Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Vol 1 (3) Tahun 2022: 306-319
ISSN: 2829-5072
Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: (0287) 385902 Kebumen 54312
Web jurnal : www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id email: tarbichannel@gmail.com

Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 4 "Berbagai Pekerjaan" Subtema 2 "Pekerjaan Di Sekitarku" di MI Sultan Agung Sidomoro

Ngainun Fawziyah, Oky Ristya Trisnawati, Nadia Raifah Nawa Kartika

Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen

Email : ngainunfawziyah02@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the *Role Playing* in integrated thematic learning on theme 4 sub-theme 2 in class IV MI Sultan Agung Sidomoro in the academic year 2020/2021. This research applies experimental research with *Pre-Experimental Design* in the form of *Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design.* The research instrument carried out was using data collection techniques through observation, questionnaires, interviews, documentation, normality testing of the data was carried out using the *Kolmogorov Smirnov* test and hypothesis testing using the *Paired Sample Test* or *Sample Difference* using the *SPSS software version* 25. The results obtained that there is an effect of the method on students' interest in learning with a significance value of Sig.(2-tailed) of 0.001 and the value <0.005 then Ho is rejected and Ha is accepted.

Keywords: *Application of Role Playing , Thematic Learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* dalam pembelajaran Tematik terpadu pada tema 4 subtema 2 di kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini menerapkan penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design.* Instrumen penelitan yang dilakukan adalah dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, wawancara, dokumentasi, pengujian kenormalan data dilakukan menggunakan pengujian *Kolmogorov Smirnov* dan uji hipotesis menggunakan Uji *Paired Sample Test* atau *Sample Difeference* dengan menggunakan bantuan *Software SPSS versi* 25. Hasil penelitian yang didapat bahwa ada pengaruh metode terhadap minat belajar siswa dengan nilai signifikasi Sig.(2-tailed) sebesar 0,001 dan nilai tersebut < 0,005 maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Kata Kunci: *Penerapan Metode Role Playing , Pembelajaran Tematik*

Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Vol 1 (3) Tahun 2022: 306-319
ISSN: 2829-5072
Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: (0287) 385902 Kebumen 54312
Web jurnal : www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id email: tarbichannel@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tiang utama dari kebudayaan dan pondasi utama guna membangun peradaban dari sebuah bangsa. Pendidikan dalam suatu negara mempunyai peranan yang sangat penting karena pendidikan dapat menciptakan manusia yang mempunyai kualitas dan berpotensi. Maju tidaknya suatu negara juga dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Dengan demikian, pendidikan merupakan cerminan dari kualitas suatu negara.

Hal tersebut menunjukkan pentingnya siswa untuk meningkatkan kepribadiannya dalam menempuh pendidikan dan meningkatkan minat belajarnya. Untuk meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran agar ilmu yang disampaikan oleh guru tersampaikan dan diterima dengan baik oleh siswa, maka perlu adanya minat belajar. Hal tersebut juga tentu dipengaruhi oleh kreatifitas guru dalam memberikan pembelajaran dalam kelas. guru dituntut untuk dapat menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dalam kelas agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih antusias.

Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas hendaknya disampaikan dengan menarik dan menyenangkan agar siswa mengikutinya dengan penuh semangat dan rasa minat belajarnya akan semakin terlihat dan meningkat. Menurut Slameto definisi minat belajar yaitu suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan. Minat belajar dapat di ukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan.[1] Menurut pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar itu adalah suatu rasa suka terhadap suatu mata pembelajaran tertentu yang dapat menjadi sebuah ketertarikan untuk mempelajarinya.

Tercapainya suatu tujuan dari sebuah pembelajaran adalah harapan setiap seorang pendidik. Namun didalamnya juga perlu diperhatikan bahwa dalam melakukan proses pembelajaran hendaknya melihat seberapa besar minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat

[1)] Nurhasanah, Siti, and Ahmad Sobandi. *"Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 1.1 (2016): 128-135.

Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Vol 1 (3) Tahun 2022: 306-319
ISSN: 2829-5072
Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: (0287) 385902 Kebumen 54312
Web jurnal : www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id email: tarbichannel@gmail.com

belajar siswa berperan sangat penting karena akan mempengaruhi keaktifan siswa dalam kelas ketika proses pembelajaran. Siswa yang minat belajarnya tinggi akan terlihat. Mulai dari keaktifannya dalam mengikuti pembelajaran dan juga ketertarikannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar siswa dapat di tingkatkan dengan cara menyajikan proses pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan melibatkan siswa didalamnya.

Jika guru tidak menghadirkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran di dalam kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka minat belajar siswa akan rendah dan siswa menjadi kurang aktif, maka dibutuhkan metode pembelajaran yang mendukung siswa agar lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas yang menjadikan minat belajar siswa muncul dan meningkat. Salah satu langkah yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah metode bermain peran. Metode ini membuat siswa lebih aktif karena melibatkan siswa didalamnya. Metode ini juga melatih siswa untuk berkomunikasi karena metode ini dapat meningkatkan kemampuan ketrampilan berbicara dan berbahasa siswa.

Dengan demikian, dilakukannya analisis penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik tema 4 subtema 2 di kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro untuk mengetahui penerapan metode *Role Playing*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi keseluruhan pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas IV A MI Sultan Agung Sidomoro yang berjumlah 16 siswa, maka banyaknya populasi pada penelitian ini yaitu 16 siswa. Pada penelitian ini, peneliti mengambil sampel dari seluruh siswa kelas IV dengan menggunakan teknik sampling jenuh dengan jumlah 16 siswa. Sumber data pada penelitian ini adalah kepala madrasah, guru kelas IV dan siswa kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro dengan tujuan mendeskripsikan penerapan

Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Vol 1 (3) Tahun 2022: 306-319
ISSN: 2829-5072
Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: (0287) 385902 Kebumen 54312
Web jurnal : www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id email: tarbichannel@gmail.com

metode *Role Playing* dalam pembelajaran tematik tema 4 subtema 2 di kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro. Penelitian ini dilaksanakan melalui observasi, wawancara, dokumentasi serta angket atau kuisioner. Iinstrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman waancara yang ditujukan kepada guru kelas IV serta angket atau kuisioner yang ditujukan kepada siswa-siswi kelas IV sebagai alat untuk mengukur minat belajar siswa. Uji

1. Uji Validitas Instrumen

   Untuk uji validitas instrumen akan peneliti lakukan dengan menggunakan teknik *uji validitas product moment* melalui bantuan program aplikasi SPSS dengan menggunakan metode *Correlate Bivariate,* yaitu mengorelasikan pernyataan tiap item dengan total item setiap variabel dengan memperhatikan skala yang digunakan yaitu apakah skalanya berbentuk ordinal. Interval atau rating.

   Dalam menentukan valid atau tidaknya item dalam kuisioner yaitu dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} atau membandingkan nilai *p*-value dengan nilai α yang besarnya 0,05 (tingkat kesalahan 5%), adapun keputusannya sebagai berikut ini :

   a. Jika nilai r hitung > r tabel atau nilai *p*-value (nilai signifikasi) < nilai α (0,05), maka item pernyataan atau pertanyaan pada instrumen dinyatakan "valid".
   b. Jika nilai r hitung < r tabel atau nilai *p*-value (nilai signifikasi) > nilai α (0,05), maka item pernyataan atau pertanyaan pada instrumen dinyatakan "tidak valid".

2. Uji Reabilitas Instrumen

   Uji reliabilitas yang peneliti gunakan yaitu dengan menggunakan *One Shot* atau cara mengujicobakan instrumen sekali saja, pada responden yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Kemudian hasilnya ditabulasi dan dianalisis menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α) yang dibantu dengan *softwear IBM SPSS Statistics 25*. Hasil analisis dari uji statistik *Cronbach's Alpha* (α) ini mennetukan instrumen ini reliabel atau tidak. Keputusan ini didasarkan pada kriteria uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* (α) yaitu, jika nilai *Cronbach's Alpha* (α) > 0,6 maka kuisioner dinyatakan reliabel atau konsisten. Sedangkan jika nilai

Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Vol 1 (3) Tahun 2022: 306-319
ISSN: 2829-5072
Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: (0287) 385902 Kebumen 54312
Web jurnal : www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id email: tarbichannel@gmail.com

Cronbach's Alpha (α) < 0,60 maka kuisioner dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten. Instrumen dapat digunakan untuk mengambil data penelitian apabila instrumen tersebut dinyatakan reliabel.[2]

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif-kuantitatif. Penelitian ini menggali data secara kuantitatif yang kemudian hasilnya di deskripsikan untuk membuktikan hipotesis dan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan proses penelitian di kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro sebagai respondennya.

Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan instrumen penelitian berupa angket. Setalah melakukan *treatment,* peneliti kemudian membagikan lembar angket sejumlah siswa. Data pada penelitian ini disajikan dengan mendeskripsikan hasil penelitian dengan menggunakan angket terkait efektivitas penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran Tematik tema 4 subtema 2.

Data pada penelitian ini disajikan dengan mendeskripsikan hasil penelitian dengan menggunakan angket terkait efektivitas penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 2. Hasil data yang diperoleh pada proses penelitian, kemudian peneliti klasifikasikan menjadi 2 bagian yaitu hasil data *Pre-Test* dan hasil data *Post-Test.* Hasil data penelitian yang diperoleh tersebut juga di dukung dengan hasil wawancara bersama dengan guru keas IV dan observer yang mengamati pada saat penerapan metode *Role Playing* pada saat penelitian.

Menurut Pranama dalam jurnal Paradigma Multidipliner oleh Ganis Yuni Saputri dan Fitrah Sari Islami uji *paired sample t-test* atau uji beda digunakan untuk menganalisis suatu model

[2)] Meilana, Septi Fitri, and Nurliza Lestari. "Peran Pengawasan Orang Tua terhadap Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Smartphone Selama Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 6.1 (2022): 137-142.

Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Vol 1 (3) Tahun 2022: 306-319
ISSN: 2829-5072
Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: (0287) 385902 Kebumen 54312
Web jurnal : www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id email: tarbichannel@gmail.com

sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan tertentu pada sempel yang sama, dalam pengujian *paired sample t-test* dapat digunakan apabila data itu berdistribusi normal.[3]

Uji persyaratan normalitas dilakukan dengan (*Kolmogorov Smirnov).* Menurut Ghozali dalam jurnal Paradigma Multidipliner oleh Ganis Yuni Saputri dan Fitrah Sari Islami uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah nilai dari residual pada model regresi berdistribusi normal atau tidak.[4] Untuk mengetahuinya adalah dengan menggunakan analisis grafik dan uji statistik. Pengujian kenormalan data dilakukan menggunakan pengujian *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan *Software SPSS versi 25*.

Pengujian kenormalan data dilakukan menggunakan pengujian *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan *Software SPSS versi 25*. Berikut tabel Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov* :

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		16
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.12714989
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.127
	Negative	-.099
Test Statistic		.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan dari tabel 1 diatas yang menunjukkan hasil Uji Normalitas *Kolmogorov*

[3] Ibid.
[4] Saputri, Ganis Yuni, And Fitrah Sari Islami. "Analisis Dampak Revitalisasi Pasar Tradisional Terhadap Pendapatan Pedagang Pasar Tradisional Bobotsari." (2021).

Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Vol 1 (3) Tahun 2022: 306-319
ISSN: 2829-5072
Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: (0287) 385902 Kebumen 54312
Web jurnal : www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id email: tarbichannel@gmail.com

Smirnov, diketahui nilai signifikasi 0,200 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Setelah melakukan Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov* dan telah diketahui bahwa data yang diteliti adalah berdistribusi normal, maka artinya data tersebut dapat digunakan untuk uji selanjutnya yaitu Uji *Paired Sample T-Test*, dimana langkah-langkahnya yaitu dengan melakukan uji *Paired Sample Statistic*, uji *Paired Sample Correlation* dan *Paired Sample Test* atau *Sample Difeference.* Berikut tabel Uji *Paired Sample Statistic*, *Paired Sample Correlation* dan *Paired Sample Test* atau *Sample Difeference :*

Tabel 2
Hasil Uji *Paired Sample Statistic*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PREE TEST	67.3750	16	7.11688	1.77922
	POST TEST	72.0000	16	7.29383	1.82346

Uji *Paired Sample Statistic* digunakan untuk menampilkan hasil data secara deskriptif dari sample yang telah diteliti dengan melihat mean dari *Pre-Test* dan *Post-Test.* Dari uji *Paired Sample T-Test* diketahui output rata-rata nilai *Pre-Test* sebesar 67.3750 dan rata-rata nilai *Post-Test* 72.0000. Dari hasil data tersebut secara deskriptif terdapat perbedaan hasil nilai rata-rata sebelum dan sesudah adanya perlakukan penggunaan metode *Role Playing.*

Tabel 3
Hasil Uji *Paired Sample Correlation*

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PREE TEST & POST TEST	16	.825	.000

Uji *Paired Sample Correlation* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara data *Pre-Test* dan *Post-Test.* Berdasarkan dari output tersebut dapat diketahui bahwa

Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Vol 1 (3) Tahun 2022: 306-319
ISSN: 2829-5072
Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: (0287) 385902 Kebumen 54312
Web jurnal : www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id email: tarbichannel@gmail.com

koefisien korelasi sebesar 0,825 dengan nilai signifikasi sebesar 0,000 dan nilai tersebut < 0,005 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara *Pre-Test* dan *Post-Test*.

Tabel 4
Hasil Uji *Paired Sample Test* atau *Sample Difeference*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	PREE TEST - POST TEST	-4.62500	4.27200	1.06800	-6.90139	-2.34861	-4.331	15	.001

Berdasarkan dari hasil output tabel 4 diatas, diketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001 dan nilai tersebut < 0,005 maka Ho ditolak dan Ha diterima, yang dimana terdapat pengaruh sebelum dan sesudah adanya perlakukan penggunaan metode *Role Playing.* Serta dapat disimpulkan dengan melihat adanya perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah adanya perlakukan penggunaan metode *Role Playing* sebesar 67.3750 dan 72.0000 yang berarti adanya perlakukan penggunaan metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil Uji *Paired Sample T-Test* dapat diketahui bahwa adanya perlakukan penggunaan metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dimana perubahan tersebut merupakan perubahan yang membuat minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 2 di MI Sultan Agung Sidomoro meningkat. Adapun hasil analisis deskriptif-presentase yang telah peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Vol 1 (3) Tahun 2022: 306-319
ISSN: 2829-5072
Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: (0287) 385902 Kebumen 54312
Web jurnal : www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id email: tarbichannel@gmail.com

Tabel 5
Data Hasil Analisis Deskriptif-Presentase *Pre-Test* dan *Post-Test* Efetivitas Penerapan Metode *Role Playing*

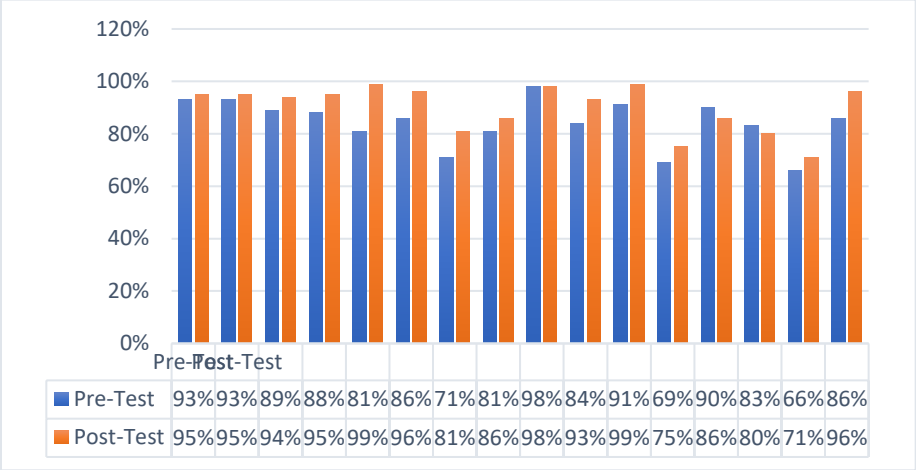
Indikator	No. Item	*Pre—Test*				*Post-Test*			
		Skor	Skor Maksimal	%	Kategori	Skor	Skor Maksimal	%	Kategori
Perasaan Senang	1,2,3,4, 5,6,7	74	80	93%	SE	76	80	95%	SE
		74	80	93%	SE	76	80	95%	SE
		71	80	89%	SE	75	80	94%	SE
		70	80	88%	SE	76	80	95%	SE
Perhatian	8,9	65	80	81%	SE	79	80	99%	SE
		69	80	86%	SE	77	80	96%	SE
		57	80	71%	SE	65	80	81%	SE
		65	80	81%	SE	69	80	86%	SE
Ketertarikan	10,11,1 2,13,14 ,15	78	80	98%	SE	78	80	98%	SE
		67	80	84%	SE	74	80	93%	SE
		73	80	91%	SE	79	80	99%	SE
Keterlibatan Siswa	16,17,1 8,19,20	55	80	69%	E	60	80	75%	E
		72	80	90%	SE	69	80	86%	SE
		66	80	83%	SE	64	80	80%	SE
		53	80	66%	E	57	80	71%	E
		69	80	86%	SE	77	80	96%	SE
JUMLAH		**1078**	**1280**	**84%**	**SE**	**1151**	**1280**	**90%**	**SE**

Berdasarkan penyajian data dari tabel 5 diatas, dapat dilihat bahwa ada perbedaan pada jumlah nilai persentase pada hasil data *Pre-Test* dan hasil data *Post-Test*, yang menunjukkan bahwa nilai persentase hasil *Post-Test* lebih besar yaitu 90% sedangkan nilai persentase hasil data *Pre-Test* hanya sebesar 84% artinya adanya perlakukan penggunaan metode *Role Playing* mempunyai pengaruh yang dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 2 di MI Sultan Agung Sidomoro meningkat.

Adapun deskripsi mengenai efektivitas peneraapan metode *Role Playing* sebagai upaya untuk

Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Vol 1 (3) Tahun 2022: 306-319
ISSN: 2829-5072
Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: (0287) 385902 Kebumen 54312
Web jurnal : www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id email: tarbichannel@gmail.com

meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Tematik pada tema 4 subtema 2 di MI Sultan Agung Sidomoro tersaji pada histogram di bawah ini :



Gambar 1
Gambar Grafik Data Hasil Analisis Deskriptif-Presentase *Pre-Test* dan *Post-Test* Efetivitas Penerapan Metode *Role Playing*

Berdasarkan histogram diatas, dapat di deskripsikan bahwa secara umum terdapat perubahan efektivitas yang menunjukkan adanya perubahan pada minat belajar siswa, dengan penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran tematik. Dari hasil analisis data pada hasil data *Pre-Test* dan hasil data *Post-Test*, dapat dilihat bahwa persentase hasil dari data *Post-Test* lebih tinggi yaitu 90% sedangkan nilai persentase dari hasil data *Pre-Test* hanya sebesar 84%.

Penerapan metode *Role Playing* yang dilakukan di MI Sultan Agung Sidomoro pada siswa kelas IV pada pembelajaran Tematik tema 4 subtema 2 sangat baik. Hal tersebut terlihat dari antusiasme siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif karena siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran.[5] Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian Firosalia Kristin,

[5)] Hasil Observasi oleh Observer. Tanggal 22 April 2022.

Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Vol 1 (3) Tahun 2022: 306-319
ISSN: 2829-5072
Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: (0287) 385902 Kebumen 54312
Web jurnal : www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id email: tarbichannel@gmail.com

mahasiswi Universitas Kristen Satya Wacana dengan judul penelitiannya "Meta-Analisis pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS." bersadarkan hasil dari analisis metode pembelajaran Role Playing, metode ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari yang terendah sampai pada tertinggi.[6] Siswa bermain peran dengan memerankan suatu pekerjaan yang ada disekitarnya di depan kelas secara bergantian. Semua siswa mendapatkan perannya masing-masing sehingga tidak ada siswa yang tidak terlibat aktif di dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing.*

Penerapan metode *Role Playing* dilakukan oleh peneliti sesuai dengan langkah-langkah dan pedoman pelaksanan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV di MI Sultan Agung Sidomoro. Pada implementasinya, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* peneliti terapkan sebagaimana mekanismenya. Langkah **pertama** yang peneliti lakukan ialah memilih situasi bermain peran. Dalam hal ini peneliti membantu siswa memilih situasi bermain peran yang tepat, mengkondisikan kelas yang kondusif dan mendorong siswa untuk melakonkan atau memainkan peran tanpa adanya perasaan malu. **Kedua**, mempersiapkan kegiatan bermain peran, yaitu peneliti menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. **Ketiga**, memilih pemain atau peserta peran. Dalam hal ini peneliti menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dan kemudian membentuk kelompok siswa yang anggotanya terdiri dari 4 anak. **Keempat**, mempersiapkan penonton, yaitu peneliti mengkondisikan siswa yang tidak berperan untuk mengamati temannya yang sedang berperan di depan kelas. **Kelima**, memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran). Peneliti memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan peran sesuai dengan skenario yang sudah disiapkan, kemudian siswa duduk dengan kelompoknya sambil memperhatikan skenario yang sudah disiapkan. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberi lembar kerja dan

[6)] Kristin, Firosalia. "*Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS." Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8.2 (2018).

Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Vol 1 (3) Tahun 2022: 306-319
ISSN: 2829-5072
Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: (0287) 385902 Kebumen 54312
Web jurnal : www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id email: tarbichannel@gmail.com

masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan hasil kesimpulannya. **Keenam**, yaitu mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran. Peneliti bersama-sama dengan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer yang mengamati bagaimana keadaan siswa di dalam kelas pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*, ditemukan bahwa metode *Role Playing* mendapat respon positif dari siswa.[7] Hal tersebut didasari oleh observasi dari pengamatan oleh observer diantaranya meliputi, **pertama perasaan senang** yang ditunjukkan oleh siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Tematik dengan menggunakan metode *Role Playing.* Suasana belajar terasa menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan metode *Role Playing*. Penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Tematik terbukti dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa. **Kedua perhatian,** perhatian siswa pada saat mengikuti pembelajaran Tematik menjadi lebih fokus. Siswa memperhatikan dengan seksama pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan hal tersebut menjadikan siswa lebih mudah fokus dalam mengikuti pembelajaran Tematik tema 4 subtema 1 dengan menggunakan metode *Role Playing.* **Ketiga ketertarikan, adanya** rasa ketertarikan siswa yang ditunjukkan dengan rasa ingin tahu siswa saat mengikuti pembelajaran Tematik. Siswa menanyakan hal yang belum ia mengerti kepada guru, dan siswa memperhatikan dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh guru. Ketertarikan siswa juga ditunjukkan dengan perasaan siswa pada saat guru memberikan tugas. Siswa tampak bersemangat dalam menerima dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu, dan siswa menyerahkan tugasnya dengan penuh percaya diri. **Keempat keterlibatan siswa,** siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing.* Hal tersebut ditunjukkan dengan rasa semangat dan keceriaan siswa pada saat memerankan suatu peran secara langsung di depan kelas. Siswa juga mempersiapkan diri dan alat tulis sebelum

[7)] Hasil Observasi oleh Observer. Tanggal 22 April 2022.

Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa
Vol 1 (3) Tahun 2022: 306-319
ISSN: 2829-5072
Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: (0287) 385902 Kebumen 54312
Web jurnal : www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id email: tarbichannel@gmail.com

kegiatan pembelajaran dimulai sebagai bentuk kesiapan mereka untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan penelitian Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 4 "Berbagai Pekerjaan" Subtema 2 "Pekerjaan di Sekitarku" di MI Sultan Agung Sidomoro, maka dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa efektivitas penggunaan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sultan Agung Sidomoro ≥ 50%. Peneliti menarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan Metode *Role Playing* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif-persentase, angka angka tersebut dikonversikan dalam bentuk persen dan disesuaikan dengan kriteria yang menghasilkan deskripsi kategori efektivitas. Adapun kategori deskriptif efektivitas penerapan metode *Role Playing* adalah efektif.
2. Pengaruh penggunaan Metode *Role Playing* dapat dilihat dari *mean* sebelumnya penggunaan metode *Role Playing* sebesar (67.3750) dan sesudah penggunaan metode *Role Playing* sebesar (72.0000), hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Sebelum adanya penggunaan metode *Role Playing* belum memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, hal ini menunjukkan minat belajar siswa rendah. Dampak tersebut berbanding terbalik dengan adanya penggunaan metode *Role Playing* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa yang telah mampu meningkatkan minat belajar siswa telah berhasil dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

Kristin, F. (2018). Meta-analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8.2. Hal 172-176.

Meilana, S. F., Lestari N. (2022). Peran Pengawasan Orang Tua terhadap Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Smartphone Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 6.1: 137-142.

Nurhasanah, dkk. (2016). *"Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa." Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 1.1: 128-135.

Saputri, G.Y. (2021) Pendapatan Pedagang Pasar Tradisional. *"Jurnal Paradigma Multidisipliner (JPM)"*. (2).2. Hal 119-128.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Manajemen*, Bandung: Alfabeta.