

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA SISWA KELAS III SD

Rindi Aprilita Rosyadi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sidoarjo

Info Artikel

Sejarah artikel:

Diterima: Tanggal, Bulan, Tahun

Terbit: Tanggal, Bulan, Tahun

Kata Kunci :

Metode bermain peran, dan meningkatkan keterampilan sosial

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang masih banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan metode yang di terapkan oleh guru kurang maksimal, sehingga masih kurang mengali kemampuan peserta didik untuk menemukan ide-ide baru serta berdiskusi sesama peserta didik. untuk mengatasi pembelajaran supaya tidak monoton dan bervariasi, maka guru dapat menggunakan metode mengajar yang sesuai dengan materi yang di ajarkan, salah satunya guru bisa menggunakan metode bermain peran. Dengan pembelajaran menggunakan metode bermain peran terhadap keterampilan sosial dapat membuat peserta didik ikut terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan sosial pada peserta didik kelas III SDN Ponokawan Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini tergolong eksperimen semu (*quasi eksperimen*). menggunakan rancangan *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas IIIA serta kelas IIIB SDN Ponokawan Tahun Pelajaran 2021/2022. Sampel penelitian adalah 7 peserta didik kelas eksperimen, 6 peserta didik kelas kontrol. Data penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dan untuk mengetahui hasil keterampilan sosial. Peneliti memakai bantuan program SPSS 24 yaitu menggunakan teknik analisis Independent Sample T-Test Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$.

Article Info

Article history:

Accepted: Date, Mounth, Year

Publish: Date, Mounth, Year

Keywords:

Role playing method, and improve social skills

ABSTRACT

This research is based on the background that there are still many students who experience difficulties in the methods applied by the teacher are not optimal, so they are still lacking in exploring the ability of students to find new ideas and discuss with fellow students. To overcome learning so that it is not monotonous and varied, the teacher can use teaching methods that are in accordance with the material being taught, one of which teachers can use the role playing method. By learning to use the role playing method on social skills, students can be actively involved in the teaching and learning process. This study aims to determine the effect of the role playing method on social skills in third grade students at SDN Ponokawan in the 2021/2022 academic year. This research is classified as a quasi-experimental (quasi-experimental). using a pretest-posttest control group design. The research population is class IIIA and class IIIB SDN Ponokawan students for the 2021/2022 academic year. The research sample was 7 experimental class students, 6 control class students. The data of this study were to determine student learning outcomes and to determine the results of social skills. Researchers used SPSS 24 program assistance, namely using the Independent Sample T-Test Sig analysis technique. (2-tailed) $0.000 < 0.05$.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:**Name of Corresponding Author,****Rindi Aprilita Rosyadi**

STKIP PGRI Sidoarjo

Email: rindilita@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata perilaku peserta didik agar lebih mandiri, dengan cara menggunakan pendidikan anak agar bisa lebih mandiri sebab pendidikan tersebut memberikan dampak positif bagi peserta didik, pendidikan tersebut mampu memberantas buta huruf anak, dengan memberikan keterampilan, keterampilan sosial, kemampuan mental anak, dan lain sebagainya. Pendidikan ialah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam dirinya sendiri.

Usaha yang dilakukan untuk pencapaian tujuan pendidikan bukanlah dilakukan oleh seseorang guru saja, melainkan dibutuhkan kerja sama antara peserta didik dan orang tua. Karena berinteraksi memberikan respon yang baik berupa pengetahuan, perilaku atau sikap yang bermanfaat untuk kehidupan di masa depannya. Hubungan peserta didik dengan guru tidak hanya dalam penguasaan pembelajaran saja, namun juga penerimaan nilai-nilai pengembangan sikap peserta didik dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik. Dan nantinya kesulitan itu akan dibantu oleh guru agar peserta didik mudah untuk melakukannya.

Kemampuan siswa hanya dapat dikembangkan jika guru dapat mengatur proses pembelajaran secara efektif. Tujuan dari proses pendidikan berkualitas tinggi adalah untuk membuat siswa terlibat di dalam kelas dan lebih memahami materi

yang diajarkan. Seberapa baik anak belajar ditentukan oleh seberapa baik guru dapat membantu siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta seberapa baik guru dapat memahami seberapa baik anak belajar.

Goretti (2015:1). Keterampilan sosial siswa sangat penting, karena mereka belajar bagaimana terlibat dengan orang lain, terutama teman sebayanya, di sekolah melalui hubungan mereka dengan teman sebayanya. Bersosialisasi dapat dilihat dari sikap peserta didik yaitu sopan santun, ramah, saling berbagi, simpati serta empati pada teman sebaya mereka supaya tercipta suasana bermain yang sangat begitu nyaman.

Peran guru dalam membantu peserta didik memperoleh keterampilan sosial dan memberikan dukungan keterampilan sosial sangatlah penting. Guru bisa melakukan penilaian keterampilan sosial peserta didik dengan menyampaikan strategi meningkatkan keterampilan berinteraksi dengan orang lain. Guru dapat mendorong peserta didik untuk bersikap tegas dalam mengekspresikan kebutuhan dan preferensinya dalam memastikan pengembangan harga diri yang positif, rasa kepercayaan diri serta identifikasi. Pengalaman keseharian yang dimiliki peserta didik dalam hubungan dengan orang tuanya ialah hal mendasar bagi anak dalam mengembangkan keterampilan sosial. Guru dan orang tua bisa berkolaborasi untuk mendorong pengembangan keterampilan sosial pada peserta didik. Pendekatan kerja sama bisa merangsang pertumbuhan

keterampilan sosial yang efektif dengan memberikan peserta didik dengan berbagai pengalaman belajar.

Mengembangkan keterampilan sosial adalah program studi yang mengajarkan siswa bagaimana berinteraksi dengan orang-orang baik secara individu maupun sebagai kelompok. Kemungkinan juga untuk menggunakan pendekatan bermain peran untuk membantu anak-anak mengembangkan karakter mereka.

Pada pembelajaran berlangsung masih ada peserta didik yang suka menjelek antar teman dan mempertawakan Jika ada teman yang tidak tepat untuk menjawab pertanyaan dari gurunya. hubungan antara peserta didik dan guru terjadi pada waktu melakukan tanya jawab, tetapi jarang terjadi diskusi antar peserta didik dengan peserta didik lain. Realita yang terjadi pada kelas III SDN Ponokawan, proses pembelajaran ini masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Metode yang sering di gunakan di dalam kelas adalah metode ceramah, tanya jawab, serta pemberian tugas secara individu dan tidak perna mengerjakan tugas secara kelompok sehingga peserta didik kurang aktif untuk mengerjakan tugasnya sendiri dan tidak di berikan kesempatan untuk mengeluarkan pendapatnya.

Rumilasari, dkk (2016:4) adalah, Rasa percaya diri siswa dapat ditingkatkan dengan memerankan karakter yang mereka inginkan untuk dimainkan, dan dengan melakukan itu, mereka dapat mengalami bagaimana rasanya memainkan peran itu dan dengan demikian tidak lagi merasa terhina di sekitar teman sebayanya. Metode bermain peran merupakan tonggak penting dalam pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Keegoisan siswa dapat dikurangi melalui kegiatan sosial, dengan maksud agar siswa dapat menjadi lebih sosial dan lebih mampu menyesuaikan diri dengan masyarakat lainnya. Agar siswa dapat berpartisipasi dalam kerja sama

individu dan kelompok, latihan bermain peran adalah komponen kunci.

Sebagai seorang guru, anda dapat mengambil langkah-langkah untuk memastikan bahwa anak-anak anda tidak merasa bosan saat mereka berada di sekolah. Keterampilan sosial siswa dapat di tingkatkan dengan menggunakan teknik bermain peran di kelas selama proses pembelajaran, salah satu strategi. Peneliti membangun atau mengaktifkan status kelas melalui penggunaan metode bermain peran, karena semua peserta didik akan bergerak pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Salah satu metode pembelajaran.

Penggunaan pendekatan metode bermain peran merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk mengikut sertakan siswa yang sudah terlibat dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari bermain peran adalah untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kapasitas untuk bekerja dengan baik dengan orang lain. Materi pembelajaran dikuasai melalui pengembangan dan penghayatan siswa dengan cara demikian. Sangat penting bagi guru untuk mempersiapkan diri dengan baik ketika mengajarkan keterampilan sosial melalui permainan peran. Instruktur harus menggunakan pendekatan pembelajaran untuk membantu siswa memahami informasi kursus dengan cara yang sesuai dengan tujuan pembelajaran kursus.

Berdasarkan uraian yang di kemukakan, penulis merasa perlu untuk mengadakan peneltian tentang pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan sosial pada siswa kelas III SDN Ponokawan kecamatan krian.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat *quasi eksperimental*. Manfaatkan kelompok kontrol yang dibentuk sebelum dan sesudah penelitian dilakukan. Kelompok yang diberi perlakuan disebut sebagai kelompok eksperimen dalam penelitian ini, sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut sebagai kelompok kontrol.

Kelas eksperimen ialah kelas yang di berikan prilaku dengan cara menggunakan metode bermain peran terhadap keterampilan sosial, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak dapat perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran terhadap keterampilan sosial. kedua kelas yang sudah terpilih awalnya di berikan pretes. Kelas eksperimen di berikan perlakuan beberapa kali, sedangkan kelas kontrol perlakuan di lakukan oleh guru. Terakhir, kedua kelas di berikan postes untuk mengukur perbedaan kondisi awal serta akhir setelah di berikan perlakuan. Pendekatan yang di gunakan ialah pendekatan kuantitatif

Penelitian di laksanakan pada siswa kelas III SDN Ponokawan, yaitu beralamat di Desa Ponokawan, Dusun Ponokawan, Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 peserta didik.

Populasi yang di rencanakan adalah kelas III SDN Ponokawan Tahun Pelajaran 2021/2022. Kelas III SDN Ponokawan terbagi atas dua kelas, yaitu kelas IIIA dan kelas IIIB yang berjumlah 26 peserta dalam keseluruhan, peserta didik kelas IIIA berjumlah 13 peserta didik, 10 peserta didik laki-laki, 3 peserta didik perempuan, peserta didik kelas IIIB berjumlah 13 peserta didik, 8 peserta didik laki-laki, 5 peserta didik perempuan.

Penelitian yang menjadi sampel yaitu peserta didik kelas III SDN Ponokawan, yaitu peserta didik kelas IIIA dengan jumlah sebanyak 7 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas IIIB dengan jumlah sebanyak 6 peserta didik sebagai kelas kontrol jumlah sampel keseluruhannya adalah 13 peserta didik.

Variabel ialah sebagai kesatuan konsep yang dapat di identifikasikan dan di ukur pengaruhnya serta di bedakan dengan konsep yang lainnya. Variabel merupakan segala sesuatu yang di jadikan sebagai

obyek penelitian. Masyhud (2014:51). Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kontrol.

Alat untuk mengumpulkan data yang akan di teliti. Instrumen yang di gunakan pada penelitian yaitu berbentuk tes atau butir pertanyaan, angket keterampilan sosial, dan dokumentasi.

Penulis menguji keberhasilan penelitian dengan membandingkan keefektifan berbagai bagian alat atau item masalah dengan keefektifan alat secara keseluruhan.

Tujuan dari penelitian adalah untuk menyelidiki hubungan dari beberapa data yang di kumpulkan oleh peneliti. Jika instrument sudah terpenuhi, maka peneliti harus menyertakan bukti validitas dan reabilitas untuk memperkuat hasil tujuan penelitian. Lembar validasi di berikan kepada ahli materi yaitu dosen yang berperan sebagai validator untuk menilai kelayakan soal tes sebelum menuju tahap pelaksanaan penelitian. Lembar validasi ini terbentuk instrument penilaian terkait dengan kelayakan isi, pembahasan, dan kesesuaian materi tema 4 subtema 2, serta memberikan masukan untuk pelaksanaan metode bermain peran terhadap keterampilan sosial dalam pembelajaran tematik.

Mahyuddin, M. J. (2016). Karena sudah bagus, kehandalannya bisa diandalkan sebagai alat pengumpulan data. Suatu alat ukur dikatakan andal jika temuan yang diperoleh dari pengukuran sejumlah item yang sama pada waktu yang berbeda hampir sama pada dua kesempatan yang berbeda. Rumus *Alpha Cronbach* di gunakan untuk mencari reliabilitas instrument.

Dalam penelitian, skor angket berbentuk skala 1 sampai 4. Maka analisis reliabilitas pada penelitian yaitu instrument keterbukaan diri menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Perhitungan reliabilitas di lakukan dengan menggunakan bantuan komputer program *SPSS (Statistical*

Package For Social Sciens) For Windows versi 15,0.

Untuk mengetahui efektifitas untuk membuktikan signifikansi model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran terhadap keterampilan sosial siswa menggunakan uji beda rata-rata (uji-t) antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Pada uji kesukaran soal di gunakan untuk menyatakan bahwa soal yang di berikan mudah, sedang, atau sukar. Dalam pengujian kesukaran soal dalam penelitian menggunakan program *Microsoft office excel 2010*.

Hasil *pre test* maupun *post test* pada proses pembelajaran dapat di hitung menggunakan rumus *percentages correction* (hasil yang dicapai peserta didik di hitung dari presentase jawaban yang benar).

Berdasarkan tujuan penelitian yang di maksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode bermain peran lebih baik atau tidak dari pada hasil belajar siswa yang tidak di ajarkan dengan metode bermain peran, maka di gunakan teknik analisis data statistik uji-t sampel terpisah. Uji-t sampel terpisah di pilih, karena data yang di peroleh merupakan data dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berbeda.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian di lakukan dengan menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan rancangan *pretest-posttest control group design* dan jenis pengambilan sampel yang di gunakan adalah *sampling incidental*. Penelitian ini dapat mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan sosial pada peserta didik kelas III SD tema 4 (Kewajiban dan Hakku) subtema 2 (Kewajiban dan Hakku di Sekolah) terhadap hasil belajar siswa dan hasil keterampilan sosial, kemudian diberikan *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir).

Tempat penelitian di lakukan pada tanggal 18 November 2021 dengan di adakan dua sesi di SDN Ponokawan yang beralamat Desa Ponokawan, Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. dengan siswa kelas III berjumlah 26 peserta didik dan untuk kelas IIIA berjumlah 13 peserta didik dan kelas IIIB berjumlah 13 peserta didik. Penelitian yang menjadi sampel yaitu peserta didik kelas III SDN Ponokawan, yaitu peserta didik kelas IIIA berjumlah 7 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas IIIB berjumlah 6 peserta didik sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

Sesi Pertama (Kelas Eksperimen) IIIA	Sesi Kedua (Kelas Kontrol) IIIB
7 Peserta didik	6 Peserta didik

Uji validasi instrument untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang di gunakan dalam suatu yang di ukur. Dalam menguji kevalidan instrument ini bertujuan untuk menguji kevalidan suatu butir tes yang akan di ujikan kepada peserta didik. Soal tes terdiri dari 20 butir soal. 10 butir soal pilihan ganda, 5 butir soal uraian, dan 5 butir soal isian untuk mengukur hasil belajar siswa, data mempunyai hasil 13 responden. Untuk menguji validitas butir-butir instrument pada penelitian ini adalah dengan menghitung korelasi antara skor butir instrument dengan skor total.

Untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal, Jika $Sig < 0,05$ maka instrumen soal dinyatakan valid. * = Korelasi signifikan pada taraf 0,05 ** = Korelasi signifikan pada taraf 001. Dalam perhitungan uji validitas, maka peneliti ini menggunakan bantuan program SPSS (*Statistict Product and Service Solution*). Dari hasil output uji validitas di atas dapat di simpulkan dengan tabel 3.2 sebagai berikut :

Tabel 3.2 Hasil Uji Validasi

No Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
1a	0.480*	0,013	VALID
2a	0.423*	0,031	VALID
3a	0.484*	0,012	VALID
4a	0.493*	0,01	VALID
5a	0.592**	0,001	VALID
6a	0.416*	0,034	VALID
7a	0.526**	0,006	VALID
8a	0.652**	0	VALID
9a	0.132	0,521	TIDAK VALID
10a	0.416*	0,034	VALID
1b	0.446*	0,022	VALID
2b	0.570**	0,002	VALID
3b	-0,067	0,746	TIDAK VALID
4b	0,02	0,923	TIDAK VALID
5b	0.415*	0,035	VALID
1c	0.490*	0,011	VALID
2c	0.479*	0,013	VALID
3c	0,095	0,646	TIDAK VALID
4c	0.393*	0,047	VALID
5c	0.429*	0,029	VALID

Berdasarkan hasil validitas soal di atas menunjukkan bahwa 16 nomer pertanyaan di nyatakan valid karena nilai korelasi lebih besar dari 0,05. Sedangkan pertanyaan 4 nomer di nyatakan tidak valid karena nilai korelasi lebih kecil dari 0,05. Jadi pertanyaan yang valid di gunakan untuk menguji hasil belajar siswa dan soal yang tidak valid maka harus di revisi atau di perbaiki.

Proses lembar validasi ahli materi berbentuk lembar angket yang di berikan kepada Ibu Ery Rahmawati, S.Pd., M.Pd. Proses validasi dengan menggunakan lembar angket memperoleh hasil kriteria sangat baik, baik, dan kurang.

Uji ini di gunakan untuk mengukur yang akan di ukur pada soal tes penelitian. Peneliti menggunakan metode bermain peran. Perhitungan ini menggunakan SPSS (*Statistic Product and Service Solution*).

Tabel 3.3 Ouput Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,706	20

Nilai *Cronbach's Alpha* 0,706 > 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut reliabel.

Hasil belajar siswa menggunakan metode bermain peran di validasi oleh ahli materi, test mengalami presentase peningkatan.

Kelompok Eksperimen, Hasil *pre test* menunjukkan bahwa nilai yang di peroleh siswa kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai terkecil yang di peroleh peserta didik adalah 58 dan nilai tertinggi mencapai

76 dengan jumlah soal 20 butir soal. Sedangkan hasil *post test* menunjukkan bahwa nilai terkecil yang diperoleh peserta didik adalah 69 sedangkan nilai tertinggi mencapai 85 dengan jumlah soal 20 butir soal.

Kelompok Kontrol, Hasil *pre test* menunjukkan bahwa nilai yang di peroleh peserta didik kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai terkecil yang di peroleh peserta didik adalah 51 dan nilai tertinggi mencapai 61 dengan jumlah soal 20 butir soal. Sedangkan hasil *post test* menunjukkan bahwa nilai terkecil yang di peroleh peserta didik adalah 57 sedangkan nilai tertinggi mencapai 63 dengan jumlah soal 20 butir soal.

Angket keterampilan sosial tersebut di lakukan hanya di kelas eksperimen. Dan hasil angket keterampilan sosial dalam pembelajaran tersebut dapat di peroleh dengan hasil berikut :

Tabel 3.4 Angket Keterampilan Sosial

No	Nama	Skor Siswa	P (%)	Keterangan
1	DF	26	81,25	Tinggi
2	A	25	78,13	Tinggi
3	R	26	81,25	Tinggi
4	MA	24	75,00	Tinggi
5	RA	26	81,25	Tinggi
6	DI	28	87,50	Tinggi
7	FA	32	100,00	Tinggi
Total		187		

Kriteria =		
No	Skor	Kategori
Rata-Rata	26,71	keterampilan sosial
Persentase	83%	
Kriteria =	Tinggi	
1	≥60	Tinggi
Rumus: Persentase (%) = Jumlah Skor Perolehan / Jumlah Skor Maksimum x 100%	40 sampai 59	Sedang
3	20 sampai 39	Rendah

Berdasarkan hasil angket keterampilan sosial dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dengan pendekatan ini pada tema 4 (kewajiban dan hakku) subtema 2

(kewajiban dan hakku di sekolah). Hasil angket keterampilan sosial pada kelas eksperimen dengan total persentase 83% dengan kriteria Tinggi.

Analisis hasil tes sebelum melakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat hipotesis. Uji prasyarat hipotesis tersebut yaitu data yang akan di analisis dalam penelitian berupa hasil instrumen penelian *pre test* dan *post test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini diantaranya uji prasyarat pembuktian hipotesis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 3.5 Ouput Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.139	7	.200 [*]	.966	7	.869
	Post-Test Eksperimen	.197	7	.200 [*]	.903	7	.350
	Pre-Test Kontrol	.257	6	.200 [*]	.926	6	.553
	Post-Test Kontrol	.168	6	.200 [*]	.978	6	.944

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Untuk kedua kelompok eksperimen dan kontrol, uji Kolmogorov-Smirnov-Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 seperti yang ditunjukkan pada output di atas. Ada distribusi normal dalam hal jumlah data yang dikumpulkan. pengujian statistik parameter di mungkinkan karena data terdistribusi secara normal pada uji *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test*.

Uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki varian yang sama atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas berarti himpunan data yang di teliti memiliki karakteristik yang sama.

Dalam pengujian homogenitas ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS. Adapun kriteria keputusan uji homogenitas yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.6 Hasil Output Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.199	1	11	.297

Berdasarkan output di atas di ketahui nilai signifikansi (Sig.) 0,297 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data penelitian homogen dapat di lanjutkan untuk uji *Independent Sample T-Test*.

Eksperimen dengan hipotesis. Untuk menguji dampak pendekatan bermain peran terhadap hasil belajar siswa, peneliti menggunakan uji-T sampel independen.

Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan bantuan program SPSS 24 yaitu dengan teknik analisis *Independent Sample T-Test*. Uji hipotesis ini di lakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan antara hasil *post test* dua sampel penelitian. Hipotesis yang di gunakan dalam uji hipotesis *pre test* adalah :

Tabel 3.7 Output Uji Paired Samples Test

		Independent Samples 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	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.199	.297	8.407	11	.000	20.952	2.492	15.467	26.438
	Equal variances not assumed			8.771	9.753	.000	20.952	2.389	15.611	26.294

Diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 dapat di simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk nilai *pre test* dan *post test* sehingga dapat di simpulkan ada pengaruh penggunaan metode bermain peran maupun metode konvensional terhadap hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3.8 Hasil Output Group Statistic

		Group Statistics			
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Kelas Eksperimen	7	79.29	5.376	2.032
	Post-Test Kelas Kontrol	6	58.33	3.077	1.256

Tabel 3.9 Hasil Output Independent Samples Test

		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	Pre-test Kelas Eksperimen - Post-test Kelas Eksperimen	14.286	5.187	1.960	-19.083	-9.489	7.287	6	.000
Pair 2	Pre-test Kelas Kontrol - Post-test Kelas Kontrol	6.333	5.164	2.108	-11.753	-.914	3.004	5	.030

Berdasarkan output di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang nyata rata-rata hasil belajar siswa antara metode bermain peran dengan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata (mean) hasil belajar kelas eksperimen 79,29 sedangkan kelas kontrol adalah 58,33. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol dan memiliki perbedaan yang signifikan.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan berikut dapat diperoleh dari temuan pengujian penelitian ini dan penjelasan dari hipotesis penelitian yang diajukan:

- a. Ada pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan metode bermain peran terhadap keterampilan sosial Pada Siswa Kelas III Tema 4 Subtema 2
- b. Ada pengaruh keterampilan sosial setelah menggunakan metode bermain peran terhadap keterampilan sosial Pada Siswa Kelas III Tema 4 Subtema 2

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, Tuhan yang telah menakdirkan dan memberi kekuatan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan artikel yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Sosial Pada Siswa Kelas III SD”.

6. DAFTAR PUSTAKA

Amaniyah, I. (2018). *Peningkatan keterampilan berbicara mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mendongeng melalui metode bermain peran di kelas III MI as-Syafiiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

Dewi, K. N., Wirya, N., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Gugus Vii Kecamatan Buleleng. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(3), 305-314.

Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). Peningkatan ketrampilan sosial melalui metode role playing pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Perndidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1)

Hayani, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 221-230.

Kadir, A., & Asrohah, H. (2015). Pembelajaran Tematik

Mahyuddin, M. J. (2016). Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 2(1), 1-11.

Rahmania, F. (2017). *Hubungan Antara Pola Asuh Demokratis Orang Tua Dengan Keterampilan Sosial Anak Pada Usia 5-6 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas).

Rumilasari, N. P. D., Tegeh, I. M., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2016) pengaruh metode bermain peran (role playing) terhadap kemampuan berbicara anak pada kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4 (2).

- Shalma, O. (2020). *KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SMP NEGERI 2 UNDAAN KABUPATEN KUDUS* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).

