

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Menurut panduan *American Psychological Association*, hasil dari penelitian kuantitatif biasanya dimulai dengan presentasi data yang telah diolah, yang dapat berupa tabel atau grafik. Data ini mencakup statistik deskriptif dan inferensial yang berkaitan dengan variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian. Penelitian ini mengambil data *pretest* dan *posttest* untuk mengevaluasi efek *treatment* terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Untuk mengolah data, peneliti menggunakan perangkat lunak *software* SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) versi 26 for windows dan *Software* Microsoft Office Excel 2016.

4.1. Temuan Penelitian

4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar yang berada di Kecamatan Kiaracondong, yang beralamat di Jl. Terusan PSM No. 2, Kelurahan Sukapura, Kecamatan Kiaracondong, Kota Bandung pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian dilakukan mulai tanggal 31 Mei 2024 hingga 14 Juni 2024. Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Fokus penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas IV-B sebagai kelompok eksperimen yang menerima *treatment* menggunakan model pembelajaran *role playing*, dan kelas IV-A sebagai kelompok kontrol yang menerima pembelajaran model *picture and picture*.

Proses penelitian diawali dengan pemberian *pretest* kepada kedua kelas pada hari Senin, 10 Juni 2024. *Pretest* berupa tes awal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda, yang telah diujicobakan sebelumnya. Hasil *pretest* dianalisis menggunakan prinsip-prinsip statistika untuk memastikan kedua kelompok memiliki tingkat awal yang seimbang.

Setelah *pretest*, kelas IV-B sebagai kelas eksperimen menerima *treatment* dengan pembelajaran menggunakan model *role playing* sebanyak tiga kali pembelajaran. Sementara itu, kelas IV-A sebagai kelas kontrol menerima pembelajaran *picture and picture* sebanyak tiga kali pembelajaran. Setelah tahap *treatment* selesai, dilakukan *posttest* kepada kedua kelas untuk menilai perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok

tersebut. Langkah-langkah ini dirancang untuk mengidentifikasi pengaruh dari implementasi model *role playing* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila materi bentuk norma dan aturan.

4.1.1.1 Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen

Pembelajaran dikelas eksperimen dilakukan pada tanggal 10, 11, 13 dan 14 Juni 2024. Pada kelas ini diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Berikut gambaran kegiatan pelaksanaan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini.

Tabel 4.1 Tahapan Pemberian *Treatment* pada Kelas Eksperimen

Pembelajaran ke-	Tanggal	Materi
1	10 Juni 2024	Melaksanakan <i>Pretest</i>
2	11 Juni 2024	Norma dan Aturan
3	13 Juni 2024	Norma Agama dan Kesusilaan
4	14 Juni 2024	Norma Kesopanan dan Hukum & Melaksanakan <i>Posttest</i>

Adapun deskripsi secara umum yang dilakukan yaitu pada hari pertama siswa mengerjakan soal *pretest* untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari atau diteliti. Setelah itu dilakukan *treatment* sebanyak tiga kali pembelajaran.

Pada kegiatan awal pembelajaran, guru memulai dengan memberikan salam kepada siswa, salah satu siswa memimpin doa sebelum memulai pembelajaran, guru memeriksa kehadiran siswa, guru memberikan kesepakatan belajar, menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, serta menyampaikan tujuan yang ingin dicapai. Selanjutnya pada kegiatan inti guru melakukan pembelajaran dengan tahapan dari pembelajaran model *role playing* secara berurutan.

- a). Guru menyiapkan dan menyusun skenario *role playing*
- b). Guru memilih siswa yang cocok dan bersedia untuk memerankan peran di depan kelas.

- c). Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari maksimal 5 orang.
- d). Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai melalui aktivitas tersebut.
- e). Siswa yang telah terpilih untuk mempelajari skenario diberikan tugas untuk tampil di depan kelas.
- f). Siswa duduk bersama kelompok mereka dan mengamati jalannya *role playing*.
- g). Setelah sesi *role playing* selesai, setiap kelompok diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk diisi.
- h). Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan dan mengevaluasi secara umum.

Kegiatan penutup dimulai dengan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang didapat, dilanjutkan dengan mengerjakan soal evaluasi secara mandiri. Guru kemudian melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya, dan mengakhiri dengan doa serta salam. Pada pembelajaran keadaan kelas kurang begitu kondusif dikarenakan peserta didik belum terbiasa belajar menggunakan model pembelajaran *role playing*. Namun secara umum kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik, siswa sangat aktif dan antusias sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar.

4.1.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Kontrol

Pembelajaran di kelas kontrol dilakukan pada tanggal 10,11,13,14 Juni 2024. Pada kelas ini diterapkan dengan model pembelajaran *picture and picture* Gambaran pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tahapan Pemberian *Treatment* pada Kelas Kontrol

Pembelajaran ke-	Tanggal	Materi
1	10 Juni 2024	Melaksanakan <i>Pretest</i>
2	11 Juni 2024	Norma dan Aturan
3	13 Juni 2024	Norma Agama dan Kesusilaan
4	14 Juni 2024	Norma Kesopanan dan Hukum & melaksanakan <i>Posttest</i>

Adapun deskripsi secara umum yang dilakukan yaitu pada hari pertama siswa mengerjakan soal *pretest* untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari atau diteliti. Setelah itu dilakukan *treatmeant* sebanyak tiga kali pembelajaran.

Pada kegiatan awal pembelajaran, guru memulai dengan memberikan salam kepada siswa, salah satu siswa memimpin doa sebelum memulai pembelajaran, guru memeriksa kehadiran siswa, guru memberikan kesepakatan belajar, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya pada kegiatan inti guru melakukan pembelajaran dengan pembelajaran model *picture and picture*. Pada pembelajaran ini kegiatan inti lebih didominasi oleh guru. Guru menggunakan metode ceramah dan demonstrasi untuk menjelaskan materi sesuai rencana yang dibuat. Kemudian menggunakan metode diskusi dengan mengelompokkan siswa untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan melaporkan hasil pengerjaannya di depan kelas.

Kegiatan penutup dimulai dengan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang didapat, dilanjutkan dengan mengerjakan soal evaluasi mandiri. Guru kemudian melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan, memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya, dan mengakhiri dengan doa serta salam. Pada pembelajaran kelas kontrol keadaan kelas cukup kondusif, namun siswa tidak begitu aktif dalam pembelajaran.

4.1.2. Hasil Penelitian

Perbedaan dalam hasil belajar siswa dapat diamati dari nilai *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4.1.2.1. Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pretest adalah tes yang dilakukan di awal penelitian untuk mengumpulkan informasi dasar mengenai sampel yang akan menerima perlakuan. Tujuan dari pretest ini adalah untuk memperoleh data awal yang dapat digunakan sebagai referensi sebelum perlakuan diberikan. Proses pelaksanaan pretest dilakukan dengan cara yang terjadwal secara bergantian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data *pretest* dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini.

Tabel 4.3 Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai <i>Pretest</i>					
Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nama	Jumlah Skor	No	Nama	Jumlah Skor
1	SMT	70	1	RJM	45
2	AA	55	2	MAR	60
3	AJ	85	3	DMA	55
4	MR	60	4	NRA	70
5	AAF	75	5	NA	65
6	DAN	35	6	MI	50
7	KT	60	7	LBA	65
8	SAN	75	8	RPP	55
9	MLN	85	9	N	65
10	ZPR	60	10	ZN	75
11	SKP	40	11	JRW	75
12	DKO	25	12	DKS	70
13	NAPA	80	13	AFP	65
14	MHS	70	14	MRA	70
15	SNN	85	15	RFP	35
16	MR	60	16	SSD	70
17	AAL	60	17	AS	40
18	MKH	75	18	AKH	60
19	R	65	19	NIS	50
20	K	60	20	MDAH	75
Rata-rata		64	Rata-rata		60,75

1). Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data *pretest* kelas eksperimen tersebut diperoleh nilai tertinggi adalah 85 sedangkan nilai terendah adalah 25. Peneliti sajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Fina Puspa Effendi, 2024

PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Universitas Pendidikan | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

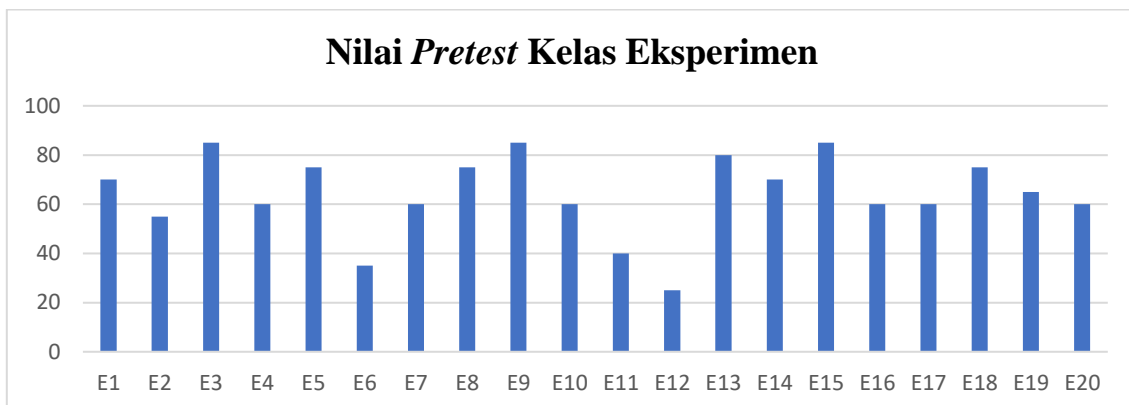


Diagram 4.1 Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

2). Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Berdasarkan data *pretest* kelas kontrol tersebut diperoleh nilai tertinggi adalah 75 sedangkan nilai terendah adalah 35. Peneliti menyajikannya dalam bentuk diagram sebagai berikut.

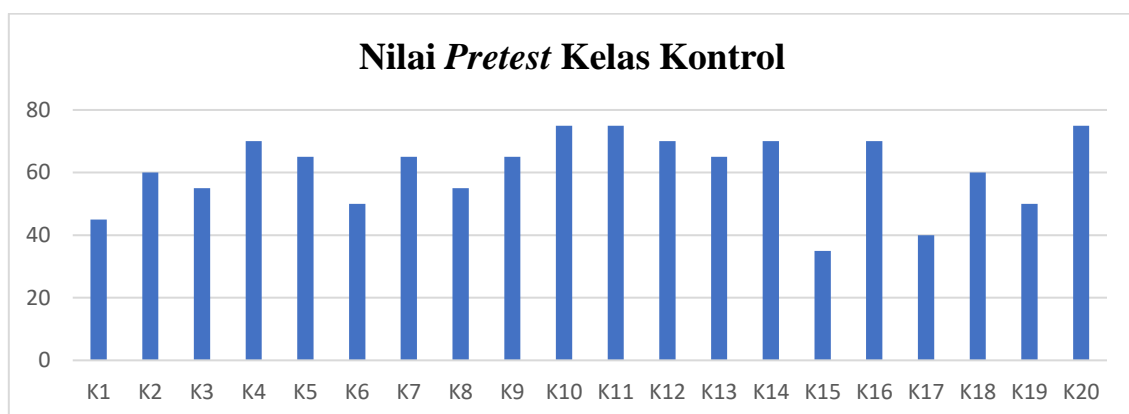


Diagram 4.2 Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Hasil analisis dan pengolahan data *pretest* dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Nilai Statistik Deskriptif *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	20	60	25	85	1280	64.00	16.432
Pretest Kontrol	20	40	35	75	1215	60.75	11.840
Valid N (listwise)	20						

Berdasarkan Tabel 4.4 yang menunjukkan data ukuran deskriptif statistik, dapat dilihat bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan awal

pengetahuan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata kemampuan siswa di kelas eksperimen adalah 64,00, sedangkan di kelas kontrol adalah 60,75. Selisih rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 3,25. Nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa di kelas eksperimen adalah 85, sedangkan di kelas kontrol adalah 75. Adapun nilai terendah di kelas eksperimen adalah 25, sedangkan di kelas kontrol adalah 35.

Berdasarkan data deskriptif statistik tersebut dari data *pretest* 20 siswa kelas eksperimen, bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen dengan nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah adalah 25, dengan rentang nilai sebesar 60. Total jumlah nilai *pretest* adalah 1280, dengan rata-rata nilai sebesar 64,00 dengan simpangan bakunya adalah 16,432.

4.1.2.2 Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Posttest dilakukan secara bergantian di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hari yang sama. Tujuan *posttest* ini adalah untuk mengevaluasi hasil belajar siswa setelah menerima *treatment* tersebut. Data *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 4.5 Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai <i>Posttest</i>					
Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nama	Jumlah Skor	No	Nama	Jumlah Skor
1	SMT	90	1	RJM	70
2	AA	70	2	MAR	60
3	AJ	90	3	DMA	70
4	MR	70	4	NRA	70
5	AAF	95	5	NA	85
6	DAN	60	6	MI	55
7	KT	75	7	LBA	80
8	SAN	90	8	RPP	70
9	MLN	100	9	N	80
10	ZPR	70	10	ZN	85
11	SKP	60	11	JRW	75
12	DKO	55	12	DKS	80

Nilai <i>Posttest</i>					
Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nama	Jumlah Skor	No	Nama	Jumlah Skor
13	NARA	90	13	AFP	55
14	MHS	85	14	MRA	80
15	SNN	100	15	RFP	60
16	MR	100	16	SSD	80
17	AAL	90	17	AS	60
18	MKH	95	18	AKH	70
19	R	85	19	NIS	70
20	K	80	20	MDAH	80
Rata-rata		83	Rata-rata		72

1). Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data *posttest* pada kelas eksperimen, terdapat nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 55. Peneliti menyajikan data ini dalam bentuk diagram sebagai berikut.

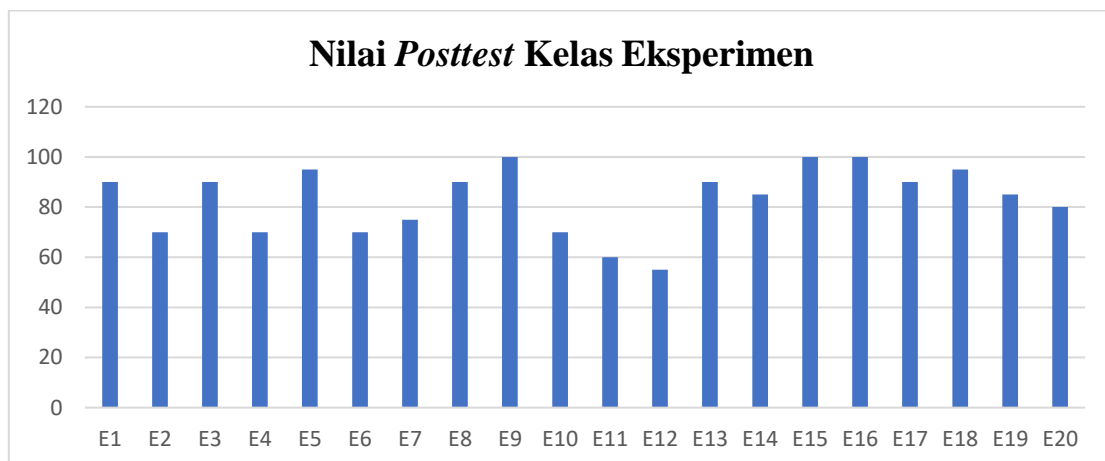


Diagram 4.3 Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

2). Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan data *posttest* pada kelas kontrol, terdapat skor tertinggi dan terendah dari 20 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 85, sementara nilai terendah adalah 55. Peneliti menyajikan data ini dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Fina Puspa Effendi, 2024

PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Universitas Pendidikan | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

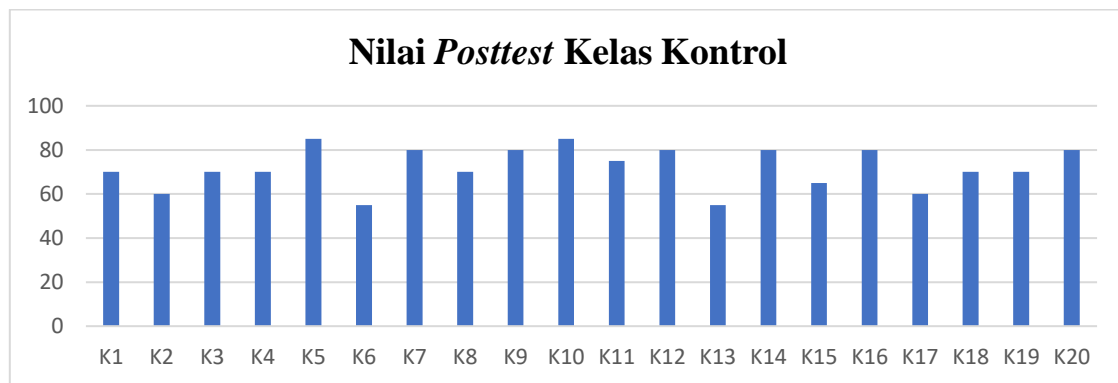


Diagram 4.4 Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Hasil analisis dan pengolahan data *posttest* dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Nilai Statistik Deskriptif *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics							
	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	20	45	55	100	1660	83.00	13.514
Posttest Kontrol	20	30	55	85	1440	72.00	9.375
Valid N (listwise)	20						

Berdasarkan Tabel 4.6 yang menampilkan data ukuran deskriptif statistik, terlihat adanya perbedaan antara kemampuan siswa setelah pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki rata-rata 83,00 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 72,00. Selisih rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 11,00. Nilai tertinggi yang dicapai di kelas eksperimen adalah 100, sedangkan di kelas kontrol adalah 85. Nilai terendah di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 55. Data deskriptif statistik dari hasil *posttest* kelas eksperimen menunjukkan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 55. Data *posttest* dikumpulkan dari 20 siswa yang menjadi sampel kelas eksperimen. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 83,00 dengan simpangan baku 13,514.

Berdasarkan pernyataan serta data yang diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti menyimpulkan bahwa rata-rata nilai *pretest* hampir sama antara kedua kelas,

menunjukkan bahwa kemampuan awal belajar siswa kelas IV tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Namun, pada nilai rata-rata *posttest*, terjadi peningkatan di kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Secara khusus, terlihat bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih baik secara signifikan dibandingkan kelas kontrol, dengan selisih nilai rata-rata sebesar 11,00.

1. Uji Normalitas Data

Langkah pertama yang dilakukan dalam pengujian data yaitu uji normalitas. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan tipe *Shapiro Wilk* karena jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini masing-masing kelas berjumlah 20 siswa. Hipotesis yang di uji adalah sebagai berikut.

H₀: Data berasal dari populasi berdistribusi normal

H₁: Data berasal dari populasi tidak berdistribusi normal

Dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05, maka kriteria dalam pengambilan Keputusan sebagai berikut.

- 1). H₀: Diterima jika taraf signifikan $\geq 0,05$. Hal ini berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2). H₁ : Diterima jika taraf signifikan $< 0,05$. Hal ini berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,914	20	0,075
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,918	20	0,092
	<i>Pretest</i> Kontrol	0,920	20	0,098
	<i>Posttest</i> Kontrol	0,908	20	0,058
	N-Gain Eksperimen	0,917	20	0,088
	N-Gain Kontrol	0,906	20	0,053

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji normalitas data *pretest* menggunakan uji *Shapiro Wilk* untuk kelas eksperimen sebesar $0,075 > 0,05$. Maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Maka dapat diartikan bahwa kelas eksperimen berasal dari populasi berdistribusi normal. Pada kelas kontrol diperoleh $0,098 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pada uji normalitas *posttest* menggunakan uji *Shapiro Wilk* untuk kelas eksperimen sebesar $0,092 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kemudian kelas kontrol diperoleh sebesar $0,058 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Pada uji *n-gain* eksperimen diperoleh $0,88 > 0,05$, dan uji *n-gain* kontrol diperoleh $0,053 > 0,05$. Dengan demikian dapat diartikan bahwa kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Karena kedua pihak berdistribusi normal, selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas.

3. Uji Homogenitas

Setelah mengonfirmasi bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal melalui uji normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak homogen. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *software SPSS version 26 for windows*. Kriteria pengambilan keputusannya adalah apabila nilai signifikansi lebih besar ($>$) taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka H_0 diterima. Apabila nilai signifikasnsi lebih kecil ($<$) taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak.

H_0 : kedua varians homogen

H_1 : kedua varians tidak homogen

Berikut merupakan hasil homogenitas nilai *pretest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas *Pretest*
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,084	1	38	0,304
	Based on Median	1,193	1	38	0,282
	Based on Median and with adjusted df	1,193	1	36.263	0,282
	Based on trimmed mean	1,113	1	38	0,298

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kontrol, *output* yang terlampir memperoleh nilai *sig based on mean* sebesar $0,304 > 0,05$, maka H_0 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa variansi kedua kelas bersifat homogen.

Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas *N-Gain*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3.980	1	38	.053
	Based on Median	3.541	1	38	.068
	Based on Median and with adjusted df	3.541	1	35.867	.068
	Based on trimmed mean	3.804	1	38	.059

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji homogenitas *n-gain* kelas eksperimen dan kontrol, *output* yang terlampir memperoleh nilai *sig based on mean* sebesar $0,053 > 0,05$, maka H_0 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa variansi kedua kelas bersifat homogen.

4. Pengujian Hipotesis

a). Uji Paires Samples Test

Tabel 4.10 Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (1-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreEks - PosEks	-19.000	8.826	1.974	-23.131	-14.869	-9.628	19	0,000
Pair 2	PreKontrol - PostKontrol	-11.250	9.580	2.142	-15.734	-6.766	-5.252	19	0,000

Berdasarkan *output pair 1* diperoleh nilai *sig. (1 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* eksperimen (model *role playing*), sedangkan *output pair 2* diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* kelas kontrol dengan *posttest* kelas kontrol (model *picture and picture*). Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan (*pretest*) dan setelah dilakukan (*posttest*) baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berikut hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.11 Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreEks	64.00	20	16.432	3.674
	PostEks	83.00	20	13.514	3.022
Pair 2	PreKontrol	60.75	20	11.840	2.648

	PostKontrol	72.00	20	9.375	2.096
--	-------------	-------	----	-------	-------

Berdasarkan tabel 4.11 uji t sampel berpasangan di atas, diperoleh bahwa rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 64,00 dan rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 83,00, sehingga mengalami kenaikan sebesar 19,00. Berdasarkan perubahan nilai rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari implementasi model *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan.

Sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata *pretest* yaitu 60,75 dan rata-rata *posttest* yaitu 72,00, sehingga mengalami kenaikan sebesar 11,25. Berdasarkan perubahan nilai rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari implementasi model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan. Selanjutnya dilakukan *uji independent sample test* sebagai berikut.

Tabel 4.12 Uji *independent samples test pretest*

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	Equal variances assumed	1,084	0,304	0,718	38	0,477	3,25	4,52878	-5,91804	12,41804
	Equal variances not assumed			0,718	4,541	0,478	3,25	4,52878	-5,94828	12,44828

Berdasarkan tabel 4.12, signifikansi *2-tailed* dengan asumsi variansi homogen untuk kedua kelompok adalah 0,477. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka H_1 ditolak. Ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa mengenai bentuk norma dan aturan pada kelas IV SD di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah serupa, atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara nilai *pretest* di kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.13 Uji *Independent Sample Test* N-gain

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen- ce	Std. Error Differen- ce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil	Equal variances assumed	3.980	.053	4.148	38	.000	27.600	6.654	14.130	41.070
	Equal variances not assumed			4.148	33.186	.000	27.600	6.654	14.066	41.134

Berdasarkan tabel 4.13, signifikansi *2-tailed* dengan asumsi variansi homogen untuk kedua kelompok adalah 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka H_1 diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh model *role playing* dan model *picture and picture* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Sekolah Dasar Kecamatan Kiaracondong dalam bentuk hasil data statistik, sehingga dapat dipaparkan lebih lanjut dalam pembahasan berikut.

4.2.1 Pengaruh implementasi model pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan

Dalam penelitian yang dilaksanakan di kelas eksperimen, dilakukan tiga kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* sebagai model untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti memulai penelitian dengan melaksanakan *pretest*, yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang telah diuji coba sebelumnya, untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Selanjutnya, siswa di kelas eksperimen menjalani sesi pembelajaran menggunakan model *role playing* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebanyak tiga kali pertemuan. Model *role playing* ini dirancang untuk mengajak siswa berpartisipasi secara aktif dan mengaplikasikan materi pelajaran dalam situasi simulasi. Setelah itu, siswa diberikan *posttest* yang juga berupa 20 soal pilihan ganda. Tujuan dari *posttest* ini adalah untuk mengevaluasi dan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah implemmentasi model *role playing*, guna membandingkan hasil belajar dari model pembelajaran yang telah diimplementasikan.

Pada awal implementasi model *role playing* di kelas eksperimen, suasana pembelajaran kurang kondusif karena siswa belum terbiasa dengan model *role playing*. Ketidakbiasaan ini mengakibatkan kesulitan dalam penyesuaian, sehingga mempengaruhi efektivitas kegiatan pembelajaran. Dalam implementasian model *role playing*, diperlukan strategi untuk membantu siswa beradaptasi dan memahami model ini dengan lebih baik, agar suasana kelas menjadi lebih mendukung. Dalam implementasi model *role playing* secara efektif untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif melibatkan beberapa langkah strategis. Pertama, siapkan skenario *role playing* yang jelas dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Pastikan semua siswa memahami tujuan dan langkah-langkah yang akan dilakukan.. kemudian berikan petunjuk yang jelas dan terperinci bagaimana *role playing* akan dilakukan, peran dan aturan mainnya. Kedua,

mulai dengan penjelasan tentang apa itu *role playing* dan bagaimana model ini akan membantu mereka memahami materi dengan baik.. Ketiga, ciptakan lingkungan yang mendukung ciptakan suasana yang mendukung dengan mengedepankan sikap saling menghargai dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa malu atau khawatir dinilai. Kemudian sisihkan waktu untuk diskusi dan tanya jawab selama atau setelah *role playing* untuk membantu siswa mengatasi kebingungan pada proses pembelajaran. Keempat refleksi setelah *role playing* selesai, adakan sesi refleksi untuk mendiskusikan pengalaman siswa, apa yang telah mereka pelajari, dan apa yang bisa diperbaiki.

Setelah memperoleh hasil *pretest* dan *posttest*, data diuji melalui uji prasyarat yaitu dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, ditemukan bahwa data yang dikumpulkan dari kelas eksperimen menunjukkan bahwa hasil uji menyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas mengungkapkan bahwa variabel *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dianggap homogen. Data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen. Maka selanjutnya dilakukan uji *parametrik statistic* yaitu *uji paired sample t-test* dan *uji independent sample t-test*. Uji *paired sample t-test* untuk membandingkan kemampuan pengetahuan siswa sebelum dan setelah menggunakan model *role playing* pada kelas eksperimen. Pada Hasil pada kelas eksperimen menunjukkan adanya perbedaan signifikan, dengan rata-rata *pretest* dan *posttest*. Untuk lebih memperjelas, berikut adalah deskripsi *Paired Samples Statistics* kelas eksperimen yang disajikan dalam tabel. Pada tabel menunjukkan peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen.

Tabel 4.14 Paired Samples Statistics Kelas Eksperimen

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Eksperimen	64.00	20	16.432	3.674
	Posttest Eksperimen	83.00	20	13.514	3.022

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat kenaikan rerata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan rata-rata *pretest* sebesar 64,00 dan *posttest* sebesar 83,00, menunjukkan kenaikan sebesar 19,00. Dari hasil ini, terdapat pengaruh implementasi model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan di kelas iv Sekolah Dasar

Kecamatan Kiaracondong. Selanjutnya, dilakukan pengujian akhir dari uji *parametrik statistic* yaitu *uji independent sample t-test* untuk membandingkan hasil antara kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* dengan kelas kontrol yang menggunakan model *picture and picture*. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,304 > 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Meskipun kedua kelas memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, tetapi memiliki perbedaan yang signifikan pada kelas yang mengimplementasikan *model role playing* dengan kelas yang menggunakan model *picture and picture*.

Selanjutnya, dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui kualitas pembelajaran pada kelas eksperimen dengan model *role playing*. Hasilnya menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,57 yang termasuk dalam interpretasi sedang. Sedangkan dari tafsiran efektivitas N-Gain score, nilai diperoleh 57,50% dengan minimum 25% dan maksimum 100%, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *role playing* dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *role playing* terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan.

Berdasarkan dari pengujian *pretest* dan *posttest* tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini disebabkan karena dalam model pembelajaran *role playing*, siswa secara langsung terlibat dalam memerankan sesuatu yang dibahas dalam proses belajar. Dengan demikian, siswa lebih mudah untuk mengingat materi, karena mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Implementasi dari model *role playing* melibatkan serangkaian kegiatan seperti kerja sama, komunikasi, dan interpretasi peran, yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Pendapat ini sejalan dengan teori sosial kognitif yang dikemukakan oleh Albert Bandura (Smith & Berge, 2009) yang menekankan bahwa personal, kebiasaan, dan lingkungan saling berhubungan dalam proses pembelajaran. Aspek kebiasaan dan lingkungan merupakan bagian dari tujuan pendidikan karakter siswa, sementara aspek personal berkaitan dengan pemahaman kognitif siswa. Dengan kata lain, kebiasaan dan lingkungan mempengaruhi pembentukan karakter siswa, sementara faktor personal

berhubungan dengan bagaimana siswa memahami dan memproses informasi secara kognitif.

Pembelajaran harus dirancang agar memiliki makna dan relevansi bagi siswa. Untuk mencapai pembelajaran yang bermakna, penting untuk mengembangkan dan merancang metode pengajaran berdasarkan kondisi dan situasi spesifik peserta didik. Ini berarti bahwa pendekatan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, latar belakang, dan konteks siswa, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih relevan dan dapat dipahami dengan lebih baik. Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif tetapi juga lebih memotivasi siswa untuk terlibat aktif dan mempertahankan pengetahuan dalam jangka panjang. Pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Model yang relevan dan sesuai dengan konteks siswa akan memfasilitasi proses belajar dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Pembelajaran yang monoton dan tidak mempertimbangkan keberagaman individu serta lingkungan sekitar dapat menghadapi berbagai kendala. Ketika metode pengajaran tidak bervariasi dan tidak disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik unik setiap siswa, hal ini dapat mengakibatkan kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar..

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ruminto (2024) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *role playing* sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Mengingat karakteristik anak sekolah dasar yang cenderung aktif dan menyukai aktivitas fisik serta kesulitan untuk tetap diam dalam waktu lama, guru perlu menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyata dengan menerapkan kegiatan yang menyenangkan dan mengandung elemen permainan. Model *role playing* tidak hanya dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang aktif, tetapi juga memastikan bahwa tujuan utama pembelajaran tetap tercapai secara efektif.

Model *role playing* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Kecamatan Kiaracandong, terlihat bahwa meskipun kelas IV merupakan kelas yang aktif, tetapi hasil belajar siswa yang masih

rendah dan belum mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu, dengan mengimplementasikan model *role playing* dianggap sebagai solusi yang potensial untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi mengenai bentuk norma dan aturan. Kemudian hal ini sejalan juga dengan pendapat Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna harus disesuaikan dengan subjek belajar dan komunitas sosial-kultural, termasuk lingkungan tempat tinggal peserta didik. Artinya pembelajaran tidak hanya perlu relevan dengan materi yang diajarkan tetapi juga harus mempertimbangkan lingkungan sosial-kultural peserta didik.

Model *role playing* dalam aplikasinya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui bentuk permainan pendidikan yang dimanfaatkan untuk menjelaskan materi yang dipelajari. Dalam aplikasian ini, siswa berperan dalam simulasi atau skenario yang relevan dengan topik yang dipelajari, memungkinkan mereka untuk lebih memahami dan menginternalisasi konsep-konsep Pendidikan Pancasila melalui pengalaman langsung dan partisipasi aktif. Seperti pada materi bentuk norma dan aturan, siswa berinteraksi dan belajar secara langsung melalui berperan tersebut yang diharapkan siswa dapat memahami konsep dari bentuk norma dan aturan serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Apalagi *role playing* berhubungan langsung dengan pemecahan masalah sehari-hari sehingga siswa dapat memahami materi yang abstrak dengan mudah. Sejalan dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale, yang diungkapkan oleh Cahyaningtyas (2020), semakin konkret dan langsung pengalaman yang dialami siswa selama proses pembelajaran, semakin efektif pengalaman tersebut dalam memperdalam pemahaman dan daya ingat siswa. Dengan pengalaman yang lebih konkret, siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik tetapi juga dapat mengingatnya dalam jangka waktu yang lebih lama.

4.2.2 Pengaruh implementasi model *picture and picture* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan

Dalam penelitian yang dilakukan di kelas kontrol, sama halnya dengan dikelas eksperimen yaitu dilaksanakan tiga sesi pembelajaran dengan penerapan model *picture*

and picture. Penelitian dimulai dengan pemberian *pretest* yang mencakup 20 soal pilihan ganda yang telah diuji sebelumnya untuk menilai pengetahuan awal siswa. Kemudian, siswa di kelas kontrol mengikuti tiga sesi pembelajaran dengan model *picture and picture* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam model *picture and picture* yang memanfaatkan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Ceramah dan tanya jawab berfungsi untuk menyampaikan materi dasar, sementara diskusi dimanfaatkan untuk berbagi pandangan serta menjawab pertanyaan. Setelah periode perlakuan, siswa diberikan *posttest* yang juga terdiri dari 20 soal pilihan ganda. *Posttest* ini bertujuan untuk mengevaluasi dan membandingkan pencapaian hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah implementasi model *picture and picture*, serta menilai pengaruh dalam model pembelajaran tersebut.

Data yang diperoleh diuji dengan dua uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan dari kelas kontrol menunjukkan hasil uji normalitas yang terdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas mengindikasikan bahwa data pada *pretest* antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dianggap homogen. Setelah itu, dilakukan uji *paired sample t-test* untuk mengevaluasi perubahan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penerapan model *picture and picture* di kelas kontrol. Temuan dari uji ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, Untuk lebih memperjelas, berikut adalah deskripsi *Paired Samples Statistics* Kelas kontrol yang disajikan dalam tabel. Pada tabel menunjukkan peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.

Tabel 4.15 Paired Samples Statistics Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 2	Pretest Kontrol	60.75	20	11.840	2.648
	Posttest Kontrol	72.00	20	9.375	2.096

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa hasil belajar siswa di kelas kontrol menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 60,75 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 72,00, yang menunjukkan peningkatan sebesar 11,25 poin. Dari hasil penelitian ini, bahwa dengan model *picture and picture* memberikan dampak positif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan.

Selanjutnya, dilakukan uji *independent sample t-test* untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* dan kelas kontrol yang menggunakan model *picture and picture*. Nilai signifikansi sebesar $0,304 > 0,05$, sehingga hipotesis nol diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Meskipun kedua model pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, perbedaan signifikan ditemukan antara pengaruh model *role playing* dan model *picture and picture*.

Kemudian menilai efektivitas pembelajaran pada kelas kontrol yang menerapkan model *picture and picture*, dilakukan uji N-Gain. Hasil dari uji ini menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,27, yang termasuk dalam kategori rendah. Dengan nilai ini, yang mencapai 27,05%, menunjukkan bahwa model *picture and picture* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa meskipun model *picture and picture* memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, efektivitasnya dianggap rendah karena pembelajaran ini didominasi oleh peran guru dalam proses pengajaran.

Dalam praktik pengajaran yang biasa dilakukan oleh guru, model pembelajaran *picture and picture*, yang umumnya berupa ceramah, metode ceramah adalah salah satu metode yang sering dipilih. Alasan utama di balik penggunaan metode ceramah ini adalah kemudahan dan kesederhanaannya dalam penerapan, yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara langsung dan efisien. Namun, meskipun model ini memiliki keuntungan dalam hal implementasi, sering kali timbul masalah terkait keterlibatan siswa. Selama proses pembelajaran, siswa mungkin merasa cepat bosan dan mengantuk, serta cenderung terlibat dalam aktivitas lain yang tidak terkait dengan pelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa ceramah, meskipun praktis, mungkin kurang efektif dalam mempertahankan perhatian dan partisipasi aktif siswa.

Seperti yang dijelaskan dalam penelitian oleh Ina (2020), proses pembelajaran melibatkan beberapa tahap, yaitu *input*, proses, *output*, dan umpan balik. Umpan balik ini mencakup informasi mengenai hasil dan proses pembelajaran, yang penting untuk perbaikan input serta proses pembelajaran itu sendiri. Hasil akhir dari proses

pembelajaran, yang dikenal sebagai *output* atau keluaran, adalah hasil belajar siswa. Jika *output* tersebut kurang memuaskan atau tidak sesuai dengan harapan, hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti input yang kurang berkualitas, materi yang tidak relevan, atau metode pembelajaran yang kurang efektif, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru.

Pendidikan Pancasila mencakup nilai-nilai, prinsip-prinsip, dan ideologi dasar negara Indonesia, termasuk aspek-aspek seperti demokrasi, hak asasi manusia, dan keadilan sosial. Materi ini sering kali melibatkan konsep-konsep abstrak dan nilai-nilai yang memerlukan pemahaman mendalam, refleksi kritis, dan diskusi mendalam. Gambar-gambar mungkin tidak cukup untuk menyampaikan kompleksitas dan konteks dari nilai-nilai ini. Sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila mengenai norma dan aturan mungkin kurang sesuai jika diterapkan dengan model *picture and picture*. Mungkin tidak efektif dalam mengajarkan konsep-konsep seperti norma dan aturan yang memerlukan pemahaman yang mendalam dan penerapan praktis. Materi tentang norma dan aturan cenderung melibatkan aspek nilai, perilaku, dan interaksi sosial yang lebih baik dipahami melalui pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif. Dengan model *picture and picture*, siswa mungkin hanya menerima informasi secara pasif tanpa benar-benar menginternalisasi atau menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. Lev Vygotsky (1978), seorang psikolog pendidikan, menekankan pentingnya interaksi sosial dan konteks budaya dalam pembelajaran.

Dalam model *picture and picture*, terdapat kekurangan dalam hal kegiatan praktis dan aplikasi langsung. Tanpa adanya aktivitas praktis, seperti eksperimen, proyek, atau simulasi, siswa mungkin tidak mendapatkan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks nyata, yang penting untuk pembelajaran yang mendalam dan bermakna. Menurut teori Kerucut Pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale (Cahyaningtyas, 2020), metode pembelajaran yang paling efektif dan memberikan dampak yang mendalam adalah yang memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses tersebut. Sebaliknya, pendekatan yang lebih abstrak, seperti hanya membaca atau mendengarkan ceramah, biasanya kurang berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat informasi.

4.2.3 Perbedaan pengaruh model *role playing* dan model *picture and picture* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi bentuk norma dan aturan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dikelas eksperimen dan kelas kontrol dengan masing-masing jumlah siswanya yaitu 20 siswa. Bahwa hasil *pretest* dan *posttest* siswa, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen, yang menggunakan model *role playing*, menunjukkan peningkatan yang signifikan dari sebelum pembelajaran dengan *pretest* diperoleh hasil rata-rata sebesar 64,00 dengan maksimum 85 dan minimum 25. Kemudian sesudah pembelajaran dengan *posttest* diperoleh hasil rata-rata sebesar 83,00 dengan maksimum 100 dan minimum 55, selisih hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 19,00. Hal ini menunjukkan bahwa model *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

Di sisi lain, kelas kontrol yang menggunakan model *picture and picture* menunjukkan peningkatan dari *pretest* diperoleh hasil rata-rata 60,75 dengan maksimum 75 dan minimum 35 dan sesudah pembelajaran dengan *posttest* diperoleh hasil rata-rata sebesar 72,00, selisih hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 11,25. Meskipun terjadi peningkatan, namun peningkatan ini lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Berikut diagram perbandingan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV antara kelas eksperimen dengan model *role playing* dan kelas kontrol dengan model *picture and picture*.

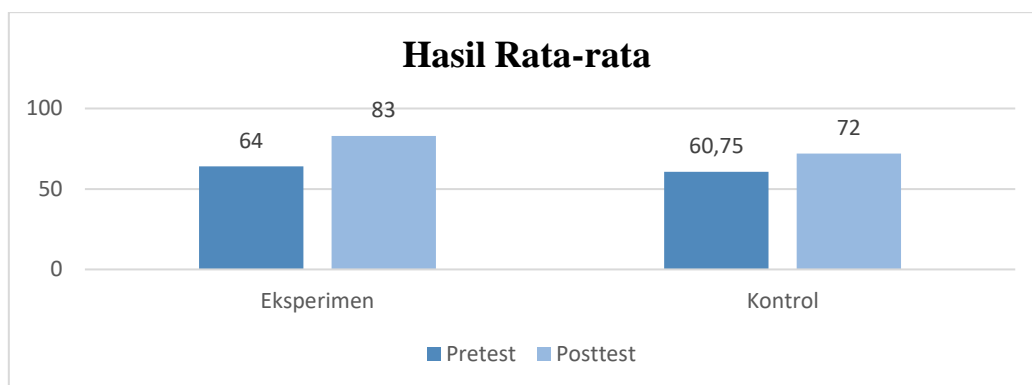


Diagram 4.5 Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran

Pada diagram 4.5 diatas menunjukkan perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *role playing* dan siswa yang menggunakan model *picture and picture*.

picture. Perbedaan ini disebabkan oleh adanya perbedaan pemberian *treatment*, kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *role playing*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *picture and picture*. Untuk meningkatkan hasil belajar, penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan.

Guru perlu memilih model yang sesuai untuk merangsang pembelajaran, dan model pembelajaran yang dapat memberikan stimulasi yang efektif. Pengalaman konkret membantu siswa dalam memahami materi yang lebih baik karena dapat mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret yang mereka alami. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru dapat memberikan pengalaman konkret yang mewakili nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan yang abstrak, seperti memberikan contoh konkret dari nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1958) mengemukakan bahwa pada usia sekolah dasar, yaitu antara 7 hingga 12 tahun, siswa berada pada tahap operasional konkret. Di tahap ini, siswa dapat berpikir logis, namun hanya terbatas pada objek konkret.

Sehingga upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan pembelajaran konkret seperti model *role playing* dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Selain itu aktivitas fisik siswa, bermain peran, mendukung teori Piaget (Yunaini, 2022) bahwa siswa pada tahap operasional konkret lebih baik dalam memahami materi melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila harus mempertimbangkan efektivitasnya dalam menarik minat siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi. Model *role playing*, meskipun telah ada sejak lama, kini kembali digencarkan dalam pendidikan sebagai bagian dari penerapan merdeka belajar. Metode ini melibatkan siswa dalam memainkan peran dan berinteraksi melalui narasi yang mencerminkan kejadian nyata atau rekaan, sehingga membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Christy (2023) mendukung temuan ini, menyatakan bahwa keunggulan *role playing* yaitu keterlibatan siswa, kebebasan dalam pengambilan keputusan, serta pengalaman yang menyenangkan. Guru juga dapat mengevaluasi pemahaman siswa melalui observasi saat mereka bermain peran.

Model *role playing* dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan sehari-hari, terutama dalam memahami norma dan aturan di lingkungan mereka. Materi yang sulit dipahami hanya dengan ceramah dapat lebih mudah dicerna melalui metode ini. Hal ini dikarenakan model *role playing* dapat memberikan gambaran secara langsung tentang subjek yang akan dipelajari terlebih lagi dalam mata Pelajaran Pendidikan pancasila khususnya pada materi bentuk norma dan aturan. Melalui model tersebut peserta didik dapat mengklasifikasi bentuk dan norma, bagaimana contoh penerapan norma baik norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan dan norma hukum, serta contoh pelanggaran norma.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Nengsih & Uliyanti (2019), yang menunjukkan bahwa model *role playing* memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan model tanpa *role playing*. Kemudian, penelitian oleh Ruminto (2024) juga mengonfirmasi adanya pengaruh positif dari model *role playing* terhadap hasil belajar. Model pembelajaran *role playing* terbukti sangat bermanfaat dan efektif. Model ini tidak hanya mengurangi kebosanan siswa, tetapi juga meningkatkan semangat dan memudahkan mereka dalam mengingat materi. Implementasi *role playing* dalam pembelajaran materi bentuk norma dan aturan di kelas IV sekolah dasar kecamatan Kiaracandong menunjukkan hasil yang baik dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata kelas eksperimen sebesar 19,00 dengan tafsiran efektivitas N-Gain score, nilai diperoleh 57,50% menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *role playing* dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, analisis uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test* dan *software SPSS* versi 26 *for Windows* mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan model *picture and picture*. Hasil yang diperoleh sudah sejalan dengan teori yang digunakan. Ini terbukti dari terdapat perbedaan pengaruh yang ditunjukkan oleh kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi bentuk norma dan aturan kelas IV di sekolah dasar kecamatan Kiaracandong.

Fina Puspa Effendi, 2024

PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Universitas Pendidikan | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu