

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS
V DALAM MATA PELAJARAN IPS DI SDN 141 PEKANBARU**

Oriza Sativa Putri¹, Leny Julia Lingga²

¹PGSD FKIP Universitas Islam Riau

²PGSD FKIP Universitas Islam Riau

Alamat e-mail : 1orizasativaputri@student.uir.ac.id,

2lenyjulialingga89@edu.uir.ac.id

ABSTRACT

This study investigates the effect of the Role Playing learning model on student activeness in Social Studies for fifth-grade students at SDN 141 Pekanbaru. A quantitative approach with a pre-experimental design, namely the One Group Pretest-Posttest Design, was employed with a sample of 31 students from class VA, while instrument trials were conducted with 23 students from class VB. The research instruments included a student activeness questionnaire using a Likert scale and observation sheets on teacher and student activities assessed with a Guttman scale. Data were analyzed using normality and homogeneity tests, paired sample t-test, simple linear regression, and coefficient of determination with the assistance of SPSS version 25. The results showed an increase in the average student activeness score from 51.61 (pretest) to 74.29 (posttest), with a difference of 22.65 points. The paired sample t-test indicated a significance value of $0.000 < 0.05$, demonstrating a significant difference before and after the implementation of Role Playing. Simple linear regression analysis also yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, confirming the acceptance of the alternative hypothesis, with the Role Playing model contributing 90.7% to the increase in student activeness, while 9.3% was influenced by other factors. These findings suggest that the Role Playing model significantly enhances student activeness by fostering interactive learning, encouraging active participation, and making Social Studies learning more meaningful.

Keywords: Role Playing, Student Activeness, Social Studies, Elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keaktifan siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V di SDN 141 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *desain pre-eksperimen*, yaitu *One Group Pretest-Posttest Design* dengan sampel sebanyak 31 siswa kelas VA, sedangkan uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas VB dengan jumlah 23 siswa. Instrumen penelitian berupa angket keaktifan siswa dengan menggunakan angket skala *Likert* dan lembar observasi penggunaan model pembelajaran *Role Playing* aktivitas guru dan siswa menggunakan observasi angket skala *Guttman*, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t (*paired sample t-test*), regresi linier sederhana, dan uji koefisien determinasi dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata keaktifan siswa dari 51,61 pada pretest menjadi 74,29 pada *posttest* dengan selisih 22,65 poin. Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan *Role Playing*. Uji regresi linier sederhana juga menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis alternatif diterima, dengan kontribusi model *Role Playing* terhadap peningkatan keaktifan siswa sebesar 90,7%, sementara 9,3% dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian, model *Role Playing* terbukti berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keaktifan siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, mendorong partisipasi aktif, serta menjadikan pembelajaran IPS lebih bermakna.

Kata Kunci: Role Playing, Keaktifan Siswa, IPS, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk generasi yang berkualitas dan berdaya saing. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya, baik spiritual, emosional, maupun intelektual. Pendidikan menjadi kebutuhan sepanjang hayat yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia Pristiwanti et al., (2023). Oleh karena itu, pendidikan dasar harus dirancang agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar.

Sayangnya, proses pembelajaran di sekolah dasar masih banyak menggunakan model konvensional. Guru cenderung mendominasi pembelajaran melalui ceramah, sedangkan siswa hanya mendengarkan tanpa banyak kesempatan untuk berpartisipasi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa. Suryadi (2024) menyatakan bahwa

pembelajaran konvensional membuat siswa menjadi pasif, kurang interaktif, dan tidak terlibat secara optimal dalam kegiatan kelas.

Fenomena serupa ditemukan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil wawancara dengan guru kelas VA di SDN 141 Pekanbaru bersama dengan ibu wali kelas VA menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah. Banyak siswa kesulitan memahami materi karena pembelajaran hanya berfokus pada buku teks. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sutria et al., (2012) yang menyebutkan bahwa dominasi metode ceramah dalam IPS menyebabkan siswa cepat bosan dan tidak terlibat aktif.

Rendahnya keaktifan siswa tampak dari kurangnya partisipasi dalam diskusi, minimnya siswa yang berani bertanya atau menjawab pertanyaan, serta rendahnya keterlibatan dalam tugas kelompok. Sari dan Fatonah (2022) menegaskan bahwa kurangnya variasi model pembelajaran menurunkan motivasi siswa, sehingga mereka tidak tertarik

mengikuti pelajaran secara mendalam. Hal ini tentu berdampak pada kualitas hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana kelas lebih hidup dan interaktif. Salah satu model yang relevan adalah *Role Playing* atau bermain peran. Model ini memungkinkan siswa memerankan tokoh tertentu dalam suatu situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Barizah et al. (2018) menyatakan bahwa *Role Playing* dapat membantu siswa memahami konsep sosial, meningkatkan komunikasi, serta menumbuhkan keaktifan belajar melalui pengalaman langsung.

Penelitian-penelitian terdahulu membuktikan bahwa *Role Playing* efektif meningkatkan keaktifan siswa. Aisyah (2021) menemukan bahwa keterlibatan siswa meningkat karena mereka merasakan pengalaman belajar secara nyata. Temuan serupa diungkapkan oleh Fitry et al. (2019) bahwa penggunaan *Role Playing* menumbuhkan antusiasme, memperdalam pemahaman, dan meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan demikian, model ini

dianggap tepat diterapkan pada pembelajaran IPS yang menekankan interaksi sosial.

Selain itu, *Role Playing* juga mampu menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Jas et al. (2020), melalui bermain peran siswa belajar mengemukakan pendapat, menghargai perbedaan, serta melatih keterampilan kerja sama. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena siswa mendapatkan pengalaman belajar melalui interaksi langsung, bukan hanya teori.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga harus memperhatikan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotor. Hidayati dan Wardhani (2022) menegaskan bahwa *Role Playing* memiliki keunggulan karena mampu mengintegrasikan ketiga aspek tersebut. Dengan terlibat dalam permainan peran, siswa belajar memahami konsep, melatih sikap sosial, serta mengembangkan keterampilan komunikasi.

Berdasarkan uraian tersebut, rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS menuntut adanya inovasi pembelajaran. Penerapan model *Role Playing* diyakini mampu

meningkatkan keaktifan siswa melalui pengalaman belajar yang nyata dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap keaktifan siswa kelas V dalam mata pelajaran IPS di SDN 141 Pekanbaru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana siswa diberikan tes awal sebelum perlakuan, kemudian diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Role Playing*, dan selanjutnya diberikan tes akhir untuk melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan. Desain ini memungkinkan peneliti mengetahui sejauh mana pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti.

Penelitian dilaksanakan di SDN 141 Pekanbaru pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Sekolah ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal, keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah sehingga sesuai dengan fokus penelitian. Penelitian dilaksanakan mulai dari tahap

persiapan, pelaksanaan, hingga analisis data, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas penerapan model *Role Playing*.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VA dengan jumlah 31 orang. Siswa dipilih secara keseluruhan karena jumlahnya tidak terlalu besar dan memungkinkan dilakukan penelitian pada satu kelas secara penuh. Selain itu, karakteristik siswa relatif homogen dalam hal usia, latar belakang pendidikan, dan kemampuan belajar, sehingga mendukung validitas data yang diperoleh.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis. Variabel bebas adalah model pembelajaran *Role Playing*, yaitu perlakuan yang diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Variabel terikat adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Keaktifan siswa diukur dari indikator seperti partisipasi dalam diskusi, keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, kerja sama dalam kelompok, serta keterlibatan dalam menyelesaikan tugas.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket keaktifan siswa berbentuk skala Likert serta lembar observasi menggunakan angket skala *Guttmann*. Angket diberikan untuk mengetahui persepsi siswa mengenai keterlibatan mereka dalam pembelajaran, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengetahui respon siswa aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum digunakan, instrumen diuji coba terlebih dahulu pada siswa kelas VB dengan jumlah 23 siswa di sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa untuk memastikan kejelasan butir pertanyaan dan konsistensi jawaban.

Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap. Pertama adalah tahap persiapan, yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen, validasi instrumen dan uji coba instrumen. Kedua adalah tahap pelaksanaan, di mana siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal keaktifan, kemudian mengikuti pembelajaran dengan model *Role Playing*, dan setelah itu diberikan *posttest*. Ketiga adalah tahap penutup, yaitu pengumpulan hasil angket dan

observasi serta analisis data untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan langkah-langkah tertentu. Pertama, dilakukan perhitungan validasi dan validator yang ada kemudian melakukan perhitungan uji coba angket yang dilakukan tidak dengan responden eksperimen yaitu kelas VB selanjutnya dilakukan perhitungan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* untuk melihat perubahan nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Kedua, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi kriteria analisis statistik parametrik. Ketiga, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Role Playing* terhadap keaktifan siswa. Hasil analisis regresi diperkuat dengan perhitungan koefisien determinasi (R^2) untuk melihat seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat.

Dengan cara ini, peneliti dapat memberikan gambaran lebih mendalam mengenai kekuatan hubungan antara kedua variabel yang diteliti.

Selama proses penelitian, peneliti memperhatikan etika penelitian, antara lain dengan meminta izin kepada pihak sekolah dan guru kelas sebelum melaksanakan penelitian. Siswa diberi penjelasan mengenai tujuan penelitian agar mereka dapat mengikuti kegiatan dengan tenang dan tanpa tekanan. Data yang diperoleh dari siswa dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Dengan metode penelitian yang disusun secara sistematis ini, diharapkan hasil yang diperoleh benar-benar menggambarkan pengaruh model *Role Playing* terhadap keaktifan siswa. Metode ini juga dirancang agar dapat direplikasi pada konteks pembelajaran lain, sehingga hasil penelitian memiliki nilai aplikatif yang tinggi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh melalui analisis data berdasarkan instrumen yang telah disusun. Sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data utama, terlebih dahulu dilakukan uji validasi untuk memastikan bahwa butir-butir pernyataan pada angket keaktifan siswa layak digunakan. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala Likert yang berisi sejumlah pernyataan yang mencerminkan indikator keaktifan siswa, seperti keberanian bertanya, partisipasi dalam diskusi, serta keterlibatan dalam kerja kelompok.

Uji validasi dilakukan terhadap 23 siswa di sekolah yang memiliki karakteristik serupa dengan subjek penelitian yaitu dikelas VB. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 30 butir pertanyaan yang dinyatakan valid hanya sejumlah 20 butir pertanyaan karena nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, angket keaktifan siswa dapat digunakan sebagai instrumen utama dalam penelitian, berikut tabel hasil uji coba yang sudah valid:

Tabel 1 Hasil Uji Coba Validasi Angket Keaktifan Siswa

No.	Pengaruh Model <i>Role Playing</i>		
	Nilai r_{tabel}	Nilai r_{hitung}	Keterangan
P1	0,413	0,472	Valid
P2	0,413	0,429	Valid
P3	0,413	0,560	Valid
P4	0,413	0,619	Valid
P5	0,413	0,539	Valid
P6	0,413	0,521	Valid
P7	0,413	0,645	Valid
P8	0,413	0,581	Valid
P9	0,413	0,607	Valid
P10	0,413	0,454	Valid
P11	0,413	0,598	Valid
P12	0,413	0,426	Valid
P13	0,413	0,611	Valid
P14	0,413	0,581	Valid
P15	0,413	0,413	Valid
P16	0,413	0,590	Valid
P17	0,413	0,508	Valid
P18	0,413	0,521	Valid
P19	0,413	0,614	Valid
P20	0,413	0,619	Valid

(Sumber : SPSS 25)

Menguji reliabilitas soal pernyataan angket dengan teknik *Alfa Cronbach's* menggunakan SPSS 25. Dari 30 soal pernyataan pada angket keaktifan

siswa yang telah dilakukan uji coba dan mendapatkan hasil uji validasinya hanya ada 20 pernyataan yang valid. Selanjutnya dilakukan tahap reliabilitas, untuk melihat kereabelan angket keaktifan siswa yang akan digunakan untuk penelitian.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items

0,869	30
-------	----

(Sumber : SPSS 25)

Dengan memperhatikan table 2 kriteria reabilitas dan spesifikasi angket mengenai nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Hasil yang diperoleh dari uji coba angket *Cronbach's Alpha* sebesar 0,869 maka nilai 0,869 > 0,60. Maka 20 soal pernyataan angket keaktifan siswa yang valid dinyatakan Reliabel.

Memeriksa kenormalan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* tujuannya dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah hasil terdistribusi secara normal atau tidak. Model dikatakan baik, apa bila jika nilai data berdistribusi secara normal. Berikut Hasil Perhitungan Uji Normalitas data instrumen penelitian menggunakan SPSS 25 :

Tabel 3 Uji Normalitas *Pretest-posttest*

Tests of Normality				
Shapiro-Wilk				
Skor	Perlakuan	Statistic	Df	sig
	<i>Pret</i>	0.979	31	0.785
	<i>Post</i>	0.940	31	0.85

(Sumber : SPSS 25)

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, diperoleh bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,785 dan data *posttest* sebesar 0,085. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05,

sehingga dapat disimpulkan bahwa baik data *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke tahap analisis *statistik parametrik* berikutnya.

peneliti menggunakan uji *Levene Statistic* homogenitas untuk uji hipotesis dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan penelitian ini memiliki variansi yang sama atau tidak, Hasil analisis statistik menggunakan *SPSS 25* dengan uji *Levene Statistic* homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4 Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

<i>Test of Homogeneity of variance</i>					
		<i>Levene statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig</i>
Skor	<i>Based on mean</i>	3.927	1	60	0.052
	<i>Based on median</i>	3.814	1	60	0.056
	<i>Based on median and with adjusted df</i>	3.814	1	52.728	0.056
	<i>Based on trimmed mean</i>	3.867	1	60	0.054

(Sumber : *SPSS 25*)

Berdasarkan dari data *Levene Statistic* , maka Nilai sig. dari hasil uji *Levene* sebesar $0,052 > 0,05$ menunjukkan data homogen.

peneliti menggunakan *Uji Paired Sampel T-test* untuk uji hipotesis

dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk menentukan adanya pengaruh yang signifikan dengan membandingkan hasil angket *pretest* dan *posttest* pada sampel berpasangan. Hasil analisis statistik menggunakan *SPSS 25* dengan Uji *Paired Sample T-test* sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji *Paired Sampel T-test* Statistik

<i>Paired Samples Statistics</i>					
		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1	<i>Pret</i>	51.61	31	6.296	1.131
	<i>Post</i>	74.26	31	4.419	0.794

(Sumber : *SPSS 25*)

berdasarkan tabel 5 diatas, diperoleh nilai mean angket *pretest* sebelum menerapkan model pembelajaran *Role Playing* adalah 0.794 setelah menerapkan model *Role Playing* adalah 1.131.

Kesimpulannya, terdapat peningkatan nilai rata-rata dalam keaktifan siswa, berdasarkan hasil instrument angket *pretest* dan *posttest*. Hasil keputusan hipotesis dapat dalam tabel :

Tabel 6 Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

<i>Paired Differences</i>								
<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>								
	<i>Mean</i>	<i>Std. Dev</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig(2-tailed)</i>
<i>Pre - post</i>	16.571	2.484	0.446	21.734	23.556	50.760	30	0.000

(Sumber: *SPSS 25*)

Pada tabel 6 tingkat signifikan 0.000. hipotesis diterima jika nilai sig $0.000 < 0,05$, sebaliknya hipotesis ditolak jika nilai sig $> 0,05$. Nilai sig (2-tailed) sebesar 0.000 menunjukkan bahwa nilai tersebut $> 0,05$ menurut *uji-t paired sampel t-test*, hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata keaktifan siswa meningkat antara *pretest* dan *posttest*.

Uji Regresi Linier Sederhana digunakan untuk mengukur pengaruh pada variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Syarat ketentuan regresi linier sederhana valid dan reliabel dan normal. Pengambilan keputusan untuk pengujian regresi yaitu : apabila nilai sig < 0.05 , maka variabel X memiliki Pengaruh terhadap Variabel Y, apa bila nilai sig $> 0,05$, maka variabel X tidak memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Berikut tabel uji regresi linier sederhana.

Tabel 7 Hasil Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstd coef		Std coef	T	Sig
	B	Std.Error	Beta		
(const)	-49.153	5.997		-8.197	0.000
Model Role Playing	1.357	0.081	0.952	16.832	0.000

(Sumber: SPSS 25)

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana diperoleh persamaan $Y = -49,153 + 1,357X_1 + e$. Nilai signifikansi yang dihasilkan

sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Selain itu, nilai koefisien beta sebesar 1,357 bernilai positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh positif terhadap variable Y. Dengan demikian, semakin tinggi penerapan model pembelajaran *Role Playing*, maka semakin meningkat pula keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Uji koefisiensi determinasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana model *Role Playing* berpengaruh terhadap keaktifan siswa mata pelajaran IPS kelas VA berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana. Berikut tabel uji koefisien determinasi.

Tabel 8 Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.952	0.907	0.904	1.951

(Sumber :SPSS 25)

Tabel 8 dari hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R² 0.907 sehingga dapat diartikan bahwasanya model *Role Playing* memiliki Pengaruh besar dapat dilihat pada tabel interpretasi, yaitu sebesar 90.7% dan sisanya 9,3% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Pada proses penelitian di SDN 141 Pekanbaru di Kelas VA,

Keaktifan Siswa diberikan perlakuan menggunakan model *Role Playing*. Keaktifan Siswa dinilai menggunakan angket keaktifan siswa yang terdiri dari *Pretest* dan *posttest* dengan pernyataan yang sama, penelitian dilaksanakan selama 5 hari dengan setiap pertemuan berdurasi 70 menit terkecuali memberikan angket *posttest* berdurasi 30 menit. Hasil angket *posttest* mendapat hasil yang lebih tinggi dari *pretest*, karena angket *posttest* diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Dengan demikian sesuai dengan pernyataan menurut Jas at el., (2020) Model *Role Playing* merupakan suatu pendekatan yang menitikberatkan pada pengalaman belajar langsung bagi peserta didik, di mana mereka langsung menerapkan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi, dengan memerankan karakter, baik itu manusia atau objek. Jelas bahwa model pembelajaran ini melibatkan peserta didik untuk berperan aktif ketika dalam proses pembelajaran Bermain peran atau *Role playing* adalah aktivitas di mana para pemain memerankan karakter-karakter yang dipilih, baik oleh mereka sendiri atau oleh guru, berdasarkan sifat dan karakteristik yang dimiliki oleh tokoh-tokoh tersebut Rindi Dwi Ramadhani Saragih et al., (2025). Hal ini dibuktikan dengan semakin memahami topik yang dibahas,

lingkungan kelas semakin membaik. Model *Role Playing* untuk Keaktifan siswa dalam pembelajaran, terutama pembelajaran yang berpusat pada siswa, melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, dan menyelesaikan tugas.

Hasil *pretest* terdiri dari 20 soal pernyataan angket memiliki rata-rata 1600. Sementara hasil *posttest* menunjukkan rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 2302. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan dari keaktifan siswa terhadap pengaruh model *Role Playing* kelas V SDN 141 Pekanbaru. Dalam hal ini, uji hipotesis, uji normalitas dilakukan bertujuan agar data yang dihasilkan berdistribusi normal untuk dapat memenuhi syarat. Hasil bahwa uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* memperlihatkan hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, dengan $\text{sig} > 0.05$. selanjutnya dilakukan uji homogenitas, uji homogenitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan penelitian ini memiliki variansi yang sama atau tidak Hasil analisis

statistik menggunakan SPSS 25 dengan uji *Levene Statistic* homogenitas. sehingga hasil Berdasarkan dari data *Levene Statistic* , maka Nilai sig. dari hasil uji Levene sebesar $0,052 > 0,05$ menunjukkan data homogen. Setelah itu penelitian ini menggunakan uji *paired sampl T-Test* untuk melihat perbandingan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis *paired samples t-test*, diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest*. Hasil selisih rata-rata adalah negatif, yaitu -22,65. yang menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan keaktifan siswa setelah perlakuan diberikan. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model *Role Playing* menggunakan uji regresi linier sederhana terhadap keaktifan siswa ada dengan taraf $\text{sig} < 0.05$. menunjukkan persentase seberapa besar pengaruh model *Role Playing* terhadap Keaktifan siswa. Kemudian pada hasil uji koefisien determinasi (R^2) menunjukkan bahwa

kontribusi variabel X terhadap variabel Y terjadi Peningkatan Keaktifan siswa yaitu 90.7% dan sisanya 9.3 % dipengaruhi oleh faktor lain.

Pelaksanaan model *Role Playing* pada kelas eksperimen juga diamati secara langsung dengan menggunakan lembar observasi, untuk memastikan bahwa setaip perlakuan telah diberikan sesuai dengan pedoman tahapan model pembelajaran *Role Playing*. Observasi yang dilakukan dinilai oleh observer langsung yaitu guru kelas VA, mencatat bahwa setiap langkah dilaksanakan secara konsiten pada setaip pertemuan selama perlakuan berlangsung. Diketahui bahwa peneliti telah melaksanakan seluruh langkah-langkah model *Role Playing* berisi delapan langkah, sesuai dengan langkah menurut Afri Naldi et al., (2024), yaitu (1) persiapan atau pemanasan (2) memilih peran (partisipan) (3) menata panggung (4) menyiapkan pengamat (observer) (5) mempersiapkan pemain (6) memainkan peran (7) diskusi dan evaluasi (8) berbagi pengalaman. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan atau penggunaan model *Role playing* berjalan sesuai rencana, sehingga dapat di yakini bahwa perubahan kekatifan siswa dipengaruhi oleh penggunaan model *Role Playing* yang tepat.

Berdasarkan analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role playing* memiliki banyak potensi untuk memengaruhi keaktifan siswa secara positif, aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Dengan meningkatkan antusias siswa, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dapat membantu kemampuan siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa. menurut Widana & Septiari (2021:217), keterlibatan intelektual-emosional siswa, analisis, perilaku, dan pembentukan sikap, partisipasi aktif dan kreatif mereka dalam proses pembelajaran, peran guru sebagai fasilitator, koordinator, mediator, motivator kegiatan pembelajaran, serta pemanfaatan berbagai teknik, sumber daya, dan materi pembelajaran, semuanya merupakan ciri model pembelajaran yang efektif.

Ketika peneliti menggunakan model pembelajaran, terlihat adanya perbedaan dalam keaktifan siswa. Siswa menjadi terlibat aktif, antusias, ceria, bersemangat dan bahkan ada beberapa siswa yang ingin mengulang kembali pelajaran menggunakan *Role playing*. peningkatan keaktifan siswa disebabkan ada daya tarik dan hiburan yang ditawarkan oleh model *Role Playing*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Sesuai dengan hasil penelitian ini terkiat Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keaktifan Siswa kelas V Dalam Mata

Pelajaran IPS Di SDN 141 Pekanbaru yang telah dilakukan dan dilaksanakan. Didapat dari hasil analisis data skor rata-rata *pretest* 51.61 dan rata-rata *posttest* 74.29. kemudian uji hipotesis pada hasil uji *paired sample t-test* didapat hasil 0.000 dapat taraf sig < 0.05, artinya 0.000 < 0.05 menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest*, maka didapat kenaikan - 22.65. setelah diberikan perlakuan *Role Playing* kemudian uji hipotesis pada hasil uji regresi linier sederhana didapat hasil 0.000 dengan taraf sig < 0.05, maka hasil 0.000 < 0.05 sehingga diketahui bahwa hipotesis nol (H0) tidak mempunyai pengaruh dan ditolak, sedangkan hipotesis altermatif (Ha) yang menyatakan adanya pengaruh yang besar telah terbukti dan diterima. Kemudian pada hasil uji koefisien determinasi (R2) menunjukkan bahwa kontribusi variabel X terhadap variabel Y terjadi Peningkatan Keaktifan siswa yaitu 90.7% dan sisanya 9.3 % dipengaruhi oleh faktor lain.

Sehingga dapat disimpulkan Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Keaktifan Siswa Kelas V Dalam Mata Pelajaran IPS Di SDN 141 Pekanbaru berpengaruh signifikan pada Keaktifan siswa kelas V SDN 141 Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024).

- Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Aisyah, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Speaking Siswa. 11(1), 9–16.
<https://doi.org/10.33369/diadi.v11i1.18364>
- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955.
<https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Amin, dkk. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
<https://journal.unismuh.acid/index.php/pilar/article/view/10624>
- Anggraini, D., & Nora, D. (2024). Rendahnya Keaktifan Belajar Siswa Pada Penerapan Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(3), 337–343.
<https://doi.org/10.24036/nara.v3i3.197>
- Barizah, B., Alexon,), Negeri, S. D., & Bengkulu, K. (2018). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berbicara Siswa (Studi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 11 Kota Bengkulu). *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8(2), 28–39.
<https://doi.org/10.19109/medinate.v20i1.23929>
- Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864.
<https://doi.org/10.31004/jrppp.v7i3.32467>
- Budiansyah. (2017). penggunaan metode role playig untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial disekolah dasar negeri palembang. *Journal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 153–169.
<https://core.ac.uk/download/pdf/230482844.pdf>
- Crystallography. (2016). Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan Hasil Belajar pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. 1–23.
<https://ejournal.stitsyambtg.ac.id>
- Fathurrohman. (2015). Model-Model Pembelajaran yang Disampaikan dalam Acara Pelatihan Guru Post

- Traumatik PKO Muhammadiyah Dosen PPSD FIP UNY. Model-Model Pembelajaran, 1–6. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7703>
- Fatmawati, F., & Lubis, A. S. (2020). Pengaruh Perilaku Kewirausahaan Terhadap Kemampuan Manajerial Pada Pedagang Pakaian Pusat Pasar Kota Medan. *Jurnal Muhammadiyah Manajemen Bisnis*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.24853/jmmb.1.1.1-10>.
- Fitria, I. ainda. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan hasil belajar ips kelas v min anui itam. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–124. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1973>
- Fitry, T., Maizora, S., & Rusdi, R. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 21 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.1.6-12>
- Hamdayama, J. (2016). metodologi pengajaran (Suryani (ed.); PT bumi as). 1. <https://books.google.co.id/books?id=ywFjEAAAQBAJ&printsec=copyrig ht&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Hasibuan, L. W. V., Christa, V. S., & Emelda, T. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 217–223. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8135>
- Hidayati, H., & Wardhani, D. A. P. (2022). Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Ips pokok bahasan proklamasi kemerdekaan di kelas V SDN 5 Jatiguwi. *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 20–28. <https://doi.org/10.33654/jp1.v17i1.1800>
- Huda, C., Damayanti, F. F., & Nuvitalia, D. (2019). Analisis Validitas dan Reliabilitas Alat Peraga Tabung Resonansi Horisontal beserta Instrumennya untuk Menunjang Keterampilan Generik Sains Siswa. 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.21580/perj.2019.1.1.3978>
- Ititi, F., Sulastri, A., Muspita, Z., & Sururuddin, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Eth (Everyone Is A Teacher Here) dengan bantuan Ice Breaking Untuk Meningkatkan

- Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 MI Husnul Abror. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 15. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5851>
- Jas, J. Achmad, S., S, & Alvi, R., R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Karimah, N., Rasimin, & Andiyaksa, R. (2022). Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12972–12977. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4514>
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media *MultiPLY Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Maria Naldince, Yufrinalis, Marianus, N.S., F., & Timba. (2024). Penggunaan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 600–608. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/ex.php/jrpp>
- Mariah, S., Febianti, Y. N., & Kurnia, M. D. (2023). Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Cerita Pendek dengan Menggunakan Model *Time Token*. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 222–230. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.54222>
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>
- Parni, Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v3i2.47>