

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBASIS TRI HITA KARANA TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD GUGUS VIII KECAMATAN BULELENG TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Ketut Ayu Nila Wangi¹, I Gede Astawan², Dewa Ayu Puteri Handayani³
^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, ³Pendidikan
Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha
1ayunila205@gmail.com

ABSTRACT

The aims of this research are to find out: "1) The influence of the role-playing learning paradigm based on Tri Hita Karana on students' communication skills. 2) The results of social studies learning using a role-playing learning paradigm based on Tri Hita Karana. 3) How students' communication skills and learning results in social studies are affected by the Tri Hita Karana-based role-playing learning approach. This research is quasi-experimental". The research population was made up of students in the fifth grade at SD Gugus VIII in the Buleleng District. Using a random sampling procedure, samples were taken. Fifth graders at SD Negeri 3 Penarukan served as the experimental group for this study, whereas fifth graders at SD Negeri 1 Penarukan served as the control group. Data gathering methods included performance-based assessments of communication abilities and essay-based assessments of social studies result from learning. Utilizing MANOVA, data were examined. According to the analysis's findings : "1) The Tri Hita Karana-based Role Playing learning paradigm has an impact on communication abilities,. (F = 83.11 sig<0.05). 2) 2) The role-playing learning paradigm based on Tri Hita Karana has an impact on social studies learning outcomes. (F= 85.48 sig < 0.05). 3) The Tri Hita Karana-based Role Playing learning paradigm has an impact on communication skills and social studies learning outcomes. (F=70.292 sig<0.05)". The research came to the conclusion that learning through role-playing based on Tri Hita Karana had an impact on the social studies and communication skills learning outcomes of fifth-grade students.

Keywords: Learning Role Playing, communication skills, social studies learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini mempunyai tujuan guna menemukan : "1) Pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana pada keterampilan komunikasi siswa. 2) Pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana pada hasil belajar IPS. 3) Pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana pada keterampilan komunikasi dan hasil belajar IPS siswa". Penelitian ini berjenis eksperimen semu dengan populasi yang digunakan yakni murid kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng. Sampel diambil melalui teknik *random sampling*. Sampel penelitian ini yakni murid kelas V SD Negeri 1 Penarukan sebagai kelompok kontrol dan kelas V SD Negeri 3 Penarukan sebagai kelompok eksperimen. Pengumpulan data menerapkan penggunaan teknik nontes berupa unjuk kerja untuk melakukan pengukuran pada keterampilan komunikasi dan tes

berupa esay guna melakukan pengukuran pada hasil belajar IPS. Data dianalisis menerapkan penggunaan MANOVA. Hasil analisis yang didapatkan yaitu: "1) Adanya pengaruh model pembelajaran *Role Playig* berbasis Tri Hita Karana pada keterampilan komunikasi. ($F= 83,11$ sig<0,05). 2) Adanya t pengaruh model pembelajaran *Role Playig* berbasis Tri Hita Karana pada hasil belajar IPS ($F= 85,48$ sig< 0,05). 3) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playig* berbasis Tri Hita Karana pada keterampilan komunikasi dan hasil belajar IPS ($F=70,292$ sig<0,05)". Menurut temuan penelitian tersebut mampu ditarik kesimpulan bahwasanya model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana mempengaruhi keterampilan komunikasi dan hasil belajar IPS murid kelas V.

Kata Kunci: pembelajaran *Role Playing*, keterampilan komunikasi, hasil belajar IPS

A. Pendahuluan

Kurikulum memiliki peranan yang sangat penting pada dunia pendidikan sebagai pengarah untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas. Kurikulum yang masih berlaku dalam pendidikan di negara Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 yang mana sudah diterapkan dari jenjang pendidikan sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas atau kejuruan (SMA/SMK) dan di perguruan tinggi. Menurut Sinambela (2017) kurikulum 2013 adalah suatu kebijakan baru dari pemerintah dalam bidang pendidikan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan dan persoalan yang akan dihadapi oleh bangsa Indonesia ke depan serta melalui kurikulum 2013 diharapkan dapat menyeimbangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik. Sedangkan menurut Pohan dan Dafit (2021) kurikulum

2013 memiliki ciri yaitu pembelajaran tematik integratif, pendekatan saintifik, serta penilaian autentik. Dalam implementasi kurikulum 2013 khususnya pada jenjang sekolah dasar adapun beberapa muatan pelajaran yang diampu salah satunya adalah muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPS merupakan ilmu sosial yang penting didapat oleh peserta didik khususnya pada jenjang sekolah dasar karena melalui pembelajaran Berdasarkan pemaparan Sulfemi, dkk., (2019) IPS dapat mendidik dan membekali kemampuan dasar terhadap siswa guna menggali minat, bakat, kemampuannya serta lingkungannya guna meneruskan pada jenjang yang lebih tinggi sedangkan menurut Jumriani, dkk., (2021) IPS ditujukan untuk mendorong timbulnya kesadaran atas sikap bertanggung jawab terhadap hak atas diri sendiri dan

kewajibannya untuk bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berdasarkan pemaparan *National Council Social Study* (NCSS) (dalam Rufaida, 2017) tujuan utama dari IPS yakni guna mendukung generasi penerus menggali kemampuannya dalam menyediakan informasi dan berorientasi pada keputusan demi kepentingan publik sebagai warga dari masyarakat demokratis yang mempunyai keberagaman pada sisi budaya di dunia yang saling bergantung. Dalam menunjang tujuan IPS selain didukung melalui proses pembelajaran yang efektif juga harus didukung melalui keterampilan komunikasi sehingga keterampilan komunikasi menjadi penting untuk diperhatikan agar tujuan tersebut tercapai. Keterampilan komunikasi sangat mempengaruhi seseorang untuk berinteraksi hal ini dikarenakan dengan memiliki keterampilan komunikasi seseorang akan mudah untuk menyampaikan keputusan, ide atau gagasan. Seseorang dikatakan memiliki keterampilan komunikasi lisan yang baik jika mampu menyampaikan gagasan dengan menggunakan bahasa yang benar, mampu menyampaikan gagasan secara sistematis, serta sesuai dengan

kesesuaian isi dan urutan isi (Makiyah, dkk., 2021).

Namun pada kenyataannya pembelajaran IPS belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Menurut Putro (dalam Amin 2021) pembelajaran IPS selalu memperoleh perhatian sehubungan dengan peranan pengajar dan kondisi peserta didik, ini disebabkan karena dalam pembelajaran IPS siswa disuguhkan pada metode hapalan sehingga memicu kebosanan serta kurangnya interaksi siswa dalam pembelajaran IPS yang mengakibatkan lemahnya keterampilan komunikasi peserta didik pada pembelajaran. Hal tersebut didukung pula oleh riset yang dilaksanakan Weaver dan Pier (dalam Fahmi, 2021) bahwa berdasarkan survey yang dijalankan oleh *National Association of Colleges and Employeers* (NACE) pada tahun 2017 menyatakan bahwasanya sejumlah 67,5% peserta didik memiliki kecakapan berkomunikasi yang masih kurang.

Hal tersebut ditunjukkan pula di lapangan menurut hasil wawancara yang sudah dijalankan pada tanggal 1 Oktober – 5 Oktober 2022 di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng. Berdasarkan hasil wawancara tersebut terdapat persoalan pada

proses pembelajaran IPS yakni, 1) Minimnya antusias peserta didik pada aktivitas pembelajaran. Hal tersebut didasari karena belum tersedianya media pembelajaran yang menunjang pembelajaran IPS, 2) Keterbatasan buku siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan ada beberapa buku yang rusak sehingga siswa harus berbagi dengan temannya.

Setelah dilakukan wawancara, diteruskan dengan kegiatan observasi terhadap kegiatan pembelajaran IPS kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng. Pada saat dijalankan observasi diperoleh bahwasanya, 1) Peserta didik belum mampu menyampaikan ide atau gagasan secara lengkap saat berdiskusi, 2) Siswa belum mampu menanggapi pertanyaan dengan kalimat yang benar, 3) Siswa belum mampu menceritakan kejadian secara berurutan, 4) Rendahnya interaksi siswa dalam belajar, 5) Guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Guna menjadi pelengkap atas temuan wawancara dan observasi yang sudah dilaksanakan, diteruskan dengan penelitian dokumentasi nilai PTS semester ganjil murid kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng tahun ajaran 2022/2023. Hasil penelitian

dokumentasi nilai PTS IPS siswa mampu diamati dalam Tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V
SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng
Tahun 2022**

Nama sekolah	Kelas	Jumlah	KKM	Siswa mencapai KKM	Siswa tidak mencapai KKM
SD Negeri 1 Penarukan	VA	23	70	9	14
	VB	25	70	6	19
SD Negeri 3 Penarukan	VA	27	72	9	18
	VB	20	72	9	11
SD Negeri 4 Penarukan	V	37	67	12	25
SD Negeri 5 Penarukan	V	21	65	6	15
SD Negeri 1 Pengelatan	V	23	65	7	16
SD Negeri 2 Pengelatan	V	16	65	5	11
SD Negeri 3 Pengelatan	V	11	70	4	7
Total siswa			203 siswa		

Menurut Tabel 1 murid kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng dengan total 203 peserta didik, terlihat bahwasanya masih ditemukan 136

murid yang mendapatkan hasil belajar IPS di bawah KKM yang sudah ditetapkan, hal tersebut merupakan sebuah persoalan yang wajib di atasi. Oleh sebab itu, guna menangani persoalan tersebut maka pengajar diharuskan mewujudkan pembelajaran yang inovatif dengan diberlakukannya model pembelajaran koperatif. Satu diantara sekian model pembelajaran koperatif yang mampu diterapkan yakni “Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran)”.

Model pembelajaran *Role Playing* yakni desain pembelajaran yang mampu mewujudkan kegiatan belajar dan mengajar yang aktif serta menuntut peserta didik agar bisa mengutarakan pemikiran atau pendapatnya melalui bermain peran sehingga mampu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Menurut Adini (2021) menyatakan bahwa melalui model *Role Playing* dapat melatih interaksi dan mengekspresikan kemampuan siswa secara langsung melalui bermain peran sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa. Sedangkan menurut Sadiyah (2018) Selain meningkatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor murid, pembelajaran *Role Playing* mampu berkontribusi

pada peningkatan keterampilan komunikasi peserta didik, karena pada model ini peserta didik diharuskan agar aktif pada kegiatan belajar dan mengajar melalui permainan bermain peran. Pada model pembelajaran *Role Playing* siswa dibagi atas 2 kelompok yakni kelompok pemeran dan kelompok pengamat. Siswa yang mendapat kelompok sebagai pemeran akan melakukan permainan bermain peran di depan kelas bersama dengan kelompoknya sesuai dengan memeranan tokoh yang didapatkan. Sedangkan untuk siswa yang bertugas sebagai kelompok pengamat akan mengamati cerita yang dibawakan oleh kelompok pemeran yang sedang bermain peran di depan kelas.

Dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* yang meminta murid untuk bermain peran tentunya harus saling menjaga keharmonisan. Hal ini berkaitan dengan 3 penyebab terciptanya kebahagiaan pada agama hindu yang dikenal sebagai “Tri Hita Karana”. Tri Hita Karana yakni satu diantara kearifan lokal masyarakat Bali yang telah diakui oleh UNESCO menjadi kristal pengembangan pendidikan di Indonesia yang mampu dikembangkan secara global (Dikta,

2020). Tiga penyebab terjadinya keharmonisan dalam Tri Hita Karana tersusun atas; “1) Parahyangan (keharmonisan manusia dengan Tuhan), 2) Pawongan (keharmonisan manusia dengan manusia), 3) Palemahan (keharmonisan manusia dengan lingkungan)”. Dalam Tri Hita Karana selain harus dibentuk sikap hidup mempertahankan kesejahteraan alam diharuskan pula menjalin hubungan yang harmonis pada kehidupan bersama. (Wiana, 2007:125). Senada dengan pendapat diatas dengan diimplementasikannya ajaran Tri Hita Karana dikehendaki dapat menciptakan karakteristik siswa di sekolah menjadi anak-anak yang cerdas, religius, memiliki kepedulian pada lingkungan dan sesama manusia (Arta, 2019). Melalui Tri Hita Karana dapat melatih siswa sejak usia dini untuk menjaga dan menerapkan kearifan lokal agar tidak punah.

Apabila model pembelajaran *Role Playing* dipadukan dengan Tri Hita Karana sehingga akan terwujud kegiatan belajar dan mengajar yang aktif dan menyenangkan. Selain itu murid dapat membangun keharmonisan dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan sekitarnya, atas dasar tersebut pada proses pembelajaran tercipta rasa hidup yang aman,

nyaman dan damai. Atas dasar tersebut, melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dipadukan dengan Tri Hita Karana dapat berkontribusi pada peningkatan keterampilan berkomunikasi sekaligus meningkatkan hasil belajar IPS.

Berpijak pada hal ini, guna menemukan terdapat atau tidaknya pengaruh penerapan model *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana, sehingga dilangsungkan penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Keterampilan Komunikasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2022/2023”.

B. Metode Penelitian

Rancangan studi yang dipergunakan yaitu penelitian kuantitatif yang berjenis penelitian eksperimen semu atau *quasi eksperiment* dikarenakan tidak setiap variabel dan kondisi eksperimen mampu di kontrol dengan ketat. Penelitian eksperimental semu ini memanfaatkan dua jenis variabel, model pembelajaran sebagai variabel bebas sementara itu keterampilan komunikasi dan hasil belajar IPS sebagai variabel terikatnya. Atas

dasar tersebut, desain analisis yang digunakan yakni pada bentuk *postt-test only control group desain*. Desain penelitian mampu diamati dalam Tabel 2.

Tabel 2 Rancangan Penelitian

Kelas	Treatment	Post-test
Eksperiment	X	O1
Kontrol	-	O2

Populasi yang digunakan pada penelitian ini yakni setiap siswa kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng. Pemilihan sampel dalam populasi tersebut menerapkan teknik sampling sehingga melibatkan murid kelas V SD Negeri 3 Penarukan sebagai “kelas Eksperimen” sebanyak 27 orang dan murid kelas V di SD Negeri 1 Penarukan sebagai “kelas kontrol”. Adapun dua macam metode penyusunan data yang dipergunakan yakni metode non test dan test. Metode non test (unjuk kerja) diterapkan guna mengumpulkan data keterampilan komunikasi peserta didik, sementara itu metode test (esai 10 butir) digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS siswa.

Validitas instrumen dilaksanakan guna mencari tahu sejauh apa instrumen dapat mengukur keterampilan komunikasi dan hasil belajar IPS siswa. Dilakukan uji pakar

oleh dua orang akara yang berkompeten, kemudian dilanjutkan dengan validitas isi selanjutnya di ujicobakan ke lapangan guna mencari tahu validitas butir dan reabilitas melalui instrumen penelitian tersebut. Data yang didapatkan melalui hasil pengujian instrumen dilakukan analisis melalui penggunaan (1) uji validitas, (2) reabilitas tes, (3) taraf kesukaran dan , (4) daya pembeda.

Data yang didapatkan dilakukan analisis dengan bertahap dengan adanya uji prasyarat, uji hipotesis, dan analisis deskriptif,. Analisis deskriptif dilaksanakan guna mengolah data keterampilan komunikasi dna hasil belajar IPS siswa. Sedangkan, uji prasyarat analisis dilaksanakan saat uji hipotesis penelitian belum dilaksanakan. Adapun uji prasyarat analisis yang digunakan yakni uji korelasi antar variabel terikat, uji homogenitas varian, dan uji normalitas sebaran data, sementara itu uji hipotesis penelitian dilaksanakan melalui penggunaan MANOVA. Setiap pengujian hipotesis dilaksanakan melalui bantuan program “SPSS 17 for Windows” dalam taraf signifikansi 5%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menurut penelitian yang sudah dijalankan didapatkan hasil *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *post-test* yang diperoleh di kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi apabila dibuat perbandingan dengan kelas kontrol. Temuan ini mampu diamati dari deskripsi data yang dipaparkan yaitu “mean, median, modus, standar deviasi dan varians”. Rangkuman data hasil penelitian terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mampu diamati di Tabel 3.

Tabel 3 Rangkuman Deskripsi Hasil Data *Post-test*

Deskripsi Data	A1 (Kelompok Eksperimen)		A2 (Kelompok Kontrol)	
	Y1	Y2	Y1	Y2
Mean	83.11 11	85.48 15	65.44 00	57.92 00
Median	80.00 00	84.00 00	64.00 00	56.00 00
Mode	76.00 ^a	76.00 ^a	52.00 ^a	48.00
Std. Deviation	8.177 52	7.159 56	10.44 860	9.907 57
Variance	66.87 2	51.25 9	109.1 73	98.16 0
Range	28.00	24.00	36.00	36.00

Sebelum dilaksanakan pengujian hipotesis memanfaatkan MANOVA, data dilakukan pengujian dengan uji prasyarat terdahulu yang mencakup Uji hipotesis Uji homogenitas varians, Uji normalitas sebaran data, dan Uji korelasi antar variabel terikat. Berikut merupakan

hasil uji prasyarat yang telah dilaksanakan

Uji normalitas Uji dilaksanakan guna menunjukkan bahwasanya hasil penelitian ini memiliki pendistribusian normal atau tidak. Uji normalitas sebaran data dalam studi ini mempergunakan analisi *Kolmogorof-Smirnov* dan *Sapiro Wilk* berbantuan program *SPSS 17 for windos* dengan ketentuan data mempunyai distribusi normal apabila signifikansi $> 0,05$ (taraf signifikansi melebihi 5%). Dengan didasarkan analisis data yang sudah dijalankan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol hasilnya mampu diamati pada Tabel 4.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Sebaran Data dengan *Kolmogorof-Smirnov* dan *sapiro wilk*

Kategori	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Stati stic</i>	df	Sig.	<i>Stati stic</i>	df	Sig.
Ket. Komuni kasi Eksperi men	0.14 4	25	0.19 2	0.93 1	25	0.09 1
Hasil Belajar Eksperi men	0.11 3	25	0.20 0	0.94 8	25	0.22 6
Ket. Komuni kasi Kontrol	0.12 4	25	0.20 0	0.95 1	25	0.26 0
Hasil Belajar Kontrol	0.11 0	25	0.20 0	0.92 6	25	0.06 9

Menurut Tabel 4 memperlihatkan bahwanya nilai

statistik keterampilan komunikasi siswa kelompok eksperimen dan kontrol pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* yakni 0,144 dan 0,124 melalui signifikansi senilai 0,192 dan 0,200. Data statistik hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen dan kontrol yakni 0,113 dan 0,110 melalui nilai signifikansi senilai 0,200 dan 0,200. Sehingga, mampu ditarik kesimpulan bahwasanya keempat kelompok data tersebut bernilai signifikansi melebihi 0,05 dan mempunyai distribusi normal maka dari itu analisis MANOVA mampu dijalankan.

Uji homogenitas dilaksanakan guna menemukan jika data berasal dari varians yang sama. Analisis uji homogenitas varians dilaksanakan melalui bantuan "*SPSS 17 for windows*" menggunakan uji *Box's M* dan *Levene's Test*. Uji *Box's M* dilaksanakan untuk menguji homogen secara keseluruhan sedangkan Uji *Levene's* dilakukan guna menguji homogen dengan terpisah. Ketentuan dalam uji *Box's M* dan *Levene's Test* memiliki data varians yang homogen bilamana signifikansi melebihi 0,05. Dengan didasarkan pengukuran uji homogenitas varians dalam keterampilan komunikasi dan hasil belajar IPS siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam Tabel 5.

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Pengujian Homogenitas Varians pada Uji *Levene's Test* dan Uji *Box's M*

Levene's Test of Equality of Error Variances^a				
	<i>Leneves Statistic</i>	df	1	Sig
Keterampilan Komunikasi	1.967	1	50	0.167
Hasil Belajar	1.898	1	50	0.174

Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a	
Box's M	4.101
F	1.308
df1	3
df2	563252.850
Sig.	0.270

Menurut Tabel 5 memperlihatkan bahwasanya "semua nilai signifikansi dari uji *Box's M* dan *Levene's Test* melebihi 0,05". Data statistik untuk uji *Levene's Test* pada keterampilan komunikasi dan hasil belajar IPS adalah 1.967 dan 1.898 dengan nilai signifikans 0,167 dan 0,174. Data statistik pada uji *Box's Test* adalah 4.101 dengan nilai signifikansi sebesar 0,270. Jadi, mampu ditarik kesimpulan jika semua data nilai kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS mempunyai varians yang homogen dikarenakan nilai signifikasinya melebihi 0,05 maka dari itu analisis MANOVA mampu dilakukan.

Uji korelasi antar variabel terikat dilaksanakan guna mencari tahu keterkaitan antara variabel keterampilan komunikasi dengan hasil belajar IPS murid pada kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui

taraf signifikansi melebihi 0,05. Terdapat pula hasil uji korelasi mampu diamati dalam Tabel 6

Tabel 6 Hasil Uji Korelasi Antar Variabel Terikat Kelompok Eksperimen dan Kontrol

		Correlations	
Keterampilan Komunikasi Eksperimen	Pearson Correlation	1	0.333
	Sig. (2-tailed)		0.089
	N	27	27
Hasil Belajar Eksperimen	Pearson Correlation	0.333	1
	Sig. (2-tailed)	0.089	
	N	27	27
Keterampilan Komunikasi Kontrol	Pearson Correlation	1	0.336
	Sig. (2-tailed)		0.101
	N	25	25
Hasil Belajar Kontrol	Pearson Correlation	0.336	1
	Sig. (2-tailed)	0.101	
	N	25	25

Menurut Tabel 6 menunjukkan bahwasanya korelasi antara keterampilan komunikasi dan hasil belajar IPS di kelas eksperimen mempunyai nilai signifikansi 0,089 sedangkan korelasi antara keterampilan komunikasi dan hasil belajar IPS di kelas kontrol mempunyai nilai signifikansi senilai 0,101 sehingga keduanya memiliki nilai melebihi 0,05. Hal tersebut menunjukkan tidak terdapatnya korelasi antara keterampilan komunikasi dan hasil belajar IPS pada kelas eksperimen ataupun kelas

kontrol. Sehingga, mampu ditarik kesimpulan jika tidak ditemukan korelasi yang signifikan keterampilan komunikasi dengan hasil belajar IPS.

Uji Hipotesis dilaksanakan melalui penggunaan MANOVA dan bantuan program "SPSS 17 for Windows" dalam taraf signifikansi 5% (0,05). Ada 3 hipotesis yang dilaksanakan pengujian pada penelitian ini. Pengujian terhadap hipotesis I memanfaatkan penggunaan MANOVA dengan statistik F varians. Ketentuan pengujian yakni jika nilai F melalui signifikansi > 0,05 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan menerima hipotesis alternatif (H_1). Hasil pengujian hipotesis 1 mampu diamati dalam Tabel 7

Tabel 7 Hasil Uji Tests Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Keterampilan Komunikasi	4053.481 ^a	1	4053.481	46.497	0.000
	Hasil Belajar IPS	9860.650 ^b	1	9860.650	133.665	0.000

Berdasarkan Tabel 7 didapatkan jika nilai F senilai 46.497 melalui signifikansi 0,000. "Bilamana taraf signifikansi $\alpha=0,05$, sehingga

nilai signifikansi lebih kecil dibandingkan α oleh karena itu F signifikan". Sehingga Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Menurut hasil pengujian hipotesis mampu ditarik kesimpulan bahwasanya "ditemukan pengaruh model pembelajaran *Role Palying* berbasis Tri Hita Karana pada keterampilan komunikasi murid kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2022/2023".

Pengujian hipotesis II memanfaatkan penggunaan MANOVA dengan statistik F varians. Ketentuan pengujian yakni jika nilai F melalui signifikansi kurang dari 0,05 sehingga hipotesis nol ditolak (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1). Hasil pengujian hipotesis 2 mampu diamati dalam Tabel 8.

**Tabel 8 Hasil Uji Tests
Between-Subjects Effects**

Sou rce	Depen dent Variabl e	Type III Sum of Squa res	d f	Mean Squa re	F	Si g.
Corrected Model	Keterampilan Komunikasi	4053.481 ^a	1	4053.481	46.133	.000
Total	Hasil Belajar IPS	9860.650 ^b	1	9860.650	133.665	.000

Menurut Tabel 8 maka terlihat jika nilai F senilai 133.665 melalui signifikansi 0,000. Bilamana taraf

signifikansi $\alpha=0,05$, sehingga nilai signifikansi jauh lebih kecil dibandingkan α maka F signifikan. Maka dari itu Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Menurut temuan pengujian bahwasanya ditemukan "pengaruh model pembelajaran *Role Palying* berbasis Tri Hita Karana pada hasil belajar IPS kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2022/2023".

Pengujian pada hipotesis III menggunakan MANOVA melalui analisis *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root*. Ketentuan pengujiannya yakni F kurang dari 0,05 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan menerima hipotesis alternatif (H_1). Hasil pengujian hipotesis 3 mampu diamati dalam Tabel 9.

Tabel 9 Hasil Uji Multivariate Test

<i>Effect</i>		<i>Value</i>	<i>F</i>	<i>Hypothesis df</i>	<i>Error df</i>	<i>Sign.</i>
Intercept	<i>Pillai's Trace</i>	0.990	2536.033 ^a	2.000	49.000	0.000
	<i>Wilks' Lambda</i>	0.010	2536.033 ^a	2.000	49.000	0.000
	<i>Hotelling's Trace</i>	103.512	2536.033 ^a	2.000	49.000	0.000
	<i>Roy's Largest Root</i>	103.512	2536.033 ^a	2.000	49.000	0.000

Berdasarkan Tabel 9 terlihat bahwasanya nilai *F Pillae Trace*, *Wilk Lamda*, *Hotteling Trace*, dan *Roy's Larget Root* adalah 70.292 seluruhnya mempunyai signifikansi 0,000 dan lebih kecil dari 0,05 ($0.00 < 0.05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Berlandaskan atas hasil pengujian hipotesis mampu ditarik kesimpulan bahwasanya ditemukan pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana pada keterampilan komunikasi dan hasil belajar IPS murid kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2022/2023.

Menurut penelitian yang telah dilaksanakan ditemukan dampak yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana pada keterampilan komunikasi dan hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2022/2023.

Meningkatnya keterampilan komunikasi yang dimiliki siswa diperoleh melalui pembelajaran dengan penggunaan model *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana. Model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana ialah pembelajaran yang dilakukan dengan

Kel	<i>Pillai's</i>	0.74	70.292 ^a	2.00	49.0	0.0
as	<i>Trace</i>	2		0	00	00
	<i>Wilks'</i>	0.25	70.292 ^a	2.00	49.0	0.0
	<i>Lamb</i>	8		0	00	00
	<i>da</i>					
	<i>Hotelli</i>	2.86	70.292 ^a	2.00	49.0	0.0
	<i>ng's</i>	9		0	00	00
	<i>Trace</i>					
	<i>Roy's</i>	2.86	70.292 ^a	2.00	49.0	0.0
	<i>Large</i>	9		0	00	00
	<i>st</i>					
	<i>Root</i>					

permainan bermain peran melalui kelompok belajar kecil sehingga siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan mengekspresikan diri sesuai kemampuannya. Melalui diskusi bersama kelompok siswa akan berlatih untuk mempersiapkan peran yang akan dimainkan di depan kelas sehingga saat siswa memerankan perannya siswa dapat berkomunikasi dengan baik. Selain itu, adanya diskusi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran dapat menambah pengalaman berbahasa siswa sehingga menambah pembendaharaan kata.

Melalui proses pembelajaran tersebut, model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana mampu memicu interaksi murid agar belajar maka dari itu mampu berkontribusi pada peningkatan kemampuan komunikasi siswa. Menurut Arasy (2020) semakin sering siswa melakukan aktivitas berbicara atau berinteraksi maka semakin lancar pula siswa dalam

berkomunikasi. Pada penelitian ini meningkatnya keterampilan komunikasi yang dimiliki siswa diperoleh dari hasil *post-test* berupa unjuk kerja. Hasil penelitian ini searah dengan pernyataan Sukreni, dkk., (2014) yang menyampaikan bahwasanya model *Role Playing* merupakan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan hasil belajar khususnya keterampilan komunikasi.

Selain meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan pernyataan menurut Sadiyah (2018) yang menyatakan bahwa selain meningkatnya keterampilan komunikasi siswa melalui model *Role Playing* juga dapat meningkatnya kemampuan kognitif siswa. Kemampuan kognitif yang didapatkan murid yakni meningkatnya hasil belajar IPS siswa. Hasil belajar IPS yaitu pengalaman yang didapatkan murid sesudah mengikuti kegiatan belajar dan mengajar. Melalui hasil belajar IPS dapat memberikan informasi terkait perkembangan belajar siswa pada proses pembelajaran (Nabillah dan Abadi 2020). Penelitian ini memperlihatkan

meningkatnya hasil belajar IPS siswa didapatkan melalui hasil *post-test* berupa esay yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian ini searah dengan pendapat Widnyana (2018) yang menyampaikan bahwasanya model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Adapun sintak dari model pembelajaran *Role Playing* Berbasis Tri Hita Karana yaitu: “1) Tahap pemanasan suasana kelompok, 2) Tahap seleksi partisipan, 3) Tahap pengaturan atau *setting*, 4) Persiapan pemilihan peserta didik menjadi pengamat, 5) Pemeranan, 6) Diskusi dan evaluasi, 7) *Sharing* dan *generalisasi*”. Melalui langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana selain berkontribusi pada peningkatan kemampuan berkomunikasi dan hasil belajar IPS, murid juga dapat melestarikan kearifan lokal bali, sehingga siswa mengenal pentingnya Tri Hita Karana terutama dalam proses pembelajaran yang nyaman, damai dan harmonis.

D. Kesimpulan

Menurut analisis data dan uji hipotesis yang dijalankan dapat ditarik kesimpulan jika implementasi model

pembelajaran *Role Playing* berbasis Tri Hita Karana berkontribusi pada peningkatan keterampilan komunikasi dan hasil belajar IPS murid kelas V sd Gugus VIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2022/2023

Penulis sadar akan sepenuhnya bahwasanya penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan dikarenakan terdapatnya kelemahan yaitu pembelajaran memerlukan waktu banyak apabila kurangnya persiapan. Berdasarkan kendala tersebut diharapkan kedepannya peneliti lain harus melakukan kordinasi dengan guru agar siswa mempersiapkan diri sebelum pembelajaran sehingga pada saat pelaksanaan pembelajaran waktu yang digunakan efektif dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional
- Wiana, I. K. (2007). *Tri Hita Karana Menurut Konsep Hindu*. Surabaya: Paramita

Jurnal:

- Amin, M. (2021). "Peran Pembelajaran IPS dalam Pembentukan Karakter Siswa". *OSF Preprints*.7.
- Arta Jaya, K. (2019). "Membangun Mutu Pendidikan Karakter Siswa Melalui Implementasi Ajaran Tri Hita Karana". *Jurnal Penjaminan Mutu*. 5(1), (hlm 57).
- Dikta. (2020). "Pembelajaran Berorientasi Tri Hita Karana Sebagai Upaya Penguatan Kualitas Pendidikan Dasar Pada Abad Ke 21". *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 4(1), (hlm 126-136).
- Fahmi, R., Aswirna, P., Amelia, R., & Nurhasnah, N. (2021). "Pengembangan *E-Learning* Menggunakan Model Inquiry Terbimbing Berbantuan Aplikasi Edmodo Terhadap Keterampilan Abad 21 Peserta Didik". *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*. 7(1),(hlm 62-74).
- Jumriani, Syaharuddin, Hadi, N. T. F. W., Mutiani., dan Abbas, E. W. (2021). "Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013". *Jurnal Basicedu*. 5(4), (hlm 1120–1129).
- Makiyah, Y. S., Mahmudah, I. R., Sulistyaningsih, D., dan Susanti, E. (2021). "Hubungan Keterampilan Komunikasi Abad 21 dan Keterampilan Pemecahan Masalah Mahasiswa Pendidikan Fisika". *Journal of Teaching and Learning Physics*, 6(1), (hlm 1-10).

- Nabillah, T., dan Abadi, A. P. (2020). "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa". *Prosiding Sesiomadika*. 2(1c).
- Pohan, S. A., dan Dafit, F. (2021). "Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 5(3), (hlm 1191–1197).
- Rufaida, H. (2017). "Menumbuhkan Sikap Multikultural Melalui Internalisasi Nilai-Nilai Multikural Dalam Pembelajaran IPS". *Social Science Education Journal*. 4(1), (hlm 14-24).
- Sadiyah, H. (2018). "Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam di PKPBA UIN Maliki Malang". *Jurnal Pendidikan Ilmiah*. 3(2), (hlm 1-29).
- Sinambela, P. (2017). "Kurikulum 2013, Guru, Siswa, Afektif, Psikomotorik, Kognitif". *E-Journal Universitas Negeri Medan*. 6, (hlm 17-29).
- Sukreni, N. N., Ganing, N. N., & Putra, M. (2014). "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD". *Mimbar Pgsd Undiksha*, 2(1).
- Sulfemi, W. B., dan Mayasari, N. (2019). "Peranan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS". *Jurnal Pendidikan*. 20(1), (hlm 53).
- Widnyana, I. G., Sujana, I., dan Putra, I. K. A. (2018). "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus Untung Surapati". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 2(1), (hlm 30).