

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI PERUMUSAN PANCASILA KELAS 4 SDN SIDOKEPUNG I

Kartika Pasa¹, Nurul Aini²

^{1,2}PGSD, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo
Kartikapasa2411@gmail.com¹, nurulaini.fkip@unusida.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using the role playing learning model on the learning outcomes of grade IV students of SDN Sidokepong I in the Pancasila Formulation material. This model was chosen because it is considered capable of increasing active participation of students through role-playing models that are in accordance with the learning context. This study uses a quantitative approach with an Intact Group Comparison experimental design involving two groups: an experimental class that applies role playing and a control class with a conventional learning model. Data were collected through learning outcome tests and analyzed using the independent sample t-test. The results showed that there was a significant difference between the two groups, where the average value of the experimental class (91.29) was higher than the control class (85.88), with a significance value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$). This study proves that the role playing model is effective in improving student learning outcomes. Therefore, this model can be used as an alternative interesting and innovative learning strategy, especially in Pancasila education.

Keywords: role playing model, learning outcomes, pancasila education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Sidokepong I dalam materi Perumusan Pancasila. Model ini dipilih karena dianggap mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui model bermain peran yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *Intact Group Comparison* yang melibatkan dua kelompok: kelas eksperimen yang menerapkan *role playing* dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan *uji independent sample t-test*. Hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok, di mana nilai rata-rata kelas eksperimen (91,29) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (85,88), dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). penelitian ini membuktikan bahwa model *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan inovatif, khususnya dalam pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: model *role playing*, hasil belajar, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan ditingkat sekolah dasar dan menengah telah melalui perjalanan panjang mulai dari *Civic Education*, Pendidikan Moral Pancasila (PMP), hingga berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam Kurikulum 2004. Pada Kurikulum 2013, nama tersebut kembali diubah menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dan dalam Kurikulum Merdeka saat ini berganti menjadi Pendidikan Pancasila (Misbahudin, 2021). Di jenjang Sekolah Dasar, mata pelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar berbangsa dan bernegara. Namun, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk memperluas wawasan peserta didik mengenai berbangsa dan bernegara, menanamkan nilai luhur Pancasila, serta membentuk karakter dan akhlak yang selaras dengan prinsip-prinsip ketatanegaraan. Proses pembelajarannya mendorong peserta didik untuk berpikir secara rasional, jujur, teliti, serta mampu bertindak secara tepat dan efisien dalam menghadapi perubahan zaman (Muhammad, 2024). Dalam dunia pendidikan, Pancasila berperan sebagai dasar ideologis negara

Indonesia yang mengusung nilai-nilai nasionalisme dan kemanusiaan. Sebagai ideologi yang adaptif, Pancasila turut berkontribusi dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air serta kepedulian sosial yang relevan dengan perkembangan zaman (Senja Tiarylla dkk., 2023).

Salah satu materi penting dalam Pendidikan Pancasila adalah memahami sejarah perumusan Pancasila yang berperan dalam menumbuhkan rasa nasionalisme peserta didik. Namun, hasil observasi di kelas IV SDN Sidokepong 1 menunjukkan bahwa pembelajaran masih berjalan secara pasif, minim interaksi, dan terbatasnya media belajar yang menyebabkan kurangnya inovasi pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada peran seorang guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dengan cara memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan yaitu *role playing*, yang memungkinkan peserta didik dapat memerankan situasi tertentu untuk memahami materi secara nyata dan aktif. Menurut Mulyono (2012), model *role playing* membantu menciptakan kembali peristiwa sejarah atau kehidupan nyata, sementara Huda (2013) menyatakan bahwa *role playing* mampu mengembangkan

daya imajinasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi (Misbahudin, 2021).

Model pembelajaran *role playing* turut berperan dalam menumbuhkan semangat kebangsaan peserta didik karena berkaitan langsung dengan aspek waktu, tempat, dan dinamika sejarah. Dengan model ini, peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, serta mampu memahami materi secara lebih menyeluruh. Mereka juga belajar mengenal tokoh-tokoh perumus Pancasila dan menerapkan nilainya dalam kehidupan sehari-hari. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik dilatih untuk menunjukkan empati, simpati, dan berbagai bentuk ekspresi emosi. (Munawaroh dkk, 2018) menyebutkan bahwa pendekatan ini dapat membentuk kedisiplinan, memperbaiki perilaku, serta mendorong motivasi belajar peserta didik yang akan berdampak pada hasil belajar.

Hasil belajar mencerminkan kemampuan atau pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan belajar ditandai dengan adanya perubahan positif dalam perilaku, peningkatan pengetahuan, dan keterampilan (Aslah dkk, 2023). Perubahan ini meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, yang terbentuk melalui pengalaman belajar (Nurrokhmah, 2023). Menurut (Nisa & Dede, 2024), bahwa hasil belajar merupakan tolok ukur keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model

pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk memaksimalkan pencapaian akademik peserta didik.

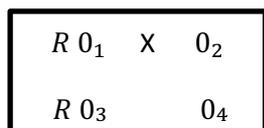
Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu oleh Misbahudin (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* berdampak positif terhadap hasil belajar dan semangat kebangsaan peserta didik dalam materi Sumpah Pemuda. Model ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas IV, peneliti ingin mengeksplorasi pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan tujuan mengetahui sejauh mana model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut (Irfan, 2022) Penelitian kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang menggunakan data berupa angka, grafik, atau tabel untuk dianalisis secara statistik. Data yang dikumpulkan tersebut kemudian diolah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Pendekatan ini bertujuan untuk mencari hubungan antara variabel-variabel tertentu dengan cara yang terukur dan objektif, menggunakan alat analisis yang bersifat kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *True Experimental*

Design, karena dengan desain ini dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Bentuk penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, desain ini melihat perbandingan hasil belajar dari pemberian *Pretest* dan *Posttest* dengan membandingkan antara dua kelompok yang sama yaitu kelas eksperimen (mendapat perlakuan menggunakan model *role playing*) dan kelas kontrol (tidak mendapat perlakuan menggunakan model *role playing*), dengan hasil belajar setelah diberikan *treatment* (Perlakuan) dapat diketahui lebih akurat. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 1. Pretest-Posttest Control Group Design

(Sumber : (Sugiyono, 2019))

Keterangan :

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan dikelas IV SD Negeri Sidokepong 1.

Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2019) populasi adalah sekumpulan objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti sebagai fokus pengamatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang memenuhi kriteria tertentu dan ditetapkan sebagai sumber data untuk dianalisis

serta dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

Tabel 1. Jumlah peserta didik dikelas IV SD Negeri Sidokepong 1

Kelas	Jumlah
IV A	33
IV B	34
Jumlah	67

Sampel adalah kelompok individu yang diambil dari populasi untuk mewakili karakteristik keseluruhan populasi dalam suatu penelitian (Irfan, 2022). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan pendekatan *total sampling*. Total sampling menurut (Sugiyono, 2019) adalah metode pemilihan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel, biasanya digunakan ketika jumlah populasi relatif kecil, yakni kurang dari 100 orang, agar penelitian lebih efisien. Dalam pengumpulan data diperoleh dari dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelompok kontrol dan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen.

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent) atau sering disebut dengan variable X dan Y. berdasarkan judul penelitian ini terdapat dua variable yaitu model pembelajaran *role playing* yang disebut variable bebas (X) dan hasil belajar peserta didik kelas IV yang disebut dengan variable terikat (Y)

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini tidak hanya membutuhkan model pembelajaran yang tepat, tetapi juga teknik dan alat pengumpulan data yang sesuai agar data yang diperoleh bersifat objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Menurut (Aiman dkk, 2022) tes merupakan suatu instrumen evaluasi berupa kumpulan tugas atau pertanyaan yang dirancang untuk mengukur kemampuan, pemahaman, atau aspek perilaku peserta didik secara sistematis dan terstruktur. Tes pada penelitian ini berupa *pretest-posttest* untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi perumusan pancasila.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar pendidikan pancasila dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* sebagai instrumen pengukuran. Sebelum digunakan, instrumen tersebut akan diuji coba terlebih dahulu untuk memastikan validitas, reliabilitas, homogenitas, normalitas dan pengujian hipotesis agar kualitas instrumen terjamin dan data yang diperoleh akurat.

Uji Validitas

Menurut Sugiyono (Imelda & Melani, 2024) Uji validitas adalah cara untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan benar-benar bisa dipercaya dan sesuai dengan tujuan pengukuran. Validitas bertujuan agar alat ukur dapat mengukur secara tepat sehingga data yang diperoleh akurat dan dapat dipercaya sesuai kriteria

belajar. Dalam penelitian ini, validitas diukur menggunakan uji korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS. Klasifikasi validitas instrumen ditentukan berdasarkan kategori tertentu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validitas Intrumen

No	Rentang Skor	Kategori
1.	0,80-1,00	Sangat Tinggi
2.	0,60-0,79	Tinggi
3.	0,40-0,59	Cukup
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	< 0,20	Sangat Rendah

(Zakiyah & Kartika, 2024)

Uji validitas ini dilakukan menggunakan program SPSS dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Pernyataan dinyatakan valid jika $r \text{ hitung} > r \text{ table}$,
2. Sebaliknya, jika pernyataan dinyatakan tidak valid jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$.

Uji Reliabilitas

Menurut (M dkk, 2021) Uji reliabilitas adalah prosedur yang digunakan untuk mengukur konsistensi suatu kuesioner yang berfungsi sebagai indikator dalam mengukur variabel tertentu. Dalam penelitian ini, reliabilitas diukur menggunakan metode *Cronbach's Alpha* melalui program SPSS. Klasifikasi reliabilitas instrumen dapat dikelompokkan berdasarkan kategori tertentu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Reabilitas Instrumen

No	Rentang Skor	Kategori
1.	0,80-1,00	Sangat Tinggi
2.	0,60-0,79	Tinggi

3.	0,40-0,59	Cukup
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	< 0,20	Sangat Rendah

(Zakiyah & Kartika, 2024)

Keterangan:

1. Instrument dikatakan reliabel apabila nilai r lebih dari 0,60
2. Sebaliknya, instrument dikatakan tidak reliabel ketikan nilai r kurang dari 0,60

Uji Normalitas

Pada uji normalitas yang dimaksud adalah prosedur yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah data yang dianalisis mengikuti distribusi normal atau tidak (Sintia et al., 2022). Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk yang biasanya diterapkan untuk sampel kurang dari 50. Pedoman untuk menentukan normalitas dengan menggunakan sintaks *Shapiro-Wilk* pada *SPSS* dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05, maka data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Menurut (Annisak dkk, 2024) Uji homogenitas adalah pengujian varians yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah dua kelompok sampel memiliki distribusi data yang sama atau tidak. Pengujian ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan antar kelompok benar-benar signifikan dan bukan karena kebetulan. Dalam penelitian ini, digunakan *Uji Levene* sebagai alat untuk menguji kesamaan varians

antar populasi, yang merupakan alternatif dari *uji Bartlett* (Sianturi, 2022). Pengujian untuk membuktikan variansi *Uji Levene* menggunakan *SPSS* dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka varians populasi dianggap homogen.
2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka varians populasi dianggap tidak homogen.

Uji Hipotesis

Menurut (Gangga et al., 2021) Uji hipotesis teknik statistik inferensial yang digunakan untuk menentukan apakah suatu pernyataan dapat diterima atau ditolak berdasarkan data penelitian. Penelitian ini membandingkan antara dua kelompok yaitu kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dengan kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan. Perbedaan hasil antara keduanya dianalisis menggunakan *uji independent sample t-test*, karena metode ini cocok untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak berhubungan. Perhitungan dilakukan dengan bantuan program *SPSS* dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikan < 0,05 → H_0 ditolak (ada perbedaan signifikan).
2. Jika nilai signifikan > 0,05 → H_0 diterima (tidak ada perbedaan signifikan).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Model *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik Materi Perumusan Pancasila Kelas IV SDN Sidokepong I. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A (33 peserta didik) dan IV B (34 peserta didik). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *role playing* di kelas IV SDN Sidokepong I pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Perumusan Pancasila berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata *pretest* adalah 73,32 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* adalah 91,29. Sehingga peningkatan ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan model *role playing*.

Uji Validitas

Uji coba validitas instrument soal dilakukan melalui uji coba kepada peserta didik kelas V SDN Sidokepong I pada Kamis, 13 Maret 2025. Kelas ini dipilih karena materi yang diujikan merupakan materi pengulangan yang sebelumnya telah diajarkan di kelas IV. Uji coba ini dilakukan secara langsung kepada peserta didik sebagai bagian dari proses pengujian awal tanpa melibatkan guru kelas secara langsung untuk mengetahui sejauh mana soal yang disusun dapat mengukur hasil belajar sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Sebanyak 20 butir soal diuji cobakan, dan hasil

analisis menggunakan rumus Pearson Product Moment menunjukkan bahwa seluruh soal memiliki nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel, sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Perhitungan tersebut menggunakan program SPSS hasil uji validitas instrument soal sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrument Soal

Soal	Person Correlation (r count)	r table	Informasi
1	.620**	0,444	Valid
2	.447*	0,444	Valid
3	.464*	0,444	Valid
4	.612**	0,444	Valid
5	.566**	0,444	Valid
6	.553**	0,444	Valid
7	.501**	0,444	Valid
8	.472*	0,444	Valid
9	.457*	0,444	Valid
10	.506**	0,444	Valid
11	.645**	0,444	Valid
12	.496**	0,444	Valid
13	.479*	0,444	Valid
14	.477*	0,444	Valid
15	.470*	0,444	Valid
16	.625**	0,444	Valid
17	.507**	0,444	Valid
18	.466*	0,444	Valid
19	.602**	0,444	Valid
20	.464*	0,444	Valid

Uji validitas perangkat pembelajaran dilakukan oleh validator yaitu Bapak Ali Masykuri, M. Pd.I. Perangkat yang divalidasi berupa

modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan bahan ajar. Penilaian mencakup aspek tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, strategi pembelajaran, dan instrumen evaluasi. Berdasarkan hasil penilaian, perangkat pembelajaran dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata skor 86% - 100%. Masukan dari validator

digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan perangkat sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Uji Reliabilitas

Uji realibilitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauhmana instrumen soal dapat memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS dengan menggunakan Teknik Alpha Cronbach. Perhitungan tersebut menggunakan program SPSS hasil uji reliabilitas instrument soal sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrument Soal

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,830	20

Hasil uji reliabilitas dengan SPSS memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,830 dan lebih dari 0,6. Hal ini dapat disimpulkan bahwa instrumen soal termasuk dalam kategori reliabel. Dengan demikian instrumen soal layak digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Uji Normalitas

Uji normalitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian dilakukan pada masing-masing variabel, yaitu *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Data dinyatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 5\%$.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Kelas		<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Nilai	Pretest Kontrol	0.971	33	0.516
	Posttest Kontrol	0.973	33	0.557
	Pretest Eksperimen	0.961	34	0.261
	Posttest Eksperimen	0.943	34	0.074

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS, diketahui bahwa nilai Signifikansi (*Sig.*) pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,074 yang lebih besar dari 0,05, sementara itu nilai (*Sig.*) pada *posttest* kelas kontrol adalah 0,557 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua kelompok sampel memiliki distribusi data yang sama atau tidak. Uji homogenitas memiliki dua varian dengan menggunakan metode *uji levene* melalui bantuan SPSS. Jika hasil menunjukkan bahwa data bersifat homogen, maka analisis dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis

menggunakan *uji independent sample t-test*. Namun jika hasil tidak homogen maka digunakan *Welch's t-test* dengan bantuan SPSS. Hasil dari uji homogenitas menunjukkan bahwa data terdistribusi homogen, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df	1	df2	Sig.
Based on Mean	0.123	1	65	0.727
Based on Median	0.162	1	65	0.688
Based on Median and with adjusted df	0.162	1	64.459	0.688
Based on trimmed mean	0.118	1	65	0.732

Hasil uji homogenitas yang dilakukan menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* adalah 0,727, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variansi data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen."

Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dipenelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji hipotesis ini menggunakan *uji independent sample t-test*, karna dapat membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak saling berhubungan. Perhitungan tersebut menggunakan program

SPSS hasil *uji independent sample t-test* sebagai berikut.

Tabel 8. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Kelas	N	Rata-rata	Standar Deviasi	Nilai Minimum	Nilai Maksimum
Pretest Kontrol	33	77,76	5,04	67	86
Posttest Kontrol	33	85,88	5,26	76	96
Pretest Eksperimen	34	73,32	8,67	52	88
Posttest Eksperimen	34	91,29	5,11	81	100

Berdasarkan table diatas, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi (91,29) dibandingkan kelas kontrol (85,88). Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar setelah perlakuan model pembelajaran yang berbeda.

Tabel 9. Hasil Perhitungan Independent Sample t-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai	Equal variances assumed	0,123	0,727	-4,278	65	0,000	-5,415	1,266	-7,944	-2,887
	Equal variances not assumed			-4,276	64,760	0,000	-5,415	1,267	-7,945	-2,886

Berdasarkan hasil analisis data dengan uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti nilainya lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar peserta didik yang belajar dengan model Roleplay dan peserta

didik yang belajar dengan model pembelajaran konvensional.

Dengan hasil tersebut, maka hipotesis alternatif (H_1) diterima, dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Maka penggunaan model pembelajaran Roleplay memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi Perumusan Pancasila.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis, hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *role playing* dan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penerapan model *role playing* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Model *role playing* dilakukan dengan menghadirkan berbagai peran dari kehidupan nyata ke dalam bentuk simulasi atau drama di kelas. Kegiatan ini menjadi bahan refleksi bagi peserta didik untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan memberikan saran atau pendapat terkait pengembangan peran yang dimainkan (Siska, 2023). Pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sinaga et al., 2024), yang menunjukkan bahwa model *role playing* secara signifikan

berdampak pada peningkatan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan temuan penelitian, nilai rata-rata posttest peserta didik pada kelas eksperimen yang diterapkan model *Role Playing* mengalami peningkatan yang signifikan, yakni mencapai 91,29, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 85,88. Instrumen soal yang digunakan telah terbukti valid dan reliabel, dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,830. Berdasarkan analisis statistik inferensial yang dilakukan pada uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa data memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Uji normalitas hasil pretest dan posttest menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, dilanjutkan pada uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai *t* hitung sebesar -4,278 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil ini mengindikasikan bahwa model *Role Playing* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan setelah melakukan penerapan model pembelajaran *role playing*.

Selanjutnya hasil penelitian sebelumnya oleh Liza Andini Br Ginting (2022) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, membuat peserta didik lebih aktif, dan peserta didik lebih tertarik dalam proses belajar mengajar. Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat dari nilai rata-rata siklus I 66,25 menjadi siklus II 81,25. Penelitian oleh Silva Siska Junianti (2023) menyatakan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran IPS di SDN 7 Labunan, berdasarkan hasil penelitian, sebelum tindakan dilakukan, ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 22,22% dengan daya serap klasikal sebesar 46,66%. Setelah pelaksanaan pada siklus I, ketuntasan belajar klasikal meningkat menjadi 66,66% dan daya serap mencapai 68,33%. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 100% dan daya serap klasikal sebesar 88,88%. Selain itu penelitian terdahulu yang dilakukan Sepya Indah Wulandari dkk (2023) Metode *role playing* terbukti lebih efektif meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa. Hal ini didukung oleh uji statistik (*uji Mann-Whitney*) yang menunjukkan hasil signifikan, dan rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen lebih tinggi 25,056 dibandingkan kelas kontrol.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan

menggunakan metode kuantitatif, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model *Role Playing* adalah 91,29, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 85,88. Hasil *uji independent sample t-test* dengan nilai signifikansi (*p-value*) 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model *Role Playing* dan kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan model *Role Playing* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model *Role Playing* juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiman, F., Permana, P. N., & Fajar, N. (2022). MEMAHAMI MAKNA TES, PENGUKURAN (MEASUREMENT), PENILAIAN (ASSESSMENT), DAN EVALUASI (EVALUATION) DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 492–495. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Annisak, F., Sakinah Zainuri, H., & Fadilla, S. (2024). Peran uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan statistika non parametrik dalam penelitian. *Al Itihadu Jurnal Pendidikan*, 3(1),

- 105–115.
<https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu>
- Aslah, H., Rani, M. I., & Anwar, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh Komponen-komponen Untuk membuat model agar langsung daripada guru yang sebagai pendidik . *Journal of Technology and Literacy in Education*, 2(1), 10–16.
- Gangga, A., Artanti, I., & Muhammad, A. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar dengan Software R. *Jurnal BUDIMAS*, 3(2), 327–334.
<http://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/kreativitas/article/view/3511/pdf>
- Imelda, & Melani, S. S. (2024). Validitas dan Reliabilitas Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis di SMP Santo Petrus Medan. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 57–61.
<https://doi.org/10.24114/jfi.v5i1.58454>
- Irfan, S. M. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 2(3), 43–56.
- M, A. J., Syahidin, S., & Erma, E. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Produksi Sere Wangi Di Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues. *Gajah Putih Journal of Economics Review*, 3(2), 76–88.
<https://doi.org/10.55542/gpjer.v3i2.187>
- Misbahudin. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn pada Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika. *Jurnal Citizenship Virtues*, 1(1), 7–14.
- Munawaroh, Heny, S., Nurwiani, Sri, S. N., Agus, P., Adib, D., Siti, M., Khoirul, H., Banu, W., Fahimul, A., Suminto, Selamat, B., Sauqi, A. A., M, F., Indra, B. W., Wahyudi Anton, Henky, M., Farhan, R. M., Yunita, P., ... Safiil, M. (2018). Pengembangan Pembelajaran Inovatif dan Inspiratif Menjawab Tantangan Era Milenial. In *STKIP PGRI Jombang* (Vol. 4, Issue 1).
- Nisa, A. A., & Dede, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Al-Qur'an. *Paedagogie*, 5(01), 79–104.
<https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2816>
- Nurrokhmah, S. (2023). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA SISWA KELAS XI-1 IPA SMA NEGERI I PETAJAM PASER UTARA. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 337.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16622>
- Senja Tiarylla, D., Untsa Azhima, L., & Saputri, Y. A. (2023). Pancasila sebagai Dasar Negara di Indonesia. *Ingineous Knowledge*, 2(4), 277–283.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397.
<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Sinaga, G. M., Tobing, M. T. L. T., & Purba, J. R. T. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE

- PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V UPTD SD NEGERI 122365 PEMATANGSIANTAR. *Jurnal Sains Student Research*, 2(5), 668–675.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333.
- Siska, J. S. (2023). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPS DI KELAS V SDN 7 LABUAN*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd, Cetakan ed.). ALFABETA Bandung.
- Zakiyah, Z., & Kartika, H. (2024). Uji Validitas Konten Instrumen Kemampuan Representasi Matematis Dalam Menyelesaikan Masalah Bangun Datar. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 250–257. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.5485>