

## Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar

Nadzirun<sup>1</sup>, Andika Ari Saputra <sup>\*2</sup>, M. Zainal Arifin<sup>3</sup>, Muhamad Agus Mushodiq<sup>4</sup>,  
Diah Retno Ningsih<sup>5</sup>, Muslimah<sup>6</sup>, Hara Permana<sup>7</sup>

1) 2) 3) 4) Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIMNU) Metro Lampung, Indonesia

5) Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, Indonesia

6) 7) Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, Indonesia

✉ Corresponding Author, E-mail: [andika@iaimnumetrolampung.ac.id](mailto:andika@iaimnumetrolampung.ac.id)

### Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan metode bermain peran, untuk mengetahui hasil belajar dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar. Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu metode bersifat deskriptif kuantitatif (*deskriptif research*), diantaranya menggunakan kuesioner, observasi, dokumentasi, dan Interview. Penelitian ini sampelnya berjumlah 24 siswa. Kemudian untuk membuktikan kebenaran hipotesis, penulis menganalisa data dengan rumus chi kuadrat. Berdasarkan hasil analisa data dengan menggunakan rumus chi kuadrat tersebut dapat diketahui bahwa harga chi kuadrat hitung ( $\chi^2$  hit) sebesar 6,12. Harga chi kuadrat hitung ( $\chi^2$  hit) adalah lebih besar dari harga chi kuadrat tabel ( $\chi^2$  tab) pada taraf signifikan 5% dan lebih kecil pada taraf signifikan 1% atau  $5,991 < 6,12 < 9,210$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Metode Bermain Peran, Proses Pembelajaran.

**How to Cite:** Nadzirun., Saputra, A. A., Arifin, M. Z., Mushodiq, M. A., Ningsih, D. R., Muslimah., & Permana, H. (2022). Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar. *Cenderawasih Journal of Counseling and Education*, 1(2): pp. 79-85. DOI: 10.31957/cjce.v1i2.2534



### Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan teknologi pada saat ini pembelajaran terus mengalami perkembangan yang pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu upaya untuk membantu peserta didik agar dapat tumbuh dan berkembang dalam pendidikan (Aritonang, 2008). Secara sederhana pendidikan merupakan sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Muhibbin, 2010). Sedangkan pendidikan dapat diartikan sebagai proses bimbingan terhadap peserta didik untuk mencapai tujuan (Tanjung et al., 2019). Sebenarnya harapan yang paling utama dalam proses belajar mengajar di sekolah adalah peserta didik dapat mencapai hasil yang memuaskan atau hasil yang baik (Aritonang, 2008). Karena Pembelajaran ialah cara pendewasaan diri, bagus dalam aktivitas berfikir, berperan serta bersikap (Wahid et al., 2022). Namun banyak kita jumpai peserta didik yang mengalami kesulitan ataupun mempunyai hambatan dalam proses belajarnya.

Pada umumnya kesulitan belajar merupakan suatu kondisi yang ditandai adanya hambatan-hambatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan (Saputra et al., 2017). Untuk mencegah timbulnya kesulitan atau hambatan dalam belajar tersebut peserta didik serta yang bertanggung jawab dalam pendidikan diharapkan dapat mengurangi timbulnya kesulitan tersebut (Fitriana et al., 2015). Dalam hal ini guru dengan sadar berusaha untuk mengatur lingkungan belajar agar anak didik tetap bersemangat dalam menerima pelajaran dengan seperangkat teori dan pengalaman yang dimiliki guru, seperti mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis. Salah satu usaha guru yang dilakukan dalam mengantisipasi munculnya kesulitan atau hambatan adalah dengan memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen dalam menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar (Saputra & Astuti, 2018). Adapun arti dari metode yaitu seperangkat cara, jalan dan teknik yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu yang dirumuskan dalam silabi mata pelajaran (Muhibbin, 2010).

Seorang guru yang memperhatikan situasi, kondisi, toleransi, pandangan dan jangkauan peserta didik ialah mendorong atau menimbulkan variasi dalam mengajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode pengajaran yang tepat khususnya untuk pendidikan dasar sehingga dalam proses mengajar siswa merasa senang dan gembira tidak merasa bosan dalam belajar (Saputra et al., 2017). Metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen-komponen yang ada dalam kegiatan belajar mengajar. Metode merupakan suatu alat untuk memotivasi dan sebagai alat untuk mencapai tujuan dalam pengajaran. Pernyataan diatas dapat dimengerti bahwa metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan belajar mengajar, diperlukan oleh guru suatu metode mengajar yang menarik dan tidak membosankan, dan tentunya menyenangkan (Solikah, 2014). Hal ini berarti metodologi mengajar merupakan sesuatu hal yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Metode mengajar ialah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan kependidikan, khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran kepada siswa.

Mengajar secara efektif sangat bergantung pada pemilihan metode dan penggunaan metode mengajar yang serasi dengan tujuan mengajar. Oleh karena itu kompetensi guru diperlukan dalam pemilihan metode yang tepat. Kemampuan guru dalam mendidik tidak hanya mampu untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperolehnya, namun juga harus mampu menerapkan dan menyampaikan dan mengajarkan ilmunya tersebut sehingga dapat dipraktekkan oleh penimba ilmu (Fadilah & Wijaya, 2022). Pada akhirnya dapat dipahami bahwa penggunaan metode yang tepat itu dapat menjadikan siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang di perankan. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Dengan belajar sambil bermain seolah-olah siswa berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep akan tetapi tanpa disadari oleh siswa sedang belajar. Adapun yang dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran (Sunarsih, 2010).

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran-peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawa peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai model pembelajaran yakni kualitas pemeranan, analisis dalam diskusi dan pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata. Permainan peran bisa pula menciptakan suatu rasa kebersamaan dalam kelas. Meskipun pada awalnya permainan peran itu tampak

tidak menyenangkan, namun ketika kelas mulai belajar saling percaya dan belajar berkomitmen dalam proses belajar, maka mengenai analisa seputar situasi yang dimainkan akan membangun persahabatan yang tidak ditemui dalam metode mengajar menolong seperti dalam pelajaran.

Bertitik tolak dari hal-hal diatas, penelitian ini hendak mengkaji pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar di SDN 3 Way Terusan. Berdasarkan hasil pra-survey tentang metode bermain peran yang di lakukan oleh guru di SDN 3 Way Terusan Kriteria Penggunaan Metode bermain peran. Kenyataan yang ada di lapangan yakni siswa SDN 3 Way Terusan, jika dilihat dari hasil Pra survey maka dapat diketahui bahwa metode bermain peran yang dilakukan guru sudah baik akan tetapi hasil belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar masih ada yang kurang.

### Metode Penelitian

Adapun sifat penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif (*deskriptif research*), sebagaimana dikatakan bahwa penelitian deskriptif yaitu bertujuan untuk mendeskripsikan apa yang saat ini berlaku. Menurut Mardalis didalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekrang ini terjadi atau ada (*Metode Penelitian : Suatu Pendekatan Proposal / Mardalis | OPAC Perpustakaan Nasional RI., n.d.*) Berdasarkan uraian diatas maka dapat dijelaskan bahwa penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian deskriptif kuantitatif dan berbentuk korelatif. Hal ini karena penulis ingin menggambarkan pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar di SDN 3 Way Terusan.

Variabel bebas adalah penggunaan metode bermain peran di SDN 3 Way Terusan. Variabel terikat adalah hasil belajar di SDN 3 Way Terusan. Menurut Wardi populasi adalah keseluruhan unit sampling secara fisik yang dibatasi secara ketat oleh kriterium tertentu atau keseluruhan dari hasil pengukuran (data) yang dibatasi secara ketat oleh kriterium tertentu (Bachtiar, 1997). Dari pendapat diatas, maka dapat diambil suatu pengertian bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah keseluruhan santri yang akan dijadikan obyek dalam suatu penelitian. Adapun yang menjadi populasi ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 3 Way Terusan yang berjumlah 120. Menurut Wardi Bachtiar sampel adalah percontohan yang diambil dari populasi. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Siyoto & Sodik, 2015).

Adapun dalam pengambilan besarnya sampel penulis berpedoman pada pendapat Suharsimi yang menjelaskan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitian merupakan penelitian populasi (Suharsimi, 2006). Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar, maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Berdasarkan pedoman tersebut diatas, maka dalam menentukan besarnya sampel sebanyak 20% dari populasi siswa kelas IV, jadi jumlah sampelnya :  $120 \times 20\% = 24$  siswa, adapun yang laki-laki berjumlah 12 anak dan yang perempuan 12 anak.

Pengertian Metode Observasi sebagaimana dikemukakan oleh Amirul Hadi bahwa observasi diartikan sebagai pengalaman dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek peneliti (Hadi, 1998). Adapun metode observasi itu dibagi menjadi dua macam yaitu Observasi *partisipan* dan observasi *nonpartisipan*. Observasi *partisipan* adalah suatu proses pengamatan yang dilakukan oleh obsever dengan cara ikut mengambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang akan diobservasi. Observasi yang berlaku sungguh-sungguh seperti anggota kelompok yang akan diobservasi dinamakan *quasi partisipasi*. Observer yang tidak ikut dalam kehidupan orang yang diobservasi dan secara terpisah berkedudukan selaku pengamat, disebut observasi *nonpartisipan*. Dengan demikian metode observasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi partisipan karena peneliti secara langsung terlibat dalam kegiatan dan situasi yang diamati. Metode ini digunakan untuk mengamati penggunaan metode bermain peran di SDN 3 Way Terusan.

Kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (*Metode Penelitian : Suatu Pendekatan*

*Proposal / Mardalis | OPAC Perpustakaan Nasional RI., n.d.*). Sedangkan angket adalah alat pengumpul data dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan. Jadi metode angket adalah daftar pertanyaan untuk memperoleh data berupa jawaban dari para responden, angket yang akan digunakan oleh peneliti adalah jenis angket tak langsung dengan bentuk pilihan ganda. Adapun angket dapat dibagi menjadi empat macam yaitu, Kuesioner berstruktur, kuesioner ini disebut juga kuesioner tertutup, berisi pertanyaan-pertanyaan yang disertai sejumlah jawaban yang terikat pada sejumlah kemungkinan jawaban yang sudah disediakan. Kuesioner tak berstruktur, kuesioner ini disebut juga kuesioner terbuka, jawaban responden terhadap setiap pertanyaan kuesioner bentuk ini dapat diberikan pendapat sendiri. Kuesioner kombinasi berstruktur dan tak berstruktur, sesuai dengan namanya, maka pertanyaan ini di satu pihak memberi alternatif jawaban yang harus dipilih, di lain pihak memberi kebebasan kepada responden untuk menjawab secara bebas lanjutan dari jawaban pertanyaan sebelumnya (*Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal / Mardalis | OPAC Perpustakaan Nasional RI., n.d.*). Kuesioner Semiterbuka, kuesioner yang memberi kebebasan kemungkinan menjawab selain dari alternatif jawaban yang sudah tersedia.

Penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket berstruktur karena berisi pertanyaan-pertanyaan yang disertai sejumlah jawaban yang sudah disediakan. Setiap item terdiri dari tiga alternatif jawaban yang memiliki bobot pada masing-masing pilihan yaitu, pilihan pertama 3 poin, pilihan kedua 2 poin, pilihan ketiga 1 poin. Artinya setiap item soal disediakan tiga alternatif pilihan yaitu a, b, dan c. Untuk pilihan a mendapat nilai 3 (tiga), untuk pilihan b mendapat nilai 2 (dua) dan untuk pilihan c mendapat nilai 1 (satu) untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar di SDN 3 Way Terusan. Angket ini akan penulis tujukan kepada siswa untuk mengetahui tentang pengaruh penggunaan metode bermain terhadap hasil belajar di SDN 3 Way Terusan.

Interview merupakan alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pernyataan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui sebuah percakapan yang dapat memberikan informasi yang sangat dibutuhkan oleh seorang peneliti. Interview atau wawancara dibedakan menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut, dalam interview berstruktur, pertanyaan dan alternatif jawaban yang diberikan kepada interviewer telah ditetapkan terlebih dahulu (Siyoto & Sodik, 2015). Interview tak berstruktur, interview ini lebih bersifat informal. Pertanyaan-pertanyaan tentang pandangan, sikap, keyakinan subjek, atau tentang keterangan lainnya dapat diajukan secara bebas kepada subjek. Penelitian ini menggunakan interview berstruktur. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang sejarah berdirinya, keadaan geografis, sarana dan prasarana SDN 3 Way Terusan dan sebagainya. Maka dapat diketahui bahwa metode bermain peran yang dilakukan guru sudah baik akan tetapi hasil belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar masih ada yang kurang, informasi tersebut melalui interview atau wawancara kepada kepala sekolah SDN 3 Way Terusan.

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan menganalisis isi dokumen yang berhubungan dengan masalah yang diteliti (Widoyoko, 2012). Metode dokumentasi merupakan metode pendukung setelah angket, yang akan digunakan untuk memperoleh data keadaan siswa, dewan guru, staf dan karyawan, denah lokasi, struktur organisasi SDN 3 Way Terusan.

Analisis data adalah suatu metode yang digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Data dari hasil observasi, interview, angket dan dokumentasi di analisis dengan cara berfikir deduktif dan induktif. Hal ini dilakukan untuk mengambil gambaran serta kesimpulan. Selanjutnya, data dari angket dianalisis menggunakan rumus chi kwadrat.

---

## Hasil dan Pembahasan

Interaksi belajar mengajar, metode memegang peranan yang sangat penting. Metode dalam kegiatan pengajaran sangat bervariasi, pemilihannya disesuaikan tujuan pengajaran yang hendak dicapai. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik bila tidak dapat menguasai satu atau beberapa metode mengajar. Olehnya itu guna pencapaian tujuan pengajaran, maka pemilihan metode dalam mengajar harus tepat. Dengan demikian diharapkan kegiatan pengajaran dan berlangsung secara berdaya guna dan bernilai guna. Metode *Role Playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang diperankan. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka (Fadilah & Wijaya, 2022).

Proses mengajar, seorang guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode mengajar, akan tetapi harus menggunakan beberapa metode mengajar yang digunakan secara bervariasi agar pengajaran tidak membosankan. Sebaliknya dapat menarik perhatian siswa. Meski penggunaan metode bervariasi tidak akan menguntungkan proses interaksi belajar mengajar bila penggunaan metode tidak tepat dengan situasi pengajaran yang mendukungnya. Disinilah dituntut kemampuan guru dalam pemilihan metode pengajaran yang tepat. Oleh karena itu pemilihan dan penggunaan metode yang bervariasi tidak selamanya menguntungkan, bila guru mengabaikan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaannya.

*Role Playing* dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi (Blatner, A., 2009). Untuk kepentingan tersebut sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran-peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawa peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan *Role Playing* sebagai model pembelajaran yakni kualitas pemeranan, analisis dalam diskusi dan pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata. *Role playing* bisa pula menciptakan suatu rasa kebersamaan dalam kelas (Blatner, A., 2009). Meskipun pada awalnya *role playing* itu tampak tidak menyenangkan, namun ketika kelas mulai belajar saling percaya dan belajar berkomitmen dalam proses belajar, maka mengenai analisa seputar situasi yang dimainkan akan membangun persahabatan yang tidak ditemui dalam metode mengajar menolong seperti dalam pelajaran.

Penggunaan suatu metode dalam proses belajar mengajar, seorang guru sebaiknya tetap memonitoring keadaan siswa selama penerapan metode itu berlangsung (Suardi, M., 2018). Apakah yang diberikan mendapat reaksi yang positif dari siswa atau sebaliknya justru tidak mendapatkan reaksi. Bila hal tersebut terjadi maka guru sedapat mungkin mencari alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan metode yang lain, yang sesuai dengan kondisi psikologi anak didik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan ini hasil belajar adalah tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Dengan demikian setelah murid mengetahui tujuan dari penggunaan metode ini guru dan murid dapat dilaksanakan sebaik-baiknya dengan harapan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa dengan mempelajari materi pelajaran sendiri.

Semua guru harus menyadari bahwa semua metode mengajar yang ada, saling menyempurnakan antara yang satu dengan yang lainnya. Karena tidak ada satupun metode yang sempurna tetapi ada titik kelemahannya. Oleh karena itu penggunaan metode yang bervariasi dalam kegiatan mengajar akan lebih baik dari pada penggunaan satu metode mengajar. Namun penggunaan satu metode tidaklah salah selama apa yang dilakukan itu untuk mencapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Dengan demikian penggunaan metode *Role Playing* dalam belajar mengajar sangat dibutuhkan untuk dijadikan sebagai variasi dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

## Pembahasan

Penggunaan metode bermain peran yang dilakukan guru dilakukan dengan beberapa urutan yaitu, Persiapan, guru mempersiapkan materi atau bahan pelajaran yang akan diperagakan atau pemilihan tema cerita. Pada kesempatan ini pula guru menjelaskan mengenai peranan-peranan yang dimainkan oleh masing-masing siswa, pelaksanaan sosiodrama atau peran dan tugas-tugas bagi mereka yang tidak ikut berperan (penonton). Penentuan pelaku atau pemeran yaitu setelah guru pendidikan agama Islam mengemukakan tema cerita serta memberi dorongan kepada peserta didik untuk bermain peran, maka guru mengadakan penentuan para pelaku dan para pelaku diberi petunjuk atau contoh sederhana agar mereka siap mental. Permainan sosiodrama yaitu para pelaku memainkan peranannya sesuai dengan imajinasi atau daya tangkap masing-masing, sampai pada suatu klimaks tertentu atau suatu titik kulminasi (puncak) perdebatan yang hangat. Selanjutnya diskusi yaitu guru menghentikan permainan, guru mempersilahkan para pemeran duduk kembali, kemudian dilanjutkan dengan diskusi di bawah pimpinan yang diikuti oleh semua siswa kelas IV. Diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran dalam hubungannya dengan tema cerita, sehingga terhadirlah suatu pembicaraan berupa tanggapan, pendapat dan beberapa kesimpulan.

Dengan demikian, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa Kelas IV SDN 3 Way Terusan adalah cukup baik. Adapun siswa yang mendapat nilai yang tidak mencapai KKM yaitu berjumlah 5 siswa. Hal ini disebabkan oleh faktor internal siswa yaitu siswa memiliki kecerdasan (inteligensi) yang rendah dan minat atau motivasi belajar siswa masih kurang. Berdasarkan faktor internal tersebut meskipun guru Pendidikan Agama Islam telah melaksanakan metode bermain peran dengan baik akan tetapi siswa belum mampu menangkap atau menerima metode tersebut dengan baik.

Adapun sikap atau solusi yang harus dilakukan oleh guru di SDN 3 Way Terusan untuk menanggulangi permasalahan tersebut yaitu hendaklah guru selalu memotivasi siswa tersebut untuk selalu giat belajar serta memberikan perhatian yang lebih baik. Guru harus selalu memberikan tugas mandiri kepada siswa terkait tentang materi yang telah diajarkan. Berdasarkan keterangan tentang solusi atau pemecahan masalah tersebut diharapkan guru dapat mengimplementasikan solusi tersebut dengan baik sehingga dengan solusi tersebut diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dari perhitungan di atas diperoleh nilai  $\chi^2 = 6,12$  nilai tersebut ternyata lebih besar dari nilai  $\chi^2$  dalam derajat kebebasan (*db*) 2 pada taraf signifikansi 5 % = 5,991 dan dan lebih kecil pada taraf signifikansi 1 % = 9,210. Dengan demikian berarti harga chi kuadrat hitung ( $\chi^2$  hit) adalah lebih besar dari harga chi kuadrat table ( $\chi^2$  tab) pada taraf signifikan 5% dan dan lebih kecil pada taraf signifikan 1% atau  $5,991 < 6,12 < 9,210$ . Maka hipotesa alternatif ( $H_a$ ) diterima, karena teruji kebenarannya dan hipotesa nihil ( $H_o$ ) ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Way Terusan.

## Simpulan

Setelah penulis memperhatikan kondisi di lapangan, meneliti, menganalisa dan mengolah data, sebagai bukti diterima dan ditolaknya hipotesa penulis, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut, penggunaan metode bermain peran di SDN 3 Way Terusan dilaksanakan dengan baik. Hal ini terbukti dari jawaban angket yang kategori baik mencapai 70,8 %, kategori cukup mencapai 25 % dan kategori kurang mencapai 4,2 %. Hasil belajar siswa SDN Way Terusan menunjukkan hasil yang cukup baik. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang memiliki hasil belajar yang baik berjumlah 9 orang atau mencapai 37,5 %, yang memiliki hasil belajar cukup baik berjumlah 10 orang atau mencapai 41,7 % dan yang memiliki hasil belajar kurang berjumlah 5 orang atau mencapai 20,8 %. Berdasarkan analisa data sebagai hasil penelitian ternyata ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar SDN 3 Way Terusan. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan yaitu harga chi kuadrat hitung ( $\chi^2$  hit) adalah lebih besar dari harga chi kuadrat table ( $\chi^2$  tab) pada taraf signifikan 5% dan lebih dari harga chi kuadrat table ( $\chi$  kecil pada taraf signifikan 1% atau  $5,991 < 6,12 < 9,210$ ).

---

**Daftar Pustaka**

- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11–21.
- Bachtiar, W. (1997). *Metodologi penelitian ilmu dakwah*. Logos.
- Blatner, A. (2009). Role playing in education. *Disponibile all'indirizzo: [http://www. blatner.com/adam/pdntbk/rlplayedu. htm](http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rlplayedu.htm)*.
- Fadilah, L., & Wijaya, A. (2022). PAI Teacher's Strategy In Developing Student's Emotional Intelligence. *Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 29–47. <https://doi.org/10.25217/cie.v1i2.2145>
- Fitriana, S., Ihsan, H., & Annas, S. (2015). Pengaruh efikasi diri, aktivitas, kemandirian belajar dan kemampuan berpikir logis terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP. *Journal of EST*, 1(2), 86–101.
- Hadi, A. (1998). Haryono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 2.
- Metode Penelitian: Suatu pendekatan proposal / Mardalis | OPAC Perpustakaan Nasional RI*. (n.d.). Retrieved November 18, 2022, from <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=661799>
- Muhibbin, S. (2010). Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Saputra, A. A., & Astuti, B. (2018). Hubungan Antara Persepsi terhadap Layanan Bimbingan Belajar dengan Kemandirian Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(1).
- Saputra, A. A., Saputra, A., & Permatasari, I. (2017). Kompetensi Konselor Dalam Memberikan Layanan Bimbingan Belajar Kepada Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Seminar Nasional Bimbingan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*, 2.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Literasi Media Publishing.
- Solikah, A. (2014). Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Unggulan: Studi Multi Situs di MI Darul Muta alimin Patianrowo Nganjuk, MI Muhammadiyah 1 Pare dan SD Katolik Frateran 1 Kota Kediri. *Didaktika Religia*, 2(1).
- Suardi, M. (2018). Belajar & pembelajaran. Deepublish.
- Suharsimi, A. (2006). Metodologi Penelitian. *Yogyakarta: Bina Aksara*.
- Sunarsih, T. (2010). *Hubungan antara motivasi belajar, kemandirian belajar dan bimbingan akademik terhadap prestasi belajar mahasiswa di Stikes A. Yani Yogyakarta* [PhD Thesis]. Universitas Sebelas Maret.
- Tanjung, Y., Astuti, B., & Arisandi, A. (2019). Influence of Group Guidance with Discussion Techniques on Local Learning Interest. *KnE Social Sciences*, 377–388.
- Wahid, A., Arifin, M. Z., & Adawiyah, R. (2022). Values of Moral Education in The Story of Hijrah Prophet Muhammad SAW. *Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 75–88. <https://doi.org/10.25217/cie.v2i1.2198>
- Widoyoko, E. P. (2012). Teknik penyusunan instrumen penelitian. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 15(1), 1–22.