

Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Cita-citaku Di SDN Panti 01 Jember Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015

(The Effect Of Role Playing Method To The 4th Grade Student's Learning Outcomes With The Theme My Dreams in SDN Panti 01 Jember At Second Semester Year 2014/2015)

Ma'rifatul Jannah, Imam Muchtar, Chumi Zahroul Fitriyah
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail : muchtarimam54@gmail.com

Abstrak

Salah satu hal yang harus dimiliki oleh guru untuk mendukung keberhasilan implementasi kurikulum 2013 adalah menggunakan metode yang bervariasi dalam mengajar dan mengembangkan kompetensi peserta didik. Dalam metode *role playing*, siswa dapat berperan dan berperilaku seperti orang lain sesuai dengan skenario yang telah disusun oleh guru. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan populasi seluruh siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember yang berjumlah 51 siswa. Desain penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi dan tes, namun data yang dianalisis yaitu tes. Skor tes siswa berupa selisih nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* untuk kelas eksperimen 42,12 dan kelas kontrol sebesar 30,38 yang kemudian dianalisis dengan rumus uji-t menggunakan program SPSS versi 14.00 sehingga diperoleh $t_{hitung} = 3,919$ dengan keefektifan relatif sebesar 38,62%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,919 > 2,010$), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015.

Kata Kunci: metode *role playing*, hasil belajar, penelitian eksperimen

Abstract

One of the things that must be passed by the teacher to support successful implementation of the 2013 curriculum is by using a variety of methods in teaching and developing the competence of learners. By using role playing method, students are able to act and behave like everyone else according to the scenarios that have been prepared by the teacher. This study was conducted to determine whether there is an effect of the use of role playing method on learning outcomes of the fourth grade students in the theme of my kind of goals at SDN Panti 01 Jember on second semester in the 2014/2015 academic year. The type of this research is experimental research with the entire population of the fourth grade students of SDN 01 Panti, Jember, consisting of 51 students. The design of this study is pretest-posttest control group design. The data collected by using interviews, observation, documentation and tests, but the data that will be analyzed is a test. The students' scores in the form of the difference between the average value of the pre-test and post-test for the experimental class and control class is 42.12 at 30.38 which is analyzed by t-test formula using SPSS version 14.00 so obtained $t = 3.919$ with the relative effectiveness amounting to 38.62%. The calculation result showed that $t_{hitung} > t_{table}$ ($3.919 > 2.010$), so that it can be concluded that there there was a significant influence of using role playing method on 4th grade student's learning outcomes with the theme of my dreams at SDN Panti 01 Jember on second semester in the 2014/2015 academic year.

Keywords: role play method, learning outcomes, experimental research

Pendahuluan

Kurikulum 2013 merupakan suatu kurikulum yang berkualitas bagi pendidikan bangsa dan dibentuk untuk mempersiapkan lahirnya generasi muda bangsa Indonesia, dengan sistem dimana siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Kreativitas guru merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan tujuan kurikulum 2013 karena guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil-tidaknya peserta didik dalam belajar.

Metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar dan sebagai tolok ukur keberhasilan guru dalam mengajar. Metode pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi tercapainya hasil belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi yaitu suatu kegiatan guru dalam proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan murid sehingga dalam proses belajar murid senantiasa menunjukkan ketekunan dan antusias agar jalannya pengajaran tidak membosankan, dan tetap menarik perhatian anak didik. Tetapi juga penggunaan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar bila penggunaannya tidak tepat dan tidak sesuai dengan situasi yang mendukungnya dan dengan kondisi psikologis anak didik. Jadi, yang penting dalam mengajar bukan upaya guru menyampaikan materi pembelajaran, tetapi bagaimana siswa dapat mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Sebagai seorang guru, guru harus melihat keadaan para siswa-siswanya baik di dalam pembelajaran atau pun diluar pembelajaran. Begitu pula ketika proses belajar-mengajar di mulai, guru harus mampu menyusun strategi pembelajaran yang ampuh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Seorang guru tidak selayaknya masuk ke dalam kelas dan mengajar seadanya tanpa persiapan sama sekali. Karena setiap bahan pembelajaran butuh strategi yang dijabarkan lewat metode pembelajaran agar pembelajaran tercapai secara maksimal. Implementasi Kurikulum 2013 berbasis kompetensi dapat dilakukan dengan berbagai metode. Salah satu diantaranya adalah *role playing*. Guru yang kreatif senantiasa mencari metode-metode baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang menonton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. *Role playing* merupakan salah satu metode yang dapat dilakukan. Menurut Ruminiati (2008:2-28), metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan mendramatisasi tingkah laku dalam hubungan

sosial dengan suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan masalah sosial.

Metode *role playing* memiliki kelebihan sebagai berikut: (1) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, (2) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas dinamis dan penuh antusias, (3) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, (4) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, (5) dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan/membuka motivasi siswa.

Dari uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Cita-citaku di SDN Panti 01 Jember Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015”.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimental dengan desain pretest-posttest control grup design. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015. Penentuan kelas eksperimental dan kelas kontrol dilakukan secara random atau acak. Kedua kelas, yaitu kelas eksperimental dan kontrol sama-sama diberikan *pre-test*, untuk mengukur dan memastikan kondisi awal masing-masing kelas. Langkah berikutnya kedua kelas diberikan perlakuan (treatment), kelas eksperimental diberikan perlakuan (treatment) dengan metode pembelajaran yang akan diteliti, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan metode pembelajaran yang biasa dilaksanakan oleh guru di sekolah. Sesudah selesai perlakuan, kedua kelas yaitu kelas ekperimental dan kontrol diberikan *post-test* dengan soal yang sama, untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa yang dicapai setelah proses pembelajaran. Berikut tabel pelaksanaan desain *pretest-posttest control grup design*.

Tabel 1: Desain Penelitian

E :	O ₁	X	O ₂
C :	O ₁		O ₂

Sumber (Masyhud, 2014:153)

Keterangan :

E : kelompok eksperimen

C : kelompok kontrol

- O₁: observasi/test awal (*pre-test*) yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum dilakukan perlakuan. Test untuk kedua kelompok menggunakan alat/instrumen yang sama.
- X : perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen.
- O₂ : observasi/test akhir (*post-test*) yang diberikan sesudah perlakuan. Test untuk kedua kelompok digunakan alat/instrumen yang sama.

Subyek pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember yang terdiri dari kelas IVA dan IVB yang berjumlah 51 siswa. Uji homogenitas yang dilakukan peneliti menggunakan nilai ujian akhir semester ganjil diperoleh hasil $t_{hitung} = 1,053$. Hasil t_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan pada t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk uji dua pihak. Pada taraf signifikansi 5% nilai $df = 49$ yang mempunyai harga $t_{tabel} = 2,010$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,053 < 2,010$) sehingga keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen. Selanjutnya dengan menggunakan metode *cluster random sampling* dengan teknik undian untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu metode *role playing*. Variabel terikat yaitu hasil belajar siswa kelas IV pada tema cita-citaku subtema giat berusaha meraih cita-cita. Variabel kontrol yaitu metode konvensional.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode wawancara, observasi, tes dan dokumentasi, namun metode wawancara dan observasi tidak digunakan untuk menganalisis hasil belajar. Analisis data menggunakan tes hasil belajar yang berupa beda nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik t -test sampel terpisah untuk mengolah data. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015. Ketentuan untuk menguji pengaruh yang signifikan, t_{tes} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebagai berikut.

- a. Harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan H_a diterima
- b. Harga $t_{tes} < t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan H_a ditolak

Apabila pada hasil analisisnya menunjukkan hasil yang signifikan yaitu harga $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015 ditolak dan H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role*

playing terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015 diterima. Apabila pada hasil analisis menunjukkan taraf yang tidak signifikan yaitu $t_{tes} < t_{tabel}$ maka (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015 diterima dan H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015 ditolak. Selanjutnya, untuk proses penghitungannya digunakan program SPSS versi 14.00.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penghitungan nilai *pre-test post-test* kelas eksperimen dan kontrol yang didapat selama penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 2 Perbandingan nilai siswa

Keterangan	Kelompok Penelitian	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N jumlah siswa	25	26
Σ nilai <i>pre-test</i> siswa	1050	846
Rata-rata nilai <i>pre test</i> siswa	42	32.53
Σ nilai <i>post-test</i> siswa	2103	1636
Rata-rata nilai <i>post test</i> siswa	84.12	62.92
Rata-rata beda	42.12	30.38
Standart deviasi	10.46	6.12

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Panti 01 Jember dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas eksperimen dan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol. Penggunaan metode *role playing* bertujuan agar siswa dapat menghayati sesuatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realita hidup, siswa juga dapat memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya sehingga siswa menjadi lebih

termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan mengkaji perbedaan antara hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing* dan menggunakan metode konvensional. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dan pembelajaran pada kelas IV-A sebagai kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Uji homogenitas dilakukan, sebelum dilaksanakan pembelajaran di kedua kelas tersebut, dengan menggunakan data hasil Ulangan Akhir Semester Ganjil. Uji Homogenitas dilakukan menggunakan uji t pada program statistik SPSS 14.00 dengan taraf signifikansi 5%. Dari hasil uji t, dapat diperoleh hasil t_{hitung} / t_{tes} sebesar 1,053. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,010$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $t_{hitung} / t_{tes} < t_{tabel}$ ($1,053 < 2,010$) maka H_0 diterima sehingga menunjukkan tidak adanya perbedaan mean yang signifikan, dan disimpulkan bahwa keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen.

Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan metode *cluster random sampling* dengan teknik undian. Adapun hasilnya yaitu kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA sebagai kelas kontrol. Pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan metode *role playing*, sedangkan kelas kontrol dilakukan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Kegiatan berikutnya melakukan uji t dengan menggunakan data hasil selisih *post-test* dan *pre-test*. Uji t dilakukan dengan menggunakan program statistik SPSS 14.00 dengan taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan hasil analisis data perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dengan menggunakan uji t menunjukkan hasil yang signifikan. Selisih hasil *post-test* dan *pre-test* dari masing-masing kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama dihitung dengan menggunakan uji t untuk melihat perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberi perlakuan berbeda. Berdasarkan hasil analisis data perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dari 25 subjek yang diamati terlihat bahwa selisih rata-rata (mean) dari nilai siswa sebelum/*pre-test* (42) diberikan perlakuan dengan rata-rata nilai siswa sesudah diberikan perlakuan/*post-test* (84,12) adalah 42,12 secara statistik ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dengan sesudah diberikan perlakuan. Hasil analisis data perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dari 26 subjek yang diamati terlihat bahwa selisih rata-rata (mean) nilai siswa sebelum diberikan perlakuan (32,53) dengan nilai rata-rata siswa sesudah diberikan perlakuan (62,92) adalah 30,38, secara statistik ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai siswa sebelum dengan sesudah diberikan perlakuan.

Kedua kelas sama-sama mengalami perubahan, namun pada kelas eksperimen rata-rata nilai siswa mengalami perubahan yang lebih signifikan dibandingkan dengan rata-rata nilai pada kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

Kegiatan selanjutnya melakukan uji t untuk menguji hipotesis H_a atau H_0 yang akan diterima. Dari hasil uji statistik *independent sample test* menggunakan program SPSS versi 14.00 diperoleh bahwa hasil $t_{test} > t_{tabel}$ yaitu $3,919 > 2,010$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai siswa dengan menggunakan metode *role playing* dibandingkan dengan nilai siswa yang menggunakan metode konvensional. Artinya H_a yang menyatakan ada pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015 diterima.

Berdasarkan proses analisis data yang dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa terdapat hasil yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing*. Hal ini sesuai yang dijelaskan Mukminan (dalam Hidayati, 2004 : 95) dengan penggunaan metode *role playing* siswa dapat menghayati sesuatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realita hidup, siswa juga dapat memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terhadap hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema cita-citaku di SDN Panti 01 Jember semester II tahun pelajaran 2014/2015 Hasil perhitungan selisih nilai *post-test* dan *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dibuktikan dengan hasil analisis data yang menunjukkan bahwa hasil pengujian menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% yaitu $t_{hitung} = 3,919$ dan $t_{tabel} = 2,010$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penghitungan keefektifan relatif dari penggunaan metode *role playing* sebesar 38,62%, hal ini memiliki arti bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas IVB yang menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran lebih efektif sebesar 38,62% dibandingkan dengan kelas IVA yang menggunakan metode konvensional.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran dalam penelitian ini adalah :

1) Bagi guru

Diharapkan dapat menggunakan metode *role playing* sebagai salah satu metode pembelajaran yang tepat pada kurikulum 2013.

2) Bagi sekolah

diharapkan dapat menyarankan guru-guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pendidikan dan materi pelajaran guna meningkatkan mutu para pendidik dan peserta didik.

3) Bagi peneliti

diharapkan dapat memberikan wawasan dan masukan serta bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

4) Bagi siswa

diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- [1] Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi.
- [2] Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- [3] Ruminiati. 2008. *Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Proyek PJJ S1 PGSD Dikti Depdiknas.

