

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Profil Pelajar Pancasila Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Hasil Belajar

Oleh:

Anisa Ayu Nabilah

Feri Tirtoni

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Juli 2024.



Pendahuluan

Menurut Hamdani, metode *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, juga dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* atau bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran sederhana yang terencana dan di rancang untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran

Metode *Role Playing* merupakan pendekatan yang kreatif dan interaktif untuk mempelajari Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar (SD). Metode ini menggunakan simulasi peran, di mana siswa akan memainkan peran tertentu dalam sebuah skenario atau situasi yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari

Pendahuluan

Sujiono mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan cerminan kemampuan anak yang dicapai dari suatu tahapan pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar.

Hasil belajar dikatakan memuaskan apabila peserta didik mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal dari setiap muatan pelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. tahap pengalaman belajar dalam kompetensi untuk mencapai tujuan pembelajaran atau hasil belajar yang tinggi.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh dari penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar?
2. Bagaimana dampak peserta didik setelah diterapkannya metode Role Playing?
3. Bagaimana sikap kebhinekaan peserta didik setelah diterapkan metode role playing?

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan jenis Pre-Experimental Design. Desain penelitian ini menggunakan bentuk desain "One Group Pretest-Posttest".

Pre-Test	<u>Perlakuan</u>	Post-Test
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : Hasil sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan dengan pengajaran (Role Playing Kearifan Lokal di Sidoarjo "Lelang Bandeng")

O_2 : Hasil sesudah diberikan perlakuan

Hasil

Pada hasil penelitian ini menggunakan statistic deskriptif, uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain (Normalized Gain) dengan menggunakan SPSS versi 26 untuk menganalisis data.

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pretest	25	45	30	75	1315	52.60	2.519	12.593	158.583
Posttest	25	40	60	100	2055	82.20	2.417	12.083	146.000
Valid N (listwise)	25								

Hasil

ringkasan uji normalitas menggunakan rumus Sapiro Wilk pada SPSS versi 26 menunjukkan hasil 0.054 untuk pretest dan hasil 0.104 untuk posttest berdasarkan tabel yang diberikan di atas. Hal ini menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest tersebut lebih tinggi dari 0.05 yang mengindikasikan distribusi data yang normal.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.242	25	.001	.921	25	.054
posttest	.192	25	.019	.933	25	.104

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus uji t berpasangan dengan menggunakan SPSS Nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan H_a diterima karena H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh metode pembelajaran Role Playing pada mapel Pendidikan Pancasila terhadap meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-29.600	9.345	1.869	-33.458	-25.742	-15.837	24	.000

Hasil

Berdasarkan hasil perhitungan hasil uji N-Gain diatas, didapatkan nilai mean, minimum dan maksimum pada kelas IV-B. Nilai mean N-Gain score pada kelas IV-B adalah sebesar 0.6485 maka dapat dikategorikan sedang, karena $g \leq 0.7$ dengan nilai pada N-Gain score minimum 0.33 dan maksimum 1.00. Nilai mean N-gain persen sebesar 64.8509 maka dapat dikategorikan sedang, karena $g \leq 0.7$ dengan nilai pada N-gain persen minimum 33.33 dan maksimum 100.00 maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Role Playing termasuk kategori yang berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa kelas IV-B.

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G > 0,3$	Rendah

Manfaat Penelitian

Manfaat dilaksanakannya penelitian ini antara lain:

1. Untuk membuktikan dari rumusan masalah terkait “Bagaimana pengaruh penerapan metode Role Playing guna meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar?”
2. Untuk menumbuhkan sikap Kebhinekaan pada peserta didik terutama dalam bidang “Kearifan Lokal”

Referensi

- I. Baihaqi dan I. Baihaqi, “Pembelajaran Drama dengan Metode Role Playing Berbasis Project Learning bagi Mahasiswa PBSI Universitas Tidar,” *CaLLs (Journal Cult. Arts, Lit. Linguist.*, vol. 5, no. 2, hal. 83–94, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/CALLS/article/view/2710>
- A. Rahim dan R. Dwiprabowo, “Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar,” *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan*, vol. 1, no. 2, hal. 210–217, 2020, doi: 10.37478/jpm.v1i2.651.
- R. Iskandar, “Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 2, hal. 135–144, 2017.
- Warsono, “Pendidikan Karakter dan Profil Pelajar Pancasila,” *Conf. Elem. Stud.*, hal. 631–640, 2022.
- I. W. E. Santika, “Penguatan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Bali dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 4, hal. 1349–1358, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6472/4851>
- U. Mahmudah, S. Ulwiyah, S. Fatimah, dan A. Hamid, “Transformasi Karakter Anak Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal Melalui Tarian Tradisional: Pendekatan Bootstrap,” *DWIJA CENDEKIA J. Ris. Pedagog.*, vol. 5, no. 1, hal. 108, 2021, doi: 10.20961/jdc.v5i1.51598

