarkan hasil pengolahan analisis data menggunakan perangkat lunak SPSS versi 21 didapatkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar IPAS materi jual beli kelas IV SD Negeri 2 Mata Ie.

Referensi

- Abubakar, R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Amalia Fitri, dkk. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran (1st ed.). Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi.
- Erawati, Desi . (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2022.
- Fatirani, H. (2022). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia. P4I.
- Fitriyah, Z. C., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 236–243.
- Furqon, M. (2021). Pengertian SPSS, Fungsi, Kegunaan, Serta Kelebihan dan Kekurangan.
- Hanifah, Dinan. dkk. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD Melalui Penerapan Metode Bermain Peran di Bandung. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 131-138.
- Hayatun, Miftahul. dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Sekolah. Primary Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 9, 6 , 776-787.
- Herawati, Neti. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Mts Al-Hikmah Batanghari.
- KBBI, 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
- Marlina, T. (2022). Urgensi Dan Implikasi Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi, 67–72.
- Nunzairina. (2023). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: K-Media
- Rachman, Asri Aulia, dkk. (2019). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal PGSD 4, 3, 57-65.

- Rosana, R., & Iswara, W. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi dalam Pelatihan untuk Peningkatan Building Learning Commitment. Building Learning Commitment. Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 11 (2), 1-8.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- UU RI No. 20 Tahun 2003 . (2003). Sistem Pendidikan Nasional. Semarang: CV. Aneka Ilmu.