



Efektivitas model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang

¹Aldy Ferdiyansyah, ²Siti Latifa Zahara, ³Wahyu Puji Rahayu, ⁴Muhammad Alfian

Universitas Negeri Malang

¹aldy.ferdiyansyah.2121038@students.um.ac.id ²siti.latifa.2121038@students.um.ac.id

³wahyu.puji.2121038@students.um.ac.id ⁴muhammad.alfan.fs@um.ac.id

Received: 20/10/2021

Revised: 18/06/2022

Accepted: 26/06/2022

KATAKUNCI

Model Pembelajaran
Role Playing
Interaksi Sosial

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menguji efektivitas penggunaan model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. Penelitian ini menggunakan metode pre-experimental design dengan pendekatan kuantitatif. Hasil dari penghitungan uji paired sample test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang bernilai kurang dari 0,05. Sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil dari pretest dan posttest, dengan kata lain penggunaan model role playing berpengaruh dalam peningkatan interaksi sosial siswa. Tingkat efektivitas dari penggunaan model role playing termasuk dalam kategori sedang berdasarkan hasil uji N-Gain dengan rata-rata gain score sebesar 0,6.

KEYWORDS

Learning Model
Role Playing
Social Interaction

The Effectiveness of the Role Playing Learning Model on Increasing the Social Interaction of Class 4 Students at SDN Bumiayu 2 Malang

This research was conducted with the aim of testing the effectiveness of the use of the role playing learning model on increasing the social interaction of 4th graders at SDN Bumiayu 2 Malang. This study uses a pre-experimental design method with a quantitative approach. The results of the calculation of the paired sample test show a significance value of 0.000 which is less than 0.05. So that it can be interpreted that there is a significant difference between the results of the pretest and posttest, in other words the use of role playing models has an effect on increasing students' social interactions. The level of effectiveness of the use of the role playing model is included in the medium category based on the results of the N-Gain test with an average gain score of 0.6.

This is an open-access article under the CC-BY-SA license.



Pendahuluan

Pembelajaran Tatap Muka (PTM) saat ini sudah mulai dilaksanakan pada beberapa daerah yang telah memenuhi syarat tertentu berdasarkan Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 38

Tahun 2021. PTM merupakan transisi dari pembelajaran daring yang sebelumnya telah diterapkan. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pembelajaran pada masa awal PTM tentunya berdampak pada pelaksanaan pembelajaran, baik dari segi pendidik maupun peserta didik. Rozi, dkk. (2020) menyebutkan bahwa ketidaksiapan psikologi dan pola belajar mengajar merupakan beberapa masalah yang dapat timbul pada masa transisi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang, diketahui bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada masa awal PTM mempunyai kendala yang berkaitan dengan interaksi sosial siswa dan model pembelajaran. Interaksi sosial sendiri merupakan hubungan sosial yang dilakukan oleh individu satu dengan individu yang lainnya, ataupun kelompok satu dengan kelompok yang lainnya, serta terjadi timbal balik diantaranya (Zuhara, 2020). Kemampuan siswa dalam melakukan interaksi sosial tentunya tidaklah sama antara siswa satu dengan yang lainnya. Terdapat empat indikator yang menunjukkan tingkat ketercapaian interaksi sosial, yaitu: (1) interaksi dan hubungan individu dengan kelompok; (2) Sikap dan tingkah laku dalam mengendalikan diri; (3) sikap sosial; dan (4) Pengelolaan emosi (Hurlock, 2013).

Selama pembelajaran daring, guru menerapkan model pembelajaran yang terbatas pada model pembelajaran konvensional seperti penugasan online dan ceramah virtual sehingga siswa tidak mempunyai waktu yang banyak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Kondisi ini berlanjut hingga ditetapkannya PTM, meskipun siswa sudah kembali belajar di sekolah dan bertemu teman sebayanya akan tetapi tingkat interaksi sosial mereka cenderung minim. Minimnya interaksi selama pembelajaran memberikan dampak terhadap penggunaan model-model pembelajaran yang kurang bervariasi. Siswa sudah terlanjur nyaman dengan proses pembelajaran individu, dimana siswa hanya mendengarkan, memperhatikan penjelasan materi lalu mengerjakan tugas, dan hanya terjadi interaksi satu arah, yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan bosan. Pada saat siswa kembali ke sekolah, mereka hanya saling menyapa menanyakan kabar tanpa ada interaksi yang lebih intens seperti belajar bersama atau kegiatan yang membutuhkan interaksi dalam waktu yang relatif lama.

Berdasarkan permasalahan transisi PTM tersebut, maka perlu diterapkannya sebuah model pembelajaran yang dapat membiasakan siswa terbiasa berinteraksi aktif dalam pembelajaran tatap muka yang sudah mulai dilaksanakan. Model interaksi sosial dapat menjadi salah satu pilihan dalam mengatasi permasalahan tersebut, dikarenakan model tersebut menekankan pada cara siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Pembelajaran dengan menitikberatkan pada interaksi sosial dapat memberikan pemahaman serta wawasan kepada siswa tentang sikap dan perilaku yang harus dilakukannya saat berinteraksi dengan orang lain. Melalui model pembelajaran interaksi sosial ini juga dapat

membantu siswa dalam mengembangkan rasa kepercayaan diri, keterampilan sosial, berempati, serta bersimpati selama kegiatan pembelajaran berlangsung maupun dalam kehidupan sosial di masyarakat (Winata & Hasanah, 2021).

Keaktifan berinteraksi siswa selama proses pembelajaran berkaitan juga dengan kurangnya kesempatan siswa dalam mengemukakan pendapat atau pemikirannya selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut mengakibatkan siswa hanya duduk, diam, dengar, catat, dan hafal, sehingga terkesan muncul rasa ketidakpedulian siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Rasa ketidakpedulian tersebut dapat diatasi melalui pembelajaran dengan materi yang melibatkan siswa agar mampu berperan aktif partisipatif dalam pembelajaran (Sekali & Tarigan, 2019).

Faktanya, proses Pembelajaran Tatap Muka (PTM) yang berlangsung di kelas 4 SDN Bumiayu 2 pada saat ini tengah mengalami masalah yang berkaitan dengan keaktifan siswa selama pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap penurunan interaksi sosial siswa selama PTM berlangsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif dan partisipatif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial siswa, seperti model interaksi sosial bermain peran. *Role playing* atau bermain peran merupakan salah satu bentuk model pembelajaran dimana siswa dapat bermain pada skenario drama yang menekankan pada interaksi dalam setiap perannya.

Pada model ini, siswa berperan sebagai seseorang dengan profesi ataupun karakter tertentu, sehingga siswa dapat mempelajari makna dari tindakan yang dilakukan setiap tokoh dalam skenario drama tersebut (Nurgiansah, dkk., 2021). Model pembelajaran *role playing* membantu siswa dalam menemukan makna pribadi dalam kehidupan sosialnya sehingga mampu untuk memecahkan permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Model ini juga membantu siswa dalam bekerja sama menganalisis keadaan sosial sehingga dapat mengembangkan sikap demokratis dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah (Bali, 2017).

Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu yang dilakukan Ari (2018) menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Perubahan perilaku nampak pada aktivitas sosial siswa selama pembelajaran menggunakan model *role playing*. Meningkatnya kemampuan kerjasama, komunikasi, dan sikap saling menghargai diantara siswa menjadi dampak yang dihasilkannya.

Model *role playing* atau bermain dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa yang meliputi keberanian dalam tampil, aktif berpendapat, berinteraksi dengan teman

sebaya, serta bereaksi positif selama pembelajaran berlangsung (Andriati, 2016). Berdasarkan penjabaran paparan masalah di atas, peneliti bermaksud untuk melihat efektivitas dari model pembelajaran *role playing* atau bermain peran terhadap peningkatan interaksi sosial siswa di kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-experimental design* dengan pendekatan kuantitatif pada pelaksanaan penelitiannya. Rancangan uji coba menggunakan *one group pretest* dan *posttest* sehingga uji coba dilakukan hanya pada kelompok atau kelas eksperimen dan tidak memerlukan kelas kontrol sebagai pembanding. Adapun sampel penelitian yang sekaligus sebagai kelas eksperimen yaitu seluruh siswa kelas 4B SDN Bumiayu 2 yang berjumlah 24 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu angket *pretest* dan angket *posttest* dengan skala *likert*. Hasil efektivitas penggunaan model *role playing* diperoleh dari uji *paired sample t test* dan uji *N-Gain*. Sebelum penghitungan uji *paired sample test*, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil *pretest* dan hasil *posttest* melalui SPSS.

Uji normalitas dilakukan dengan teknik *shapiro wilk* dengan dasar keputusan diperoleh dari nilai signifikansi. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi secara normal. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi secara normal. Begitu pula dengan uji homogenitas, didasarkan pada nilai signifikansi. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data homogen. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak homogen.

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji *paired sample test* yang didasarkan pada nilai signifikansi. Apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang berarti penggunaan model *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan interaksi sosial siswa. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang berarti penggunaan model *role playing* tidak berpengaruh terhadap peningkatan interaksi sosial siswa.

Tingkat efektivitas penggunaan model *role playing* diukur melalui penghitungan *N-Gain* dengan skor ideal 80. Tafsiran tingkat efektivitas *gain* skor menurut Hake (1999) yaitu, $g > 0,7$ (tinggi); $0,3 < g \leq 0,7$ (sedang); dan $g \leq 0,3$ (rendah).

Hasil dan Pembahasan

1. Gambaran Interaksi Sosial Siswa

Gambaran dari interaksi sosial siswa didasarkan pada indikator pada instrumen yang telah ditetapkan. Terdapat empat indikator yang menjadi acuan, antara lain (1) interaksi dan hubungan individu dengan kelompok; (2) Sikap dan tingkah laku dalam mengendalikan diri; (3) sikap sosial; dan (4) Pengelolaan emosi (Hurlock, 2013).

Interaksi dan Hubungan Individu dengan Kelompok

Berdasarkan hasil *pretest* menunjukkan gambaran interaksi sosial siswa pada indikator interaksi dan hubungan individu dengan kelompok berada pada kategori rendah sejumlah 4 siswa dan pada kategori tinggi sejumlah 20 siswa. Sedangkan pada hasil *posttest* menunjukkan gambaran interaksi sosial siswa pada indikator interaksi dan hubungan individu dengan kelompok berada pada kategori tinggi sejumlah 4 siswa dan pada kategori sangat tinggi sejumlah 20 siswa. Penjabaran gambaran tersebut secara rinci dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Interaksi dan Hubungan Individu dengan Kelompok

| Interval | Frekuensi | | Kategori |
|----------|----------------|-----------------|---------------|
| | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | |
| 4 - 6 | 0 | 0 | Sangat Rendah |
| 7 - 10 | 4 | 0 | Rendah |
| 11 - 13 | 20 | 4 | Tinggi |
| 14 - 16 | 0 | 20 | Sangat Tinggi |

Berdasarkan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada Tabel 1, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil interaksi dan hubungan individu dengan kelompok. Peningkatan tersebut menunjukkan hasil dari penggunaan model *role playing* dalam terhadap peningkatan interaksi sosial siswa. Melchioriyusni, dkk. (2013) yang menjabarkan bahwa interaksi dan hubungan siswa dengan kelompok maupun teman sebayanya di sekolah akan memunculkan sebuah interaksi sosial yang saling mempengaruhi antar individu, antar kelompok, maupun individu dengan kelompok yang ada. Dengan adanya interaksi sosial yang baik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok menggambarkan bahwasanya antar siswa terjadi komunikasi yang baik. Effendi & Malihah (2011:34) menjelaskan bahwa interaksi merupakan proses komunikasi yang berpengaruh pada pikiran dan tindakan. Memberi pengaruh dimaksudkan sebagai komunikasi yang dilakukan manusia didalamnya terjadi proses berpikir dan memberikan respon satu sama lain. Adapun bentuk dari interaksi sosial yang dilakukan oleh siswa dapat dilihat dalam kerja sama dalam kelompok dalam memainkan peran. Pada saat siswa bekerja sama dengan kelompok maka akan terjadi interaksi di dalamnya.

Dampak dari adanya kelompok yaitu dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Dengan meningkatnya interaksi sosial maka akan berdampak juga terhadap aktivitas belajar siswa di kelas. Nuraida, dkk. (2014) dalam penelitiannya menyebutkan interaksi sosial siswa berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Jadi, apabila terjadi peningkatan pada interaksi sosial siswa maka akan berpengaruh juga terhadap aktivitas belajar siswa.

Sikap dan Tingkah Laku dalam Mengendalikan Diri

Berdasarkan hasil *pretest* menunjukkan gambaran interaksi sosial siswa pada indikator sikap dan tingkah laku dalam mengendalikan diri berada pada kategori rendah sejumlah 1 siswa dan pada kategori tinggi sejumlah 23 siswa. Sedangkan pada hasil *posttest* menunjukkan gambaran interaksi sosial siswa pada indikator sikap dan tingkah laku dalam mengendalikan diri berada pada kategori tinggi sejumlah 1 siswa dan pada kategori sangat tinggi sejumlah 23 siswa. Penjabaran gambaran tersebut secara rinci dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Sikap dan Tingkah Laku dalam Mengendalikan Diri

| Interval | Frekuensi | | Kategori |
|--------------|----------------|-----------------|---------------|
| | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | |
| 7 - 11,25 | 0 | 0 | Sangat Rendah |
| 12,25 - 16,5 | 1 | 0 | Rendah |
| 17,5 - 21,75 | 23 | 1 | Tinggi |
| 22,75 - 28 | 0 | 23 | Sangat Tinggi |

Berdasarkan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada Tabel 2, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil sikap dan tingkah laku dalam mengendalikan diri. Peningkatan tersebut menunjukkan hasil dari penggunaan model *role playing* terhadap peningkatan interaksi sosial siswa. Zulfah (2021) menjelaskan bahwa kemampuan pengendalian diri merupakan kemampuan individu dalam mengendalikan sikap dan tingkah lakunya dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi tertentu agar dapat diterima oleh lingkungan sosialnya, serta berdampak positif dalam peningkatan interaksi dan hubungan sosial di lingkungannya tersebut.

Berdasarkan hasil penerapan model *role playing* pada siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang menunjukkan peningkatan sikap dan tingkah laku dalam mengendalikan diri. Hal tersebut dapat dilihat pada saat siswa bermain peran mereka bisa mengendalikan peran mereka sesuai dengan karakter yang diperankannya. Contoh pada naskah dengan tema melestarikan lingkungan. Siswa belajar untuk tetap menjaga lingkungan sekolah tetap bersih, merawat tanaman dengan baik. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa bisa mengontrol diri dengan baik, serta menumbuhkan sikap peduli pada diri siswa.

Sikap Sosial

Berdasarkan hasil *pretest* menunjukkan gambaran interaksi sosial siswa pada indikator sikap sosial berada pada kategori rendah sejumlah 9 siswa dan pada kategori tinggi sejumlah 15 siswa. Sedangkan pada hasil *posttest* menunjukkan gambaran interaksi sosial siswa pada indikator sikap sosial berada pada kategori tinggi sejumlah 8 siswa dan pada kategori sangat tinggi sejumlah 16 siswa. Penjabaran gambaran tersebut secara rinci dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Sikap Sosial

| Interval | Frekuensi | | Kategori |
|----------|----------------|-----------------|---------------|
| | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | |
| 4 - 6 | 0 | 0 | Sangat Rendah |
| 7 - 10 | 9 | 0 | Rendah |
| 11 - 13 | 15 | 8 | Tinggi |
| 14 - 16 | 0 | 16 | Sangat Tinggi |

Berdasarkan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada Tabel 3, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil sikap sosial. Peningkatan tersebut menunjukkan hasil dari penggunaan model *role playing* terhadap peningkatan interaksi sosial siswa. Bali (2017) menjelaskan bahwa sikap sosial dan perilaku sosial turut serta menjadi faktor penting dalam pengembangan keterampilan sosial yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain disekitarnya. Penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan sikap sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2. Peningkatan sikap sosial siswa dapat memberikan dampak terhadap kemampuan siswa dalam bersosialisasi, sehingga siswa dalam pembelajaran bisa dengan mudah mengkomunikasikan pendapat mereka. Kompetensi sikap sosial yang merujuk pada KI-2 dijabarkan sebagai berikut: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, toleransi, gotong royong, santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. Sikap sosial siswa yang terlihat setelah diterapkannya model *role playing* salah satunya yaitu sikap peduli, santun, percaya diri, tanggung jawab dan disiplin. Contohnya seperti pada saat melihat sampah disekitar, siswa peka dan bertanggung jawab untuk membuang sampah pada tempatnya.

Pengelolaan Emosi

Berdasarkan hasil *pretest* menunjukkan gambaran interaksi sosial siswa pada indikator pengelolaan emosi berada pada kategori tinggi sejumlah 22 siswa dan pada kategori sangat tinggi sejumlah 2 siswa. Sedangkan pada hasil *posttest* menunjukkan gambaran interaksi sosial siswa pada indikator pengelolaan emosi keseluruhan berada pada kategori sangat tinggi

dengan jumlah 24 siswa. Penjabaran gambaran tersebut secara rinci dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Pengelolaan Emosi

| Interval | Frekuensi | | Kategori |
|--------------|----------------|-----------------|---------------|
| | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | |
| 5 - 7,75 | 0 | 0 | Sangat Rendah |
| 8,75 - 11,5 | 0 | 0 | Rendah |
| 12,5 - 15,25 | 22 | 0 | Tinggi |
| 16,25 - 20 | 2 | 24 | Sangat Tinggi |

Berdasarkan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada Tabel 4, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil pengelolaan emosi. Peningkatan tersebut menunjukkan hasil dari penggunaan model *role playing* dalam terhadap peningkatan interaksi sosial siswa. Lingga (2017) menjelaskan bahwa dalam proses interaksi sosial siswa pada lingkungan sekitarnya, kematangan emosi menjadi faktor penting dalam upaya penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya. Apabila tingkat kematangan emosi siswa rendah, maka interaksi sosialnya juga akan rendah pula, yang mengakibatkan siswa kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Penggunaan model *role playing* pada siswa kelas 4 SDN Bumiayu 4 berpengaruh dalam meningkatkan pengelolaan emosi siswa. Siswa menjadi lebih stabil dan mudah diatur, serta dapat diarahkan. Kematangan emosi siswa juga berpengaruh terhadap kematangan berfikir siswa. Siswa lebih bisa berfikir terlebih dahulu sebelum bertindak, apakah tindakan yang akan dilakukan memberikan dampak positif atau negatif.

2. Efektivitas Penggunaan Model *Role playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa

Sebelum dilakukan analisis data mengenai efektivitas penggunaan model *role playing* perlu dilakukan pengujian prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan teknik *shapiro wilk* dengan bantuan SPSS dengan hasil seperti pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-----------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| <i>Pretest</i> | .143 | 24 | .200 | .963 | 24 | .499 |
| <i>Posttest</i> | .184 | 24 | .035 | .961 | 24 | .466 |

Berdasarkan Tabel 5 diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi hasil *pretest* 0,499 yang berarti nilainya lebih dari 0,05. Hasil normalitas *posttest* dengan nilai signifikansi 0,466

yang berarti nilainya lebih dari 0,05. Kesimpulannya, data *pretest* dan *posttest* berdistribusi dengan normal dan dapat dilakukan analisis statistik parametrik yaitu uji *paired sample test*.

Uji Homogenitas

Data hasil *pretest* dan *posttest* kemudian diuji homogenitas menggunakan *one way anova* melalui SPSS dengan hasil pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| .578 | 1 | 46 | .451 |

Berdasarkan Tabel 6 diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi homogenitas 0,451 yang berarti nilainya lebih dari 0,05. Kesimpulannya, data *pretest* dan *posttest* bersifat homogen.

Uji Paired Sample Test

Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *role playing* terhadap peningkatan interaksi sosial siswa, dilakukan uji *paired sample test* melalui SPSS. Hasil penghitungan dijabarkan pada Tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Hasil Uji Paired sample test
Paired Differences

| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--|---------|----------------|-----------------|---|--------|--------|----|-----------------|
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 (pretest-posttest) | -14.417 | 2.933 | .599 | -15.655 | 13.179 | 24.082 | 23 | .000 |

Berdasarkan Tabel 7, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi hasil uji *paired sample test* sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil dari *pretest* dan *posttest*, dengan kata lain penggunaan model *role playing* berpengaruh dalam peningkatan interaksi sosial siswa.

Uji N-Gain

Tingkat efektivitas penggunaan model *role playing* berpengaruh dalam peningkatan interaksi sosial siswa diukur melalui uji *N-Gain*. Hasil penghitungan *N-Gain* terinci pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji *N-Gain*

| No | Nama Siswa | Hasil <i>Pretest</i> | Hasil <i>Posttest</i> | <i>Gain Score</i> |
|------------------------------------|------------|----------------------|-----------------------|-------------------|
| 1 | S-1 | 57 | 72 | 0.7 |
| 2 | S-2 | 58 | 69 | 0.5 |
| 3 | S-3 | 60 | 68 | 0.4 |
| 4 | S-4 | 55 | 68 | 0.5 |
| 5 | S-5 | 57 | 71 | 0.6 |
| 6 | S-6 | 50 | 72 | 0.7 |
| 7 | S-7 | 52 | 71 | 0.7 |
| 8 | S-8 | 61 | 74 | 0.7 |
| 9 | S-9 | 56 | 67 | 0.5 |
| 10 | S-10 | 57 | 71 | 0.6 |
| 11 | S-11 | 55 | 71 | 0.6 |
| 12 | S-12 | 57 | 74 | 0.7 |
| 13 | S-13 | 54 | 71 | 0.7 |
| 14 | S-14 | 57 | 70 | 0.6 |
| 15 | S-15 | 55 | 69 | 0.6 |
| 16 | S-16 | 56 | 66 | 0.4 |
| 17 | S-17 | 59 | 71 | 0.6 |
| 18 | S-18 | 58 | 68 | 0.5 |
| 19 | S-19 | 55 | 73 | 0.7 |
| 20 | S-20 | 52 | 70 | 0.6 |
| 21 | S-21 | 56 | 73 | 0.7 |
| 22 | S-22 | 52 | 72 | 0.7 |
| 23 | S-23 | 56 | 72 | 0.7 |
| 24 | S-24 | 60 | 69 | 0.5 |
| Rata-rata <i>Gain Score</i> | | | | 0.6 |

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 8 di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata *gain score* sebesar 0,6. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas dari penggunaan model *role playing* berpengaruh dalam peningkatan interaksi sosial siswa berada pada kategori sedang.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* terbukti efektif dalam peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4. Hasil tersebut dibuktikan dengan hasil dari penghitungan uji *paired sample test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil dari *pretest* dan *posttest*, dengan kata lain penggunaan model *role playing* berpengaruh dalam peningkatan interaksi sosial siswa. Tingkat efektivitas termasuk dalam kategori sedang berdasarkan hasil uji *N-Gain* dengan rata-rata *gain score* sebesar 0,6.

Daftar Pustaka

- Andriati, Novi. (2016). Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2), 125-132. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.698>.
- Ari, Hidayat. (2018). *Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas 5 SDN Kuin Utara 7 Banjarmasin*. Tesis. Malang: Universitas Negeri Malang. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/63253>.
- Bali, Muhammad M. E. I. (2017). Model Interaksi Sosial dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial. *Jurnal Pedagogik*, 4(2), 211-227. <https://doi.org/10.33650/pjp.v4i2.19>.
- Effendi, R. & Malihah, E. (2011). *Pendidikan Lingkungan Sosial, Budaya, dan Teknologi*. Bandung: CV. Maulana Media Grafika.
- Hake, Richard R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. <https://www1.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak, jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 38 Tahun 2021 tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Level 4, Level 3, dan Level 2, Corona Virus Disease 2019 Di Wilayah Jawa dan Bali*. (online). (<https://malangkota.go.id/2021/08/31/inmendagri-nomor-38-tahun-2021-tentan-g-ppkm-level-4-level-3-dan-level-2-covid-19-di-jawa-dan-bali/>), diakses 22 September 2021.
- Lingga, Z. (2017). Hubungan Kematangan Emosi dan Interaksi Sosial dengan Penyesuaian Diri Siswa MTsN Kabanjahe Kabupaten Karo. *Jurnal ANSIRU PAI*, 1(2), 57-66. <http://dx.doi.org/10.30821/ansiru.v1i2.1513.g1240>.
- Melchioriyusni, Zikra, & Said, A. (2013). Interaksi Sosial Siswa dengan Kelompok Teman Sebaya di Sekolah dan Implikasinya terhadap Pelayanan BK. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 1(2), 102-108. <https://doi.org/10.29210/11700>.
- Nuraida, A., Halimah, M., & Rokhayati, A. (2014). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri Salebu Kecamatan Mangunreja. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/4680>.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, & Khoerudin, C. M. (2021). *Role playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56-64. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jk/article/view/22597>.
- Rozi, dkk. (2020). *Penerapan Adaptasi Kebiasaan Baru pada Era Pandemi Virus Corona 19 di Berbagai Sektor Pendidikan*. Tulungagung: Akademia Pustaka.

-
- Sekali, Endalina B. K. & Tarigan, M. A. (2019). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 794-797. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/39420>.
- Winata, K. A. & Hasanah, A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 22-32. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v9i1.639>.
- Zuhara, Evi. (2020). Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal EDUKASI (Mesia Kajian Bimbingan Konseling)*, 6(1), 41-57. <http://dx.doi.org/10.22373/je.v6i1.8208>.
- Zulfah. (2021). Karakter: Pengendalian Diri. *IQRA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-33. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/iqra/article/view/5803>.