

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Penelitian

Secara khusus, penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 104205 yang terletak di Dusun Tembung. Penelitian ini dimulai pada hari Kamis, 30 Mei 2024 dan berlanjut hingga hari Rabu, 5 Juni 2024. Penelitian ini merupakan kegiatan berkesinambungan. Selama kurun waktu tersebut, terdapat total enam kali pertemuan. Tiga di antaranya merupakan pertemuan kelas eksperimen, sedangkan tiga lainnya merupakan pertemuan kelas kontrol. Diputuskan bahwa setiap pertemuan akan berlangsung selama total satu jam sepuluh menit. Materi yang disampaikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol meliputi informasi yang berkaitan dengan fungsi yang dilakukan figur dan layanan yang diberikan figur selama proses persiapan kemandirian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan komunikasi yang diperoleh siswa saat mempelajari mata pelajaran IPS, serta untuk mengetahui perbedaan yang tampak sebelum dan sesudah penerapan model. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan penjelasan tentang pengaruh pembelajaran melalui *Role Playing* terhadap keterampilan komunikasi yang diperoleh siswa selama menjalani proses pembelajaran mata pelajaran IPS. Siswa yang saat ini terdaftar di kelas V SD Negeri 104205 Desa Tembung. Pada awalnya peneliti membuat instrumen tes berupa soal pre-test dan post-test serta angket sebelum melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* di kelas Eksperimen (V-A). Hal ini dilakukan sebelum peneliti benar-benar menerapkan model pembelajaran tersebut. Selain itu, instrumen tes perlu divalidasi terlebih dahulu sebelum dapat digunakan sebagai bahan untuk melakukan pre-test dan post-test guna mengetahui tingkat hasil belajar siswa. Hal ini dilakukan guna mengetahui layak atau tidaknya instrumen tes tersebut digunakan. Dalam konteks penelitian ini, Ibu Henni Handayani, M.Pd yang merupakan dosen PGMI UIN Sumatera Utara bertindak sebagai validator dalam rangka validasi instrumen tes. Sebanyak 10 butir soal dinyatakan valid setelah dilakukan analisis hasil perhitungan validasi instrumen tes. Perhitungan validasi tes mencakup sepuluh pertanyaan tes dan sepuluh survei. Berdasarkan temuan perhitungan reliabilitas, ditetapkan bahwa instrumen pertanyaan

dapat dianggap reliabel. Langkah selanjutnya adalah menentukan tingkat kesulitan pertanyaan, serta hasil yang diperoleh dari masing-masing sepuluh pertanyaan yang memiliki jawaban pilihan ganda. Setelah menyelesaikan langkah terakhir, yaitu perhitungan daya pembeda pertanyaan, temuan yang diperoleh adalah sepuluh pertanyaan kriteria baik. Peneliti menunjukkan bahwa ada sepuluh pertanyaan yang diperiksa untuk instrumen pra-tes dan pasca-tes. Pertanyaan-pertanyaan ini didasarkan pada temuan perhitungan validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan pertanyaan, dan daya pembeda pertanyaan. Validitas pertanyaan, ketergantungan pertanyaan, tingkat kesulitan, dan daya pembeda pertanyaan semuanya dievaluasi dengan bantuan software IBM SPSS Statistics 26, yang akan peneliti lampirkan pada lampiran skripsi.

## 4.2 Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Variabel Penelitian

Untuk mengetahui perbedaan skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan pengumpulan data hasil belajar materi IPS terpadu tentang detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia. Perbedaan tersebut diketahui dengan memberikan angket awal, angket akhir, tes awal, dan tes akhir pada kedua kelas. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil proses perolehan pengetahuan tentang detik-detik yang berlalu setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Untuk mengklasifikasi informasi mengenai keterampilan berbahasa dan hasil belajar IPS yang terjadi dalam beberapa detik pertama setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia, maka digunakan kategori-kategori sebagai berikut:

- 1) Skor yang diperoleh untuk kemampuan komunikasi kelas eksperimen melalui penggunaan metode pembelajaran role acting.
- 2) Skor hasil belajar kelas eksperimen diperoleh melalui penggunaan pendekatan pembelajaran role acting.
- 3) Menggunakan pendekatan ceramah untuk mengelola skor kemampuan komunikasi audiens kelas
- 4) Menggunakan pendekatan ceramah untuk mengontrol skor hasil belajar anggota kelas. Setiap peserta diberikan angket dan tes yang masing-masing terdiri dari sepuluh pertanyaan, untuk mengevaluasi tingkat keterampilan komunikasi mereka dan efek pembelajaran mereka. Setelah semua kuesioner dan pertanyaan tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan komunikasi dan hasil belajar telah diuji, dan temuan telah ditentukan sesuai dengan temuan, pertanyaan tersebut

kemudian dapat digunakan untuk kelas eksperimen dan kontrol. Instruktur kemudian akan melanjutkan untuk mengoreksi pertanyaan guna memastikan hasil dan nilai pekerjaan siswa. Ini akan dilakukan setelah instruktur memberikan pertanyaan pra-tes, pasca-tes, pra-tes, dan pasca-tes kepada kelas eksperimen dan kontrol. Berikut ini adalah daftar nilai yang telah diterima siswa, yang merupakan pengetahuan umum mengingat keadaan saat ini.

a) Kemampuan Komunikasi

**Tabel 4.1 Statistik kemampuan komunikasi kelas eksperimen**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre - test eksperiment	20	45	75	61.80	9.578
post - eksperiment	20	79	100	85.80	5.836
pre - test kontrol	20	45	70	56.30	7.131
post - test kontrol	20	75	80	76.80	1.824
Valid N (listwise)	20				

Anak-anak di kelas eksperimen memiliki kemampuan komunikasi yang relatif buruk sebelum menerima terapi untuk kondisi mereka. Hasil dari skor rata-rata pra-kuesioner yang telah mereka kerjakan adalah bukti bahwa ini memang terjadi. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 61,80. Oleh karena itu, kelas eksperimen tidak berhasil. Segera setelah pemberian perawatan, ada perubahan yang sangat nyata. Temuan skor post-test, yang menunjukkan peningkatan, membuatnya cukup jelas pada titik ini. Jika dibandingkan dengan skor awal 61,80, skor rata-rata telah tumbuh secara signifikan menjadi 85,80. Di SD Negeri 104205 Desa Tembung, Sangat jelas bahwa penggunaan teknik pembelajaran seperti *Role Playing* memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan komunikasi siswa dalam kaitannya dengan isu-isu studi sosial. Hal ini karena anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan permainan peran, yang merupakan alasan di balik hal ini.

**Tabel 4.2 Statistik Kemampuan Komunikasi Kelas Kontrol**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre - test eksperiment	20	45	75	61.80	9.578
post - eksperiment	20	79	100	85.80	5.836
pre - test kontrol	20	45	70	56.30	7.131

post - test kontrol	20	75	80	76.80	1.824
Valid N (listwise)	20				

Kuesioner pra-diberikan kepada siswa di kelas kontrol, sama seperti yang diberikan kepada siswa di kelas eksperimen, untuk mengevaluasi tingkat keterampilan komunikasi yang dimiliki siswa sebelum menerima perlakuan kelas kontrol. Berdasarkan temuan tersebut, ditetapkan bahwa nilai rata-rata lebih rendah dari 75, yaitu 56,30. Hasil ini menunjukkan bahwa anak-anak di kelas kontrol terus memiliki tingkat kemampuan komunikasi yang relatif rendah.

Sebagai hasil dari menerima perawatan melalui teknik ceramah, siswa di kelas kontrol menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk berkomunikasi, sebagaimana dibuktikan oleh temuan yang dikumpulkan dari posting kuesioner yang diisi. Hasil akhirnya adalah peningkatan marjinal, dengan nilai yang lebih tinggi dari 75, tetapi nilai awalnya hanya 56,30. Sekarang adalah 76,80. Sebagai hasil dari data ini, dapat diamati bahwa pertumbuhan nilai kelas kontrol lebih besar dari kriteria ketuntasan minimal, yang diobati menggunakan teknik ceramah. Hasil temuan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran Role Playing cukup bermanfaat dalam hal peningkatan kemampuan komunikasi peserta didik yang mengikuti kelas IPS.

b) Hasil Belajar

**Tabel 4.3 Statistik Hasil Belajar Kelas Eksperiment**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre - test eksperiment	20	45	75	61.10	9.188
post - eksperiment	20	80	100	87.05	5.735
pre - test kontrol	20	45	70	57.05	6.653
post - test kontrol	20	78	96	84.75	5.637
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, hasil belajar siswa sebelum menerima terapi adalah 61,10. Untuk menunjukkan hal ini, disajikan hasil rata-rata skor pra-tes yang telah mereka kerjakan. Segera setelah pemberian perawatan, terjadi perubahan yang sangat nyata. Temuan skor pasca-tes, yang menunjukkan peningkatan, memperjelas hal ini pada titik ini. Setelah memulai pada 61,10, skor rata-rata naik menjadi 87,05. Ini merupakan peningkatan yang signifikan. Di SD Negeri 104205 Desa Tembung, Terkait peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS,

sangat jelas terlihat bahwa strategi pembelajaran yang dikenal dengan permainan peran memiliki pengaruh yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan fakta bahwa strategi ini telah terbukti memiliki dampak yang signifikan.

**Tabel 4.4 Statistik Hasil Belajar Kelas Kontrol**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre - test eksperimen	20	45	75	61.10	9.188
post - eksperimen	20	80	100	87.05	5.735
pre - test kontrol	20	45	70	57.05	6.653
post - test kontrol	20	78	96	84.75	5.637
Valid N (listwise)	20				

Kelas kontrol diberikan pre-test dengan cara yang sama seperti kelas eksperimen untuk mengukur tingkat pencapaian siswa sebelum diberikan perlakuan. Dengan mempertimbangkan fakta-fakta tersebut, disimpulkan bahwa skor rata-rata lebih rendah dari 75, yaitu 57,05. Berdasarkan temuan tersebut, tampak bahwa persentase anak-anak dalam kelompok kontrol yang memiliki tingkat kemampuan komunikasi yang relatif buruk masih cukup rendah. Sebagai hasil dari penerimaan perlakuan dalam bentuk ceramah, siswa dalam kelompok kontrol menunjukkan peningkatan hasil belajar mereka. Hal ini terlihat berdasarkan temuan yang diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh siswa, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat. Mulai dari awal, skor hanya 57,05. Peningkatan dengan skor yang lebih besar dari 75 merupakan hasil dari hal ini. Angka pastinya adalah 84,75. Sebagai akibat dari data tersebut, dapat diamati bahwa peningkatan skor kelas kontrol lebih tinggi dari kriteria ketuntasan minimal, yang diberikan perlakuan dengan metode ceramah. Apabila temuan-temuan penelitian yang telah dilakukan diperhatikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pendidikan yang dikenal dengan istilah *Role Playing* sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

## 2) Uji Normalitas Data

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk sampai pada kesimpulan mengenai apakah kedua sampel mengikuti distribusi normal atau tidak. Sampel dianggap normal jika nilai yang diperoleh dari uji normalitas lebih besar dari 0,05. Kita dapat memeriksa tabel berikut untuk mengamati hasil uji yang dilakukan untuk menilai apakah data yang diperoleh dari kuesioner mengikuti distribusi normal atau tidak:

**Tabel 4.5 Uji Normalitas Soal Angket**  
**Tests of Normality**

	KELAS	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
ANGKET	Pre - Test Eksperimen	.153	20	.200 <sup>*</sup>	.949	20	.350
	Post - Tes Eksperimen	.175	20	.112	.929	20	.147
	Pre- Test Kontrol	.158	20	.200 <sup>*</sup>	.904	20	.049
	Post- test Kontrol	.199	20	.037	.940	20	.239

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas data yang telah dipaparkan sebelumnya menunjukkan bahwa nilai sig pada pra angket kelas eksperimen sebesar 0,350 dengan taraf signifikansi lebih besar dari 0,05, nilai sig pada pasca angket kelas eksperimen sebesar 0,147 dengan taraf signifikansi lebih besar dari 0,05, nilai sig pada pra angket kelas kontrol sebesar 0,049 dengan taraf signifikansi lebih besar dari 0,05, dan nilai sig pada pasca angket kelas kontrol sebesar 0,239 dengan taraf signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan data yang menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Sedangkan untuk hasil uji normalitas data tes secara singkat dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Uji Normalitas Soal Tes**

	KELAS	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TES	Pre - Test Eksperimen	.124	20	.200 <sup>*</sup>	.951	20	.376
	Post - Tes Eksperimen	.141	20	.200 <sup>*</sup>	.924	20	.121
	Pre- Test Kontrol	.180	20	.090	.923	20	.112
	Post- test Kontrol	.158	20	.200 <sup>*</sup>	.911	20	.066

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas data yang telah dipaparkan sebelumnya menunjukkan bahwa nilai sig pada pre-test kelas eksperimen sebesar 0,376 dengan taraf signifikansi lebih besar dari 0,05, nilai sig pada post-test kelas eksperimen sebesar 0,121 dengan taraf signifikansi lebih besar dari 0,05, nilai sig pada pre-test kelas kontrol sebesar 0,112 dengan taraf signifikansi lebih besar dari 0,05, dan nilai sig

pada post-test kelas kontrol sebesar 0,066 dengan taraf signifikansi lebih besar dari 0,05. Mengingat data tersebut menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas Data

Tujuan dari uji homogenitas data adalah untuk memastikan apakah sampel yang digunakan dalam proyek penelitian diambil dari populasi yang homogen atau apakah sampel tersebut mampu mewakili populasi yang berbeda. Untuk tujuan menentukan apakah kedua kelompok tersebut homogen atau tidak, uji kesamaan dua varians, yang juga dikenal sebagai uji F, digunakan untuk data yang diperoleh dari kuesioner serta data uji dari kedua kelompok secara bersamaan. Jika masing-masing nilai yang diperoleh lebih dari 0,05, sampel tersebut dikatakan homogen.

Setelah melakukan pengujian, maka diperoleh hasil instrumen angket sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Uji Homogenitas Soal Angket**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
ANGKET	Based on Mean	1.801	3	76	.154
	Based on Median	1.723	3	76	.169
	Based on Median and with adjusted df	1.723	3	72.224	.170
	Based on trimmed mean	1.830	3	76	.149

Diketahui bahwa nilai sig pada pra-kuesioner adalah 0,154, yang lebih besar dari 0,05, dan nilai sig pada pasca-kuesioner adalah 0,169, yang juga lebih besar dari 0,05. Informasi ini didasarkan pada uji homogenitas yang dilakukan pada data yang diberikan sebelumnya. Mengingat nilai signifikansi untuk data ini lebih dari 0,05, maka dapat dipastikan bahwa data tersebut konsisten satu sama lain.

Sedangkan dalam pengujian homogenitas instrumen tes diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Uji Homogenitas Soal Tes**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
TES	Based on Mean	.989	3	76	.402

Based on Median	1.007	3	76	.394
Based on Median and with adjusted df	1.007	3	72.754	.395
Based on trimmed mean	.986	3	76	.404

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang dilakukan terhadap data yang telah disajikan sebelumnya, diketahui bahwa nilai sig pada uji awal sebesar 0,402 lebih besar dari 0,05, dan nilai sig pada uji akhir kuesioner sebesar 0,394 lebih besar dari 0,05. Kedua nilai tersebut lebih besar dari nilai ambang batas tersebut. Mengingat nilai signifikansi data tersebut lebih dari 0,05, maka dapat dipastikan bahwa data tersebut saling konsisten.

### 3) Uji Hipotesis Data

Melakukan uji hipotesis adalah langkah berikutnya yang harus diambil setelah dipastikan bahwa hasil pembelajaran kedua sampel memiliki distribusi normal dan homogen.

- a) Di Sekolah Dasar Negeri 104205 Desa Tembung, sedang dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh gaya belajar Role Playing terhadap peningkatan kemampuan komunikasi siswa dalam mata pelajaran IPS. Untuk tujuan pengujian hipotesis, digunakan uji T sampel independen, dengan data yang diperoleh dari kuesioner skor gen sebagai dasar. Dalam konteks uji T sampel independen, hipotesis dianggap diterima jika nilai temuan uji kurang dari 0,05. Pengujian juga dilakukan sebagai tambahan. Pada tabel berikut, Anda akan menemukan hasil uji data skor gen yang dilakukan pada kuesioner:

**Tabel 4.9 Uji Hipotesis Soal Angket**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	PreTes - PostTes				Lower	Upper			
		-19.000	9.119	2.039	-23.268	-14.732	-9.318	19	.000

Nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari nilai ambang batas 0,05 diperoleh dari tabel yang disediakan. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan komunikasi yang signifikan antara siswa yang menggunakan teknik Role Playing dengan siswa yang menggunakan pendekatan ceramah. Pengaruh yang kuat terhadap kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 104205 Dsa Tembung ditunjukkan dengan diterimanya



Hipotesis X yang menyatakan bahwa gaya belajar Role Playing memiliki pengaruh yang besar terhadap kemampuan komunikasi siswa.

- b) Pengaruh metode pembelajaran Role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 104205 Desa Tembung.

Uji T sampel independen digunakan untuk melakukan uji skor gen, yang merupakan prosedur pengujian hipotesis. Saat menggunakan uji T sampel independen, hipotesis dianggap diterima jika hasil uji memberikan nilai yang kurang dari atau sama dengan nilai tersebut. Berikut ini adalah temuan yang diperoleh dari data uji skor gen:

**Tabel 4.10 Uji Hipotesis Soal Tes**

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTes - PostTes	-19.000	9.119	2.039	-23.268	-14.732	-9.318	19	.000

Nilai signifikansi yang dicapai sebesar  $0,000 < 0,005$  menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik antara siswa yang menggunakan teknik Role Playing dengan siswa yang menggunakan pendekatan ceramah. Kesimpulan ini berdasarkan tabel yang telah disajikan. Pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 104205 Desa Tembung ditunjukkan dengan diterimanya Hipotesis X yang menyatakan bahwa teknik pembelajaran Role Playing memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa.

### 4.3 Pembahasan

Setelah penelitian selesai, data dikumpulkan, diolah, dan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS. Berdasarkan pengujian yang dilakukan berdasarkan data olahan atau hipotesis yang telah dikemukakan pada bagian 4.2, hasil dan penyajian data telah sesuai dengan pengujian tersebut. Selain itu, temuan-temuan yang relevan akan diuraikan pada bagian 4.3. Berdasarkan hasil pembahasan hasil pengolahan data tentang pengaruh teknik pembelajaran Role Playing terhadap pengembangan keterampilan komunikasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 104205, berikut ini adalah simpulan pembahasannya.

#### **A. Pengaruh Metode Pembelajaran Role playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 10205.**

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar Role Playing memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap kemampuan komunikasi siswa yang mengikuti mata kuliah IPS di SD Negeri 104205.

Komunikasi dapat diartikan sebagai proses penyampaian ide atau pikiran dari satu orang ke orang lain dengan maksud menyampaikan informasi yang benar dan dapat dipahami oleh kedua belah pihak. Dalam kegiatan pembelajaran, komunikasi interpersonal sangat penting untuk terjalinnya hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik.

Keterlibatan kedua belah pihak merupakan salah satu faktor terpenting yang akan menentukan keberhasilan komunikasi tersebut. Di sisi lain, karena memiliki kewenangan yang lebih tinggi di dalam kelas, maka pendidiklah yang bertanggung jawab untuk menciptakan suasana yang kondusif dan efektif dalam berkomunikasi. Kemampuan pendidik dalam membangun komunikasi yang berdaya guna dan berhasil guna sangat bergantung pada penguasaan keterampilan yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi tersebut. Komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila materi yang disampaikan dapat diserap dan dipahami oleh peserta didik, serta memberikan respon yang positif dari peserta didik. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Adysa Alkhamdah Kurniasari yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Komunikasi dengan Metode Pembelajaran Role Playing pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V". Berdasarkan hasil penelitian ini, siswa yang diajarkan dengan pendekatan Role Playing mengalami peningkatan kemampuan komunikasi yang cukup signifikan. Terdapat perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Adysa Alkhamdah Kurniasari, perbedaan tersebut terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan. Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan metodologi eksperimen kuantitatif yang menghasilkan dua kelompok berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metodologi yang digunakan oleh Adysa adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini diperkuat oleh teori Jackson yang menyatakan bahwa teknik Role Playing merupakan strategi pembelajaran yang sangat efektif yang merangsang keterlibatan siswa secara aktif dalam berkomunikasi selama kegiatan

pembelajaran di sekolah sekaligus meminimalkan rasa takut siswa. Semua ini dilakukan dengan mengurangi rasa takut yang dialami siswa. Lebih jauh, praktik *Role Playing* memberikan keuntungan bagi guru dalam hal memberikan umpan balik yang tepat pada kegiatan pembelajaran, yang pada gilirannya membantu membangun lingkungan yang nyaman bagi siswa untuk belajar.

Siswa kelas V SD Negeri 104205 Desa Tembung menjadi subjek proyek penelitian ini, yang dilakukan dalam konteks kurikulum IPS dan difokuskan pada isu proklamasi kemerdekaan Indonesia. Baik siswa kelas VIII A maupun siswa kelas VIII B berpartisipasi dalam penelitian ini. Siswa kelas VIII B ditugaskan ke kelompok eksperimen, sedangkan siswa kelas VIII A ditugaskan ke kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 104205 Desa Tembung dengan tujuan untuk menyelidiki dampak gaya belajar *Role Playing* terhadap peningkatan kemampuan komunikasi siswa dalam konteks mata pelajaran IPS. Data dalam penelitian ini berupa skor pra-kuesioner dan pasca-kuesioner yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan terapi dengan metode pembelajaran *Role Playing* yang berjumlah 20 siswa. Sedangkan kelas kontrol menggunakan pendekatan pembelajaran ceramah yang juga berjumlah 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan guru memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan komunikasi siswa. Pendekatan pembelajaran yang efektif adalah pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan keterlibatan antara pendidik dan peserta didik guna meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berkomunikasi siswa. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan dan pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, sekaligus menyesuakannya dengan kebutuhan masing-masing siswa.

#### **B. Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 104205 Desa Tembung.**

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Role Playing* berpengaruh besar terhadap capaian belajar siswa mata pelajaran IPS di SDN 104205 Desa Tembung.

Siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran dikatakan telah mencapai capaian belajar apabila telah mencapai tujuan pendidikannya. Perubahan sikap dan perilaku siswa merupakan karakteristik yang dapat digunakan untuk

menggambarkan capaian belajar. Capaian belajar kognitif, afektif, dan psikomotor merupakan tiga kategori yang dapat digunakan untuk menentukan capaian belajar. Dalam pemaparannya, Pertiwi menegaskan bahwa hasil belajar kognitif berkaitan dengan perilaku yang ditunjukkan dalam ranah kognitif. Perubahan perilaku yang terjadi dalam ranah kognitif disebut sebagai capaian belajar kognitif. Perubahan tersebut meliputi beberapa komponen, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5). Tujuan dari evaluasi konsekuensi pembelajaran kognitif adalah untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai berbagai aspek kapasitas kognitif. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arsyad dan Wahyu Bagja Sulfemi yang berjudul "Metode *Role Playing* dengan Media Audio Visual Edukatif dalam Meningkatkan Pembelajaran IPS". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siswa. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian yang dilakukan oleh Arsyad terletak pada penggunaan pendekatan *Role Playing*. Peneliti menggunakan strategi yang dikembangkan dari permainan drama. Teknik ini dikenal dengan istilah *Role Playing*. Melalui penggunaan media audio visual, Arsyad menggunakan teknik *Role Playing*.

Hipotesis Mansyur yang menyatakan bahwa penggunaan pendekatan *Role Playing* dapat membantu siswa mengingat dan memahami materi yang diberikan, mendukung hasil penelitian ini. Selain itu, siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan beradaptasi, proaktif, dan inventif melalui pengalaman ini. Setiap elemen ini akan berdampak pada prestasi akademik anak. Berdasarkan temuan penelitian ini, strategi pembelajaran yang digunakan guru memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Melalui penerapan pendekatan pembelajaran interaktif, siswa akan mengalami peningkatan tingkat antusiasme dan kegembiraan dalam kegiatan belajar mereka, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Mengingat hal ini, lembaga pendidikan dan guru harus membangun lingkungan belajar yang tidak hanya menarik dan menghibur, tetapi juga disesuaikan dengan kebutuhan khusus siswa.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan hasil belajar individu secara signifikan. Temuan penelitian ini konsisten dengan temuan tersebut.