

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN PINANG 2 KOTA TANGERANG

Eka Listiani

PGSD, Universitas Muhammadiyah Tangerang

ekalistianiku8@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an influence of roleplaying learning methods on the learning outcomes of students of subjects Indonesian grade IV students of SDN Pinang 2 Tangerang City. This research was conducted at SDN Pinang 2 Tangerang City. From the interview results, there were 78% of students who achieved KKM scores and 22% who had not achieved KKM scores from a total of 32 students, in the learning process there were still students who were less active during learning and the method often used by teachers was conventional methods. The research method used is pre-experimental. The sampling amounted to 63 students with class IV A totaling 32 students as the experimental class and class IV B totaling 31 students as the control class. From the results of the posttest hypothesis test conducted using an independent sample test (t-test), sig was obtained. 2 tailed (0.008) < sig. α (0,05). From the hypothesis test it can be concluded that H_0 rejected and H_1 accepted. The results of this study show that there is an influence of roleplaying methods on the learning outcomes of Indonesian language students in grade IV at SDN Pinang 2 Tangerang City. So it can be concluded that there is an influence between the role playing method on the Indonesian learning outcomes of grade IV students of SDN Pinang Kota Tangerang.

Keywords: Role Playing, Indonesian, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Pinang 2 Kota Tangerang. Penelitian ini dilakukan di SDN Pinang 2 Kota Tangerang. Dari hasil wawancara terdapat 78% siswa yang mencapai nilai KKM dan 22% yang belum mencapai nilai KKM dari jumlah siswa 32 siswa, dalam proses pembelajaran masih terdapat siswa yang kurang aktif saat pembelajaran dan metode yang sering digunakan oleh guru yaitu metode konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen. Pengambilan sampel berjumlah 63 siswa dengan kelas IV A yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B yang berjumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol. Dari hasil uji hipotesis posttest yang dilakukan dengan menggunakan uji independent sampel (uji-t), diperoleh sig. 2 tailed (0,008) < sig. α (0,05). Dari uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian ini memperlihatkan terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas IV di SDN Pinang 2 Kota Tangerang . Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh antara metode *role playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Pinang Kota Tangerang.

Kata kunci: *Role Playing*, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan Bahasa Indonesia adalah salah satu bagian dari sistem pendidikan di Indonesia yang wajib dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar. Bahasa utama bangsa Indonesia adalah Bahasa Indonesia, dengan demikian setiap individu dapat berkomunikasi antara satu sama lain meskipun daerah tempat tinggal yang berbeda. Oleh karena itu, perlu untuk setiap manusia mendapatkan pendidikan Bahasa Indonesia sejak dini. Saat menempuh pendidikan di sekolah, pelajaran Bahasa Indonesia wajib ditempuh oleh siswa mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga tingkat perkuliahan dengan tujuan agar siswa dapat mengembangkan skill dalam berkomunikasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki nilai keterampilan, berbicara (bercakap), menyimak, menulis, serta membaca. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat menguasai 4 kemampuan tersebut. Walaupun mata pelajaran Bahasa Indonesia wajib diikuti oleh peserta didik, namun, tidak sedikit siswa SD yang malas mempelajarinya khususnya pada materi yang berupa teks bacaan yang panjang, dan metode yang digunakan yaitu metode konvensional. Yang dimaksud dengan metode

konvensional yaitu pendidikan yang menerapkan metode ceramah pada kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pertemuan. Hal tersebut tentunya akan membuat siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, karena siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk lebih berperan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Pinang 2 Kota Tangerang yang di laksanakan pada tanggal 25 oktober 2022, peneliti meneliti siswa kelas 4A yang berjumlah 32 siswa. Dari hasil obersvasi terdapat 78% siswa mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 22% belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih ada beberapa siswa yang kurang berperan aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan metode yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu metode konvensional.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa

Indonesia metode yang digunakan oleh penelii adalah metode pembelajaran *role playing*. Metode *role playing* di sebut juga dengan metode bermain peran. Putra, dkk (2022) menyatakan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya. perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan dan lain sebagainya (h. 41).

Menurut Ramadhani, dkk (2020) “Metode *role playing* adalah metode mengajar yang menyajikan pengalaman belajar kepada peserta didik melalui situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu (h. 97). Adini (2021) menyatakan bahwa metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dalam memerankannya sebagai tokoh

(h. 18). Kurniawan, dkk (2022) berpendapat bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa memperoleh tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah, sehingga siswa dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial tersebut (h. 78).

Berdasarkan pengertian metode *role playing* diatas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memerankan suatu tokoh atau benda mati dalam sebuah cerita atau materi pembelajaran. Melalui pembelajaran *role playing* siswa mengekspresikan hubunganhubungan antar manusia dengan cara memperagakan, bekerja sama satu sama lain dan berdiskusi, serta mengungkapkan perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Di dalam metode *role playing* siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, semua siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran *role playing* diterapkan dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia materi cerita fiksi yang berbentuk dialog. Metode pembelajaran *role playing* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, disamping itu metode pembelajaran *role playing* juga memiliki kelemahan dan kelebihan

Kelebihan Metode Role Playing

Kholifah, dkk (2018:101) menyebutkan bahwa metode *role playing* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 2) Merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
- 3) Menarik menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- 4) Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 5) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas di dalam proses pembelajaran

Menurut Anas (2014). Kelebihan metode *role playing* yaitu 1) *Role playing* dapat memberikan semacam *hidden practice*, 2) *Role*

playing melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. 3) *Role playing* dapat memberikan kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. 4) Seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai menunjukkan kesempatan kemampuannya dalam untuk bekerja sama hingga berhasil. 5) Merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. 6) Suasana yang menggembirakan bagi siswa selama mereka belajar metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan kelebihan dari metode pembelajaran *role playing* diatas, diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran,

Kelemahan Metode Role Playing

Selain memiliki kelebihan, metode *role playing* juga memiliki kelemahan. Toharudin (2019:52) menyebutkan bahwa kelemahan metode *role playing* yaitu:

- 1) Metode *role playing* memerlukan waktu yang relatif Panjang.

- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa.
- 3) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila role playing mengalami kegagalan, bukan saja memberikan kesan yang kurang baik, tetapi berarti tujuan pembelajaran belum tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dengan metode role playing.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 9) Evaluasi.
- 10) Penutup.

Langkah-langkah Metode Role Playing

Tujuan pembelajaran akan tercapai jika guru memperhatikan Langkah-langkah metode pembelajaran *role playing*. Langkah-langkah pembelajaran *role playing* menurut Amin, dkk (2022) sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan beberapa siswa.

Dengan Langkah-langkah metode pembelajaran *role playing* diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar pada penelitian ini diharapkan dapat meningkat atau terdapat perubahan setelah menerapkan metode *role playing*. Wahyuningsih (2020:65) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf

maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Setiawan, dkk (2023:23) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dan bukti belajar seseorang yang ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukannya proses belajar mengajar. Hasil belajar bukan hanya tentang nilai hasil tes pembelajaran namun diikuti dengan perubahan tingkah laku siswa. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai keberhasilan yang dicapai siswa oleh penyelenggara pendidik untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, maka seorang guru perlu mengadakan tes pada setiap menyajikan sesuatu bahasan kepada siswa.

Belajar merupakan proses yang mengakibatkan adanya perubahan baik berupa tingkah laku, nilai dan pengetahuan. Keberhasilan belajar tentunya dipengaruhi beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar menurut Djamarah dalam buku Yudha (2018:36) sebagai berikut:

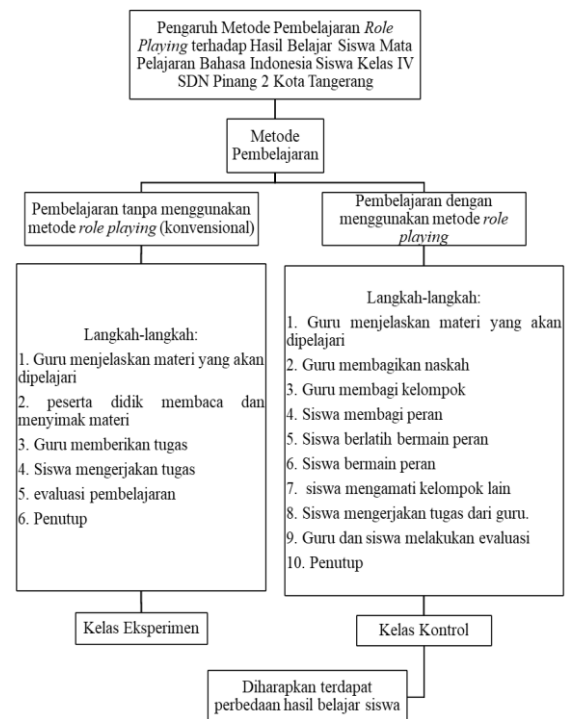
1) Faktor *intern*

- a) Faktor Fisiologis, yaitu faktor yang terdiri dari kondisi fisiologis, dan kondisi panca indra.
- b) Faktor Psikologis, yaitu faktor yang terdiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.

2) Faktor *ekstern*

- a) Faktor Lingkungan, yaitu faktor yang terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya.
- b) Faktor Instrumenal, yaitu faktor yang terdiri dari kurikulum, program, sarana dan fasilitas, serta guru.

Kerangka Penelitian



Gambar 1. Kerangka Berpikir

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pinang 2 Kota Tangerang yang beralamat di Jl. KH. Hasyim Ashari, RT 006/RW 002, Pinang, Kec. Pinang, Kota Tangerang, Banten. Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan oktober 2022. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen atau disebut sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya (semu). Sedangkan desainnya menggunakan *one group pretest-posttest*. Dalam *one group pretest-posttest* terdapat pretes sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian dirumuskan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

- O_1 = Nilai pretes (sebelum diberi perlakuan)
 O_2 = Nilai postes (sesudah diberi perlakuan)
 X = Perlakuan

Siswa kelas IV SDN Pinang 2 Kota Tangerang dijadikan sebagai populasi penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu semua populasi dijadikan sampel. Pada penelitian ini terdiri dari kelas IV A

dan IV B yang dijadikan sebagai sampel. Kelas IV A sebagai kelas Eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kelas IV A terdiri dari 32 siswa dan kelas IV B berjumlah 31 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar tes pretest dan posttest yang berupa soal esai. Lembar pretest dijadikan sebagai tolak ukur pemahaman awal siswa. Sedangkan lembar posttest dijadikan sebagai alat ukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing*. Lembar soal pretest dan posttest menggunakan soal yang sama yang berjumlah 15 soal. Lembar soal pretest dan posttest sebelum di uji di kelas eksperimen dan kontrol divalidasi oleh tim ahli yang sesuai dengan bidangnya, kemudian di uji validitas. Uji validitas diberikan kepada siswa kelas V. setelah tes tersebut dinyatakan valid, maka lembar tes tersebut dapat diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara membuat kisi-kisi instrument, membuat soal pretest-posttest, membagikan ke siswa kelas eksperimen dan kontrol, menilai hasil belajar siswa, dan dokumentasi.

Materi yang diajarkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama yaitu tentang cerita fiksi yang berupa dialog. Pelaksanaan penelitian meliputi kegiatan pretest, proses pembelajaran dan posttest. Deskripsi pelaksanaan dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pretest

Pretest diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran untuk mengetahui pemahaman siswa awal.

2. Proses pembelajaran

Proses pembelajaran pertama dilakukan di kelas IV B (kelas kontrol) menggunakan metode pembelajaran konvensional. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dan membaca cerita fiksi di depan kelas. Ketika guru menjelaskan dan siswa membaca cerita, siswa lain kurang antusias mendengarkan, menghiraukan dan asik berbincang dengan teman sebangkunya. Kemudian menjawab pertanyaan yang sudah diberikan oleh guru. Proses pembelajaran ke-2 dilakukan di kelas IV A (kelas eksperimen) dengan menggunakan metode *role playing* pada materi cerita fiksi.

3. Posttest

Posttest diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kontrol setelah proses pembelajaran. Posttest diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa mengenai materi cerita fiksi. Nilai yang telah terkumpul kemudian diolah.

Untuk menarik kesimpulan penelitian, Langkah utama yaitu pengolahan data, pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS.

a. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji persyaratan analisis menggunakan aplikasi SPSS.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas ini menggunakan uji chi square dengan ketentuan sebagai berikut: Kriteria pengujian dikatakan normal jika didapat nilai signifikansi pearson ($p < 0,05$) maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi pearson ($p > 0,05$) maka data distribusi tidak normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji homogenitas signifikansi levene dengan menggunakan software SPSS 25.0. Uji homogenitas dapat dilihat melalui perbandingan kriteria uji homogenitas, yaitu:

- a) Taraf signifikansi $> 0,05$, maka data dinyatakan homogen.
- b) Taraf signifikansi $< 0,05$, maka data dinyatakan tidak homogen.

b. Uji Hipotesis

Dari hasil pengujian persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas yang dapat diketahui bahwa kedua kelas dilihat dari nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dalam keadaan yang homogen maka dapat dilanjutkan dengan menghitung hipotesis menggunakan SPSS Uji Independent Sample T-test. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Independent sample T-test

- 1) Jika nilai signifikansi (2 tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

- 2) Jika nilai signifikansi (2 tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah melakukan pengolahan data, berikut rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu:

Tabel 1. Nilai rata-rata kelas eksperimen & kelas kontrol

Kelas	Pretest	Posttest
Kontrol	69.68	74.52
Eksperimen	69.8	75.06

Berdasarkan tabel di atas rata-rata posttest kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Namun, rata-rata yang diperoleh belum cukup untuk membuktikan kebenaran hipotesis dalam penelitian. Oleh sebab itu, hasil yang diperoleh dari pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0 melalui beberapa tahap sebagai berikut:

a. Uji persyaratan analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Chi Square.

Tabel 2. Nilai Uji Normalitas
Pretest kelas eksperimen &
kelas kontrol

Data	Nilai p	Nilai α	Ket.
Nilai pretest kelas Eksperimen dan kelas kontrol	0,033	0,05	Data sampel berdistribusi normal

Tabel 3. Nilai Uji Normalitas
Posttest kelas eksperimen &
kelas kontrol

Data	Nilai p	Nilai α	Ket
Nilai posttest kelas Eksperimen metode <i>role playing</i> dan kelas kontrol metode konvensional	0,044	0,05	Data berdistribusi normal

Berdasarkan tabel uji normalitas chi square data pretest-posttest kelas eksperimen dan kontrol data tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji homogenitas signifikansi levene dengan menggunakan software SPSS 25.0. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan cara oneaway anova. Berikut data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4. Uji Homogenitas
Oneway Anova Data Pretest
Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.117	1	60	.733
	Based on Median	.001	1	60	.978
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	54.000	.978
	Based on trimmed mean	.073	1	60	.788

Tabel 5. Uji Homogenitas Oneway Anova Data PosttestKelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
----------------------------------	--	--	--	--	--

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	.022	1	62	.883
	Based on Median	.017	1	62	.897
	Based on Median and with adjusted df	.017	1	61.587	.897
	Based on trimmed mean	.018	1	62	.895

Berdasarkan tabel uji homogenitas pretest-posttest kelas eksperimen & kontrol nilai signifikansi $> 0,05$. dengan demikian data tersebut memiliki varian yang homogen.

b. Uji Hipotesis

Dari hasil pengujian persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas yang dapat diketahui bahwa kedua kelas dilihat dari nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dalam keadaan yang homogen maka dapat dilanjutkan dengan

menghitung hipotesis menggunakan SPSS Uji Independent Sample T-test.

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Independent sample T-test sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (2 tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- 2) Jika nilai signifikansi (2 tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Berdasarkan hasil analisis posttest yang menggunakan uji t diperoleh bahwa sig. 2 tailed $< \text{sig. } \alpha$ yaitu $0,008 < 0,05$ dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil posttest metode *role playing* dan metode konvensional kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa indonesia siswa kela IV SDN Pinang 2 Kota Tangerang.

hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan dengan data sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 75.06, sdangkan nilai pretest kelas eksperimen yaitu 74.52.
2. Nilai uji independent t-test diperoleh bahwa nilai sig. 2 tailed $< \text{sig. } \alpha$ yaitu $0,008 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Bagi Sekolah
Menerapkan dan mendukung penggunaan metode *role playing* guna meningkatkan kinerja guru dan hasil peserta didik.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya
Diharapkan pada selanjutnya dapat menjadi acuan penelitian sejenis dan mengembangkan metode pembelajaran *role playing* dengan materi atau mata pelajaran yang berbeda.
- 3) Bagi Instansi

Mengembangkan materi
pengajaran untuk
meningkatkan prestasi belajar
mahasiswa.

Toharudin, Moh. (2019). *Penelitian
Tindakan Kelas Teori dan
Aplikasinya untuk Pendidik yang
Profesional*. Jawa Tengah:
Lakeisha.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, dkk (2022). *Peningkatan
dan Pengembangan Prestasi
Belajar Peserta Didik*. Jawa
Timur: Uwais Inspirasi Indonesia
Adini, Nur A. S. (2021). *Metode
Bermain Peran*. Riau: Dotplus
Publisher.

Amin, dkk. (2022). *Model
Pembelajaran Kontemporer*

Anas, M. (2014). *Mengenal Metode
Pembelajaran*.

Kulsum, Umi. (2023). *Model Problem
Based-Learning Meningkatkan
Hasil Belajar PPKn Peserta
Didik*. NTB: Pusat
Pengembangan Pendidikan dan
Penelitian Indonesia

Putra, Randi E. & Apdoludin. (2019).
*Model dan Metode
Pembelajaran*. Jawa tengah:
Lakeisha

Ramadhani, R., Masrul, D.
Nofriansyah, dkk. (2020). *Belajar
dan Pembelajaran*. Yayasan Kita
Menulis.

Setiawan, H. R. & A. Bachtiar (2023).
Metode Role Play. Medan: Umsu
Press

Wahyuningsih, Endang S. (2020).
*Model Pembelajaran Mastery
Learning Upaya Peningkatan
Keaktifan dan Hasil Belajar
Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
Publisher.