

THE EFFECT OF ROLE PLAYING METHODS ON THE EMOTIONAL SOCIAL DEVELOPMENT OF ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

Miftahul Hayatun¹, Nurhasanah², Siti Istiningsih³

^{1,2,3} Universitas Mataram, Indonesia

¹miftahulhayatun@gmail.com, ²adamnidris23@gmail.com, ³istiningsih92@gmail.com

PENGARUH PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK SEKOLAH

ARTICLE INFO

Submitted:
15 Oktober 2020
15th October 2020

Accepted:
29 November 2020
29nd November 2020

Published:
25 Desember 2020
25th December 2020

ABSTRACT

Abstract: During the learning process, it was found that students did not treat their friends kindly; they did not answer questions from friends and teachers seriously. Moreover, the students were also less motivated in learning and did not keep the learning atmosphere conducive. These were caused by the difference of the students' social-emotional development. Thus, teachers needed to find a method to foster the students' social-emotional development; one of which was role-playing method. The purpose of this study was to find the effect of role-playing method on the students' social-emotional development at grade III group 2 Ambalawi in the academic year 2020/2021. The design of this study was Non-equivalent Control Group Design. Then, the population of this study was all grade III elementary school students of group 2 Ambalawi in the academic year 2020/2021. The samples were selected by purposive sampling and the students of grade III SDN 1 Rite were as the experimental class and the students of grade III SDN Inpres 2 Rite were as the control class. After that, the hypotheses were tested by the formula of independent sample t-test and the data were analyzed by using SPSS version 16.0. The results of data analysis showed that the value of t-count was 9,917 and t-table was 2,042 meaning that t-count \geq t-table. By looking at the Sig. (2-tailed) $0,000 \leq 0,05$, the significant level of 5% with df 30, it was revealed that H_a was accepted. This implied that role-playing method provided significant influence on the students' social-emotional development at grade III group 2 Ambalawi in the academic year 2020/2021.

Keywords: role playing method, social emotional development

Abstrak: Proses pembelajaran dijumpai siswa tidak memperlakukan teman dengan baik, kurang serius menjawab pertanyaan teman maupun guru, semangat belajar kurang, dan tidak menjaga suasana pembelajaran tetap kondusif. Hal ini disebabkan oleh perkembangan sosial emosional siswa yang berbeda, sehingga dibutuhkan suatu metode yang dapat menumbuhkan perkembangan sosial emosional siswa yaitu metode role playing. Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk menemukan pengaruh penggunaan metode role playing terhadap perkembangan sosial emosional siswa pada kelas III gugus 2 Ambalawi tahun ajaran 2020/2021. Desain penelitian ini menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampel. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III sekolah dasar gugus 2 Ambalawi tahun ajaran 2020/2021. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Rite sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas III SDN Inpres 2 Rite sebagai kelas kontrol. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus independent samples t-test. Hasil analisis data menggunakan program SPSS versi 16.0 menunjukkan nilai t-hitung 9.917 dan t-tabel 2.042 dimana nilai t-hitung \geq t-tabel atau dengan melihat nilai Sig. (2-tailed) $0,000 \leq 0,05$ taraf signifikan 5% dengan df 30 maka H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh metode role playing terhadap perkembangan sosial emosional siswa pada kelas III gugus 2 Ambalawi tahun ajaran 2020/2021.

Kata kunci: metode role playing, perkembangan sosial emosional

CITATION

Hayatun, M., Nurhasanah., & Istiningsih, S. (2020). The Effect of Role Playing Methods on the Emotional Social Development of Elementary School Children. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 776-787. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v9i6.8067>.

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional merupakan suatu proses pembentukan perilaku yang dialami setiap individu anak yang terbentuk dari lingkungan sekitar yang merupakan suatu keadaan yang kompleks yang dapat berupa perasaan ataupun getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku yang sesuai dengan norma, nilai maupun budaya masyarakat. Salah satu perkembangan pada anak sekolah dasar adalah tentang perkembangan sosial emosional sangat penting bagi anak karena hal tersebut akan berpengaruh pada kemampuan anak dalam berperilaku prososial (Zuina, Hosnan, & Taufik, 2020). Menurut Widodo, (2020) perilaku sosial merupakan salah satu aspek terpenting yang harus diperhatikan dalam berinteraksi sosial. Proses interaksi tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan manusia, mengingat manusia selain sebagai makhluk individu juga merupakan makhluk sosial (Widodo, 2020a). Terdapat hubungan yang positif antara kemampuan seseorang dalam mengelola emosi terhadap kualitas interaksi sosial (Husen & Widodo, 2020). Hal ini bermakna bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi interaksi sosial adalah kemampuan mengendalikan emosi. Interaksi sosial tidak akan berjalan tanpa adanya hubungan sosial antar individu di dalam masyarakat.

Perkembangan sosial emosional yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dimasyarakat tempat anak berada (Semion & OFM, 2006). Sekolah sebagai lembaga pembentukan karakter harus memiliki peran yang besar dalam membentuk perilaku siswa (Widodo, 2020c). Namun kenyataannya di lapangan, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas III Gugus 2 Ambalawi tepatnya SDN 1 Rite, SDN Inpres 2 Rite dan SDN Buru, peneliti menemukan beberapa masalah dalam aspek sosial emosional anak antara lain berupa: 1) siswa tidak memperlakukan teman dengan baik, hal ini terlihat siswa melempar teman dengan kertas ketika proses pembelajaran berlangsung dan mendorong temannya ketika bermain. 2) siswa kurang serius menjawab pertanyaan teman maupun guru, terlihat ketika diberikan pertanyaan atau tugas siswa lebih

memilih diberikan atau mendapatkan hukuman daripada mengerjakan tugas. 3) semangat belajar siswa kurang, sehingga terlihat anak lebih sering sibuk sendiri dan mengganggu teman lainnya. dan 4) siswa tidak menjaga suasana pembelajaran tetap kondusif, ini terlihat siswa memukul-mukul meja sehingga siswa lain merasa terganggu. Berbagai upaya harus dilakukan oleh guru dalam mewujudkan sekolah ramah anak (Indraswati, Widodo, Rahmatih, Maulyda, & Erfan, 2020).

Salah satu metode yang dapat mempengaruhi sosial emosional yaitu dengan menggunakan metode *role playing* atau bermain peran yang dilakukan dengan cara mengarahkan siswa untuk menirukan aktivitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, karakter khusus. Metode *role playing* dapat mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Duha & Widiastuti, 2018). Terdapat nilai-nilai karakter dalam metode bermain peran, salah satunya adalah toleransi dan menghargai perbedaan. Toleransi dan menghargai perbedaan merupakan salah satu karakter yang harus dikembangkan dalam diri setiap siswa (Widodo et al., 2020). Metode bermain peran merupakan kegiatan bermain secara berkelompok yang dilakukan oleh anak-anak dengan memerankan tokoh-tokoh yang mereka perankan dalam cerita tersebut. Di mana dalam bermain peran ini anak bisa belajar untuk menghayati, bertanggung jawab dan mengatur emosi dengan baik, hal inilah yang akan mempengaruhi sosial emosional anak.

Role playing (bermain peran) merupakan suatu permainan yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi anak. Bermain peran adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Menurut Huda, (2017:208) *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran sesuai

pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung dari apa yang diperankan. Pada strategi *role playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan ketepatan indera ke dalam suatu permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahaya (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Selain itu, dari hasil wawancara dengan guru kelas III di sekolah dasar gugus 2 Ambalawi, bermain peran juga jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Manfaat dari pengaplikasian metode *role playing* yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya (Nurhasanah, Sujana, & Sudin, 2016). Manfaat pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yaitu: 1) *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise* (latihan tersembunyi), dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari, 2) melibatkan jumlah murid yang cukup banyak cocok untuk kelas besar, 3) memberikan kesenangan kepada siswa karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional

KAJIAN TEORETIS

Role playing dalam arti bermain peran atau bermain pura-pura. Metode *role playing* suatu bentuk permainan anak-anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan-permainan dengan menggunakan boneka, rumah-rumahan, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Siswa Pada Kelas III Gugus 2 Ambalawi Tahun Ajaran 2020/2021”. Adanya dasar keberhasilan dari penelitian terdahulu yaitu dengan menerapkan metode *role playing* terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas XI IPS 3 Pengudi Luhur Yogyakarta dalam pembelajaran materi jurnal umum pada perusahaan jasa (Jovita, 2017). Hasil penelitian ini tampak dari peningkatan jumlah siswa yang mampu mencapai KKM pada siklus pertama dan siklus kedua. Pada siklus pertama hanya 13 atau 38%, namun pada siklus kedua, seluruh siswa (34 atau 100 %) mencapai nilai KKM. Keberhasilan dari penelitian terdahulu juga yaitu dengan menerapkan metode *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berbicara pada siswa kelas V SDN 34 Cakranegara (Mayani, 2017). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata presentase indikator kemampuan berbicara, pada tahap pra siklus I meningkat menjadi 67.40% dan pada siklus II dengan presentase menjadi 74.60%. Sehingga mendorong peneliti untuk menguji cobakan metode *role playing* apakah mempunyai pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional siswa pada kelas III gugus 2 Ambalawi.

Terlihat dari penelitian-penelitian sebelumnya tersebut peneliti ingin menemukan sesuatu yang baru, yaitu pada aspek sosial emosional pada kelas rendah, karena pada penelitian sebelumnya belum pernah melakukan penelitian dengan menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui sosial emosional siswa kelas III. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas III gugus 2 Ambalawi tahun ajaran 2020/2021.

Dengan dramatisasi anak berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan tertentu. Melalui kegiatan ini siswa akan aktif membicarakan masalah-masalah yang ditemuinya, kemudian menginformasikan hasil pengalaman melalui kegiatan berbicara (Filina, 2013).

Menurut Amri dalam (Ananda, 2018)

“metode *role-playing* adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari”. Ahmadi dalam (Ananda, 2018) menyatakan “*role-playing* adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali suasana historis, misalnya mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, di mana siswa menjadi diri atau individu lain dan bersikap seperti perilaku orang yang diperankannya, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang telah diperankannya.

Menurut Aisyah (2008: 9.35) perkembangan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan

individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompoknya. Jadi perkembangan sosial merupakan salah satu perkembangan yang penting pada anak. Anak yang mempunyai kemampuan sosial yang baik akan membuat anak dengan mudah menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan hidupnya dapat menikmati masa kecilnya dan mampu menjadi orang dewasa dengan kemampuan adaptasi yang baik.

Menurut Asrori (dalam Supriadi, 2013: 191) emosi adalah suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Menurut Hartono (dalam Supriadi, 2013: 191) emosi adalah suatu pengalaman afektif yang kuat pada diri seseorang yang ditandai dengan adanya perubahan-perubahan pada diri individu, baik keadaan mental maupun fisik serta berwujud suatu sikap dan tingkah-laku yang tampak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian adalah sebagai berikut: 1) tahap persiapan yang meliputi kegiatan: menentukan lokasi penelitian, mengurus surat izin penelitian, melakukan observasi lapangan sebelum melakukan penelitian, menentukan sampel penelitian, waktu pelaksanaan dan materi yang akan diajarkan saat penelitian, menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, men-*judgment* instrumen angket dan lembar observasi kepada dosen, dan melakukan revisi instrumen. 2) tahap pelaksanaan yang meliputi kegiatan: memberikan *pretest* bagi kelas eksperimen, memberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode *role playing*, memberikan *posttest* di akhir pembelajaran. 3) tahap akhir meliputi kegiatan: menghitung skor rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa, dan menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang didapatkan dengan teknis analisis data yang digunakan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design Tipe Nonequivalent Kontrol Group Design*. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol (perbandingan). Dalam penelitian ini

menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol pada sekolah yang berbeda yang dimana pada penelitian sebelumnya hanya menggunakan satu sekolah. Metode *role playing* ini belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah yang akan diteliti. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode *role playing* sedangkan pada kelas kontrol dilakukan dengan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab dan penugasan. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Rite yang berjumlah 16 siswa dan siswa kelas III SDN Inpres 2 Rite yang berjumlah 16 orang juga. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 yang bertempat di gugus 2 Ambalawi.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan lembar observasi. Angket dan lembar observasi di uji untuk mengetahui kevalidan sebuah instrumen sehingga dapat digunakan untuk mengukur subjek yang diteliti. Instrumen-instrumen tersebut sebelumnya telah di validasi terlebih dahulu. Adapun pedoman angket dan lembar observasi sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya senang membantu teman yang membutuhkan pertolongan				
2.	Saya marah jika ada teman yang bertanya tentang materi yang dipelajari				
3.	Saya dapat bermain bergiliran atau berganti peran secara adil				
4.	Saya marah jika ditunjuk guru untuk menunjukkan peran tertentu				
5.	Saya dapat bermain bersama teman dalam kelompok				
6.	Saya marah jika diberikan peran yang tidak saya inginkan				
7.	Saya dapat mempraktikkan peran yang diperankan				
8.	Saya tidak dapat menyelesaikan peran saya sampai selesai dengan baik				
9.	Saya berani tampil dalam memerankan peran saya di depan guru dan teman-teman				
10.	Saya memperlakukan teman dengan baik				
11.	Saya tidak memukul-mukul meja sehingga teman lainnya merasa terganggu				
12.	Saya hanya ingin bermain peran dengan teman yang saya senang				
13.	Saya tidak bisa sabar menunggu giliran saat memainkan peran yang selanjutnya				
14.	Saya suka mengganggu teman saat bermain peran				
15.	Saya merasa takut ketika belajar bersama				
16.	Saya tidak sering menangis				
17.	Saya tidak tau apa yang membuat saya merasa sedih				
18.	Saya tau apa yang membuat saya merasa marah				
19.	Saya tau apa yang membuat saya merasa takut				
20.	Saya sering mengabaikan pertanyaan teman				
21.	Saya serius menjawab pertanyaan guru				
22.	Saya semangat ketika bermain peran				
23.	Saya tidak semangat ketika belajar				
24.	Saya tidak sibuk sendiri ketika bermain peran				
25.	Saya senang mengganggu teman ketika belajar				

Tabel 2. Pedoman Lembar Observasi

No.	Indikator	Pernyataan	Pilihan	
			Ya	Tidak
1.	Kerja sama	1. Anak senang membantu teman yang membutuhkan pertolongan		
		2. Anak marah jika ada teman yang bertanya tentang materi yang dipelajari		
		3. Anak dapat bermain bergiliran atau berganti peran secara adil		
		4. Anak marah jika ditunjuk guru untuk menunjukkan peran tertentu		
		5. Anak dapat bermain bersama temannya dalam kelompok		
2.	Tanggung jawab	6. Anak marah jika diberikan peran yang tidak		

	diinginkan
	7. Anak dapat mempraktikkan perannya
	8. Anak tidak dapat menyelesaikan peran sampai selesai dengan baik
	9. Anak berani tampil dalam memerankan perannya di depan guru dan teman-temannya
3. Empati	10. Anak memperlakukan teman dengan baik
	11. Anak mampu menjaga suasana pembelajaran tetap kondusif seperti tidak memukul-mukul meja sehingga teman lainnya merasa terganggu
4. Mengendalikan perasaan	12. Anak hanya ingin bermain peran dengan teman yang disenangi
	13. Anak tidak bisa sabar menunggu giliran saat memainkan peran yang selanjutnya
	14. Anak suka mengganggu teman saat bermain peran
	15. Anak tidak mampu mengontrol emosi negatif seperti takut
	16. Anak mampu mengontrol emosi negatif seperti sedih
	17. Anak tidak memahami apa yang membuatnya merasa sedih
	18. Anak memahami apa yang membuatnya merasa marah
	19. Anak memahami apa yang membuatnya merasa takut
	20. Anak sering mengabaikan pertanyaan teman
	21. Anak serius menjawab pertanyaan guru
	22. Anak semangat ketika bermain peran
	23. Anak tidak semangat ketika belajar
	24. Anak tidak sibuk sendiri ketika bermain peran
	25. Anak senang mengganggu teman ketika belajar

Analisis data statistik yang di lakukan untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap perkembangan sosial emosional siswa pada kelas III SDN 1 Rite dan SDN Inpres 2 Rite dilakukan dengan perhitungan melalui bantuan

SPSS dan penyajian data dalam bentuk tabel. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas data, uji homogenitas sampel dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, peneliti memberikan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan melihat kemampuan awal siswa dari masing-masing kelas. Tahap berikutnya adalah peneliti memberi perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* dan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Pada

tahap akhir setelah pemberian perlakuan, peneliti memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan melihat perbandingan antara kelas yang diberikan perlakuan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Berikut data hasil perkembangan sosial emosional siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Data hasil *Pretest* dan *Post-test*

Kelompok	Jumlah Siswa	Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	16	<i>Pre-Test</i>	65	48	54.04
		<i>Post-Test</i>	81	71	76.25
Kontrol	16	<i>Pre-Test</i>	59	46	51.93
		<i>Post-Test</i>	70	56	63.31

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 16 orang memperoleh nilai *pre-test* tertinggi 65 dan terendah 48 dengan nilai rata-rata sebesar 54.06. Sedangkan nilai *post-test* pada kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 81 dan nilai terendah 71 dengan nilai rata-rata sebesar 76.25. Selanjutnya untuk kelas kontrol yang berjumlah 16 orang juga memperoleh nilai *pre-test* tertinggi 59 dan terendah 46 dengan nilai rata-rata sebesar 51.93. Sedangkan nilai *post-test* pada kelas

kontrol memperoleh nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 56 dengan nilai rata-rata sebesar 63.31.

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data sebagai pendukung data hasil *pre-test* dan *post-test* yang berisi tentang perkembangan sosial emosional siswa. Adapun hasil lembar observasi aktivitas siswa pada kelas eksperimen tergolong kategori baik. Terlihat dari tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Data hasil *Pretest* dan *Post-test*

Kelompok	Jumlah Siswa	Total Skor	Rata-rata	Kategori
Eksperimen	16	757	47.31	Baik
Kontrol	16	610	38.12	Tidak Baik

Setelah data perkembangan sosial emosional (*pre-test* dan *post-test*) siswa diperoleh, kemudian dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas dilakukan terhadap data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah data kedua kelas tersebut

terdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas data menggunakan rumus *Kolmogorov-smirnov*. Data terdistribusi normal jika nilai signifikansi ≥ 0.05 . Adapun ringkasan hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test*
Tests of Normality

Kelas		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Perkembangan Sosial Emosional	<i>Pre-Test</i> Eksperimen (<i>Role Playing</i>)	.164	16	.200*
	<i>Post-Test</i> Eksperimen (<i>Role Playing</i>)	.101	16	.200*
	<i>Pre-Test</i> Kontrol (Konvensional)	.176	16	.198
	<i>Post-Test</i> Kontrol (Konvensional)	.153	16	.200*

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa semua data terdistribusi normal karena semua data pada kolom *sig* lebih besar dari 0.05. Data *pre-test* kelas eksperimen yaitu 0.200, terdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 yaitu $0.200 > 0.05$. Nilai signifikansi *post-test* sebesar 0.200, dikatakan data *post-test* tersebut terdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 yaitu $0.200 > 0.05$. Begitupula dengan data *pre-test* kelas kontrol, data terdistribusi normal dikarenakan nilai signifikansi lebih dari 0.05 yaitu $0.198 > 0.05$. Serta data pada *post-test* kelas kontrol juga terdistribusi normal dikarenakan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 yaitu $0.200 > 0.05$.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data kedua sampel penelitian memiliki varian yang homogen atau tidak, guna memenuhi uji prasyarat statistik parametris. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji analisis varian (uji anova) dengan bantuan program analisis statistik *SPSS 16.0 for Windows* pada data perkembangan sosial emosioal siswa ketika melaksanakan *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikatakan bervariasi homogen apabila taraf signifikan uji anova > 0.05 . Sebaliknya, data dikatakan tidak homogen jika taraf signifikansinya < 0.05 . Hasil uji homogenitas menggunakan uji analisis varian (uji anova) disajikan dalam tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas dengan *One Way ANOVA*

Test of Homogeneity of Variances

Perkembangan Sosial Emosional				
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.	
2.846	1	30	.102	

Berdasarkan tabel di atas untuk menentukan varian data *homogeny* atau tidak, hanya perlu diperhatikan adalah *Sig.* diperoleh yaitu sebesar 0.102. Jika nilai signifikansi varians data *post-test* kelas eksperimen dan data *post-test* kelas kontrol adalah sama atau *homogeny* karena nilai signifikansi lebih dari 0.05 yaitu $0.102 > 0.05$. Sebelum melakukan uji hipotesis, syarat uji statistik parametrik data harus berdistribusi normal dan homogen. Analisis uji normalitas telah dilakukan dengan menggunakan perhitungan *Kolmogorov Smirnov* dimana nilai semua *Sig* > 0.05 pada taraf signifikansi 5% maka data penelitian berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas menggunakan perhitungan *uji one*

way anova dengan *Sig.* $0.102 \geq 0.05$ maka dapat di simpulkan data homogen. Karena syarat uji statistik parametrik sudah terpenuhi maka dapat kita lakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap perkembangan sosial emosional siswa. Pengujian hipotesis menggunakan *t-test* dan *uji independent sample t-test* dengan bantuan *SPSS versi 16*. Pengambilan keputusan uji hipotesis dapat dilihat dengan membandingkan nilai t-hitung dengan t-table atau dengan membandingkan *Sig.* dengan $\alpha = 0.05$. Berikut hasil uji hipotesis dengan uji *independent sample t-test*:

Tabel 7. Hipotesis dengan Uji Independent Sample T-test
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Perkembangan Sosial Emosional	Equal variances assumed	2.846	.102	9.917	30	.000	12.938	1.305	10.273	15.602
	Equal variances not assumed			9.917	26.583	.000	12.938	1.305	10.259	15.616

Berdasarkan hasil uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis yakni, data harus berdistribusi normal dan homogen. Oleh sebab itu pada tabel diatas yang harus diperhatikan adalah kolom *equal variances assumed*. Untuk penentuan uji hipotesis dapat dilakukan dengan membandingkan nilai t-hitung $9.917 \geq t$ -tabel 2.042 pada taraf signifikansi 5% dengan $df = 30$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jika melakukan perhitungan uji hipotesis menggunakan nilai [Sig. (2-tailed)] dengan $\alpha = 0.05$. maka pada kolom *equal variances assumed* dapat dilihat nilai [Sig. (2-tailed)] $0.000 \leq 0.05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Simpulannya adalah “ada pengaruh metode *role playing* terhadap perkembangan sosial emosional siswa pada kelas III gugus 2 Ambalawi tahun ajaran 2020/2021”.

Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 76.25 dan kelas kontrol 63.31. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan analisis *Kolmogorov Smirnov* menunjukkan nilai semua $Sig > 0.05$ pada taraf signifikansi 5% maka data penelitian berdistribusi

normal. Karena data sudah berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji homogenitas menggunakan *SPSS versi 16* dengan perhitungan *one way anova* yaitu 0.102. Hasil perhitungan homogenitas dengan *one way anova* menunjukkan nilai Sig. diperoleh $0.102 \geq 0.05$ maka dapat disimpulkan data homogen.

Setelah melakukan uji prasyarat, selanjutnya melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan *SPSS versi 16* menunjukkan nilai t-hitung $9.917 \geq t$ -tabel 2.042 pada taraf signifikansi 5% dengan $df = 30$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Simpulannya adalah “ada pengaruh metode *role playing* terhadap perkembangan sosial emosional siswa pada kelas III gugus 2 Ambalawi tahun ajaran 2020/2021”. Pembelajaran menggunakan metode *role playing* ini berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional siswa. Hal ini dimungkinkan karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan antara kedua sampel tersebut. Perlakuan yang diberikan adalah perlakuan khusus dengan menggunakan metode *role playing*.

Role Playing (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Hal ini berarti, melalui bermain peran

siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain (Murtadlo,2012).

Menurut Huda (2017: 209) Strategi *role playing* diorganisasi berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario guru. Pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dalam pelaksanaannya anak berinteraksi dengan teman-teman sekelasnya dalam

melaksanakan kegiatan dan memainkan peran sesuai yang diinstruksikan guru. Pada strategi *role playing* juga, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan ketepatan indera ke dalam suatu permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu (Huda, 2017: 209). Melalui penggunaan metode bermain peran (*role playing*), anak terlibat langsung dalam kegiatan bermain. Sehingga anak dapat mengatur emosi dan perilakunya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *role playing* terhadap perkembangan sosial emosional siswa pada kelas III gugus 2 Ambalawi tahun ajaran 2020/2021. Hal ini terlihat dari uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan uji *Independent Sample T-test* dengan bantuan *SPSS 16.0 for Windows*, dapat diperoleh nilai signifikansi hasil belajar $t_{\text{test}} = 0.000$ menunjukkan bahwa nilai $t_{\text{test}} < 0.05$ ($0.000 < 0.05$), yang apabila diinterpretasikan ke dalam ketentuan pengujian hipotesis yang ada bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian tujuan dari penelitian untuk mengetahui pengaruh pengaruh metode *role playing* terhadap perkembangan sosial emosional siswa pada kelas III gugus 2 Ambalawi tahun ajaran 2020/2021, telah tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, adapun beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- Bagi siswa, dapat digunakan sebagai salah satu pilihan proses belajar agar dapat mengendalikan emosi dengan baik, sehingga dapat memperlakukan teman dan orang lain dengan baik.
- Bagi Guru, dapat digunakan sebagai salah satu pilihan metode pembelajaran dalam mengajar sehingga dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional.
- Bagi lembaga pendidikan dan sekolah terkait, dapat memperhitungkan metode *role playing* ini untuk diterapkan dalam pembelajaran agar mampu melatih dan mengembangkan sosial emosional siswa guna memperbaiki mutu pendidikan.
- Bagi peneliti lain, hendaknya melakukan penelitian serupa disarankan untuk mengkaji aspek-aspek dalam penelitian ini yang masih belum dikaji secara lebih mendalam, agar hasil penelitian selanjutnya bisa lebih bermanfaat khususnya untuk dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah S.W.T karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak memperoleh dukungan, bimbingan, petunjuk, arahan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu,

perkenankanlah dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- Bapak Prof. H. Lalu Husni, SH. M. Hum., selaku Rektor Universitas Mataram.
- Bapak Prof. Dr. H. A. Wahab Jufri, M. Sc., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.

3. Bapak Drs. Syafrudin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan S1 PGSD FKIP.
4. Ibu Ida Ermiana, S.Pd. M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Ibu Hj. Nurhasanah S.Pd.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan dosen pembimbing akademik.
6. Ibu Dr. Siti Istiningih, M.Pd., selaku dosen pembimbing II.
7. Bapak dan Ibu Dosen S-1 PGSD.
8. Kedua orang tuaku, Bapak Jakariah dan Ibu Halimah.
9. Abagku, Arif Sanjani dan keluarga besarku.
10. Kepala Sekolah dan ibu bapak guru SDN 1 Rite dan SDN Inpres 2 Rite.
11. Rekan-rekan seperjuangan kelas C PGSD Pagi Angkatan 2016.
12. Almamaterku, Universitas Mataram.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., dkk. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ananda, R. (2018). Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode *Role-Playing* Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *JURNAL BASICEDU: Research & Learning in Elementary Education*, 2 (1), 33-42. <http://stkiptam.ac.id/indeks.php/basicedu>
- Duha, R., & Widiastuti. (2018). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Role Playing di Kelompok Bermain. *Satya Widya*, 34(1), 77-87. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p77-87>
- Huda, M. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husen, & Widodo, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Agama Bagi Siswa Berkemampuan Rendah Melalui Penerapan Model Cooperative Team Games Tournament. *Progres Pendidikan*, 1(3), 203-216. Retrieved from <http://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/download/23/27>
- Indraswati, D., Widodo, A., Rahmatih, A. N., Mauliyda, M. A., & Erfan, M. (2020). Implementasi Sekolah Ramah Anak dan Keluarga di SDN 2 Hegarsari, SDN Kaligintung, dan SDN 1 Sangkawana. *JKKP : Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan*, 7(1), 51-62.
- Jovita, E. M. M. (2017). *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Materi Membuat Jurnal Umum Pada Perusahaan Jasa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Pangudi Luhur Yogyakarta*. Universitas Sanata Dharma.
- Mayani. (2017). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas V SDN 34 Cakranegara Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Mataram.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>
- Semiun, Y., & OFM. (2006). *Teori Kepribadian dan Terapi Psikoanalitik Freud* (5th ed.). Yogyakarta: Kanisius.
- Widodo, A. (2020a). Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 1-16. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i1.6359>
- Widodo, A. (2020b). Penyimpangan Perilaku Sosial Ditinjau dari Teori Kelekatan Bowlby (Studi Kasus Terhadap Anak Tenaga Kerja Wanita di Lombok Barat). *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(1), 35-50. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19105/ejpis.v1i2.3187>
- Widodo, A. (2020c). Proses Internalisasi nilai-nilai Karakter Madrasah Inklusi (Studi Deskriptif di MI NW Tanak Beak Lombok Barat). *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 3(1), 27-38. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v3i1.562>



- Widodo, A., Maulyda, M. A., Fauzi, A., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Umar, U. (2020). Tolerance Education Among Religious Community Based on the Local Wisdom Values in Primary Schools. *Proceedings of the 1st Annual Conference on Education and Social Sciences (ACCESS 2019)*, 465(Access 2019), 327–330. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.082>
- Zuina, M. N., Hosnan, M., & Taufik, M. (2020). The Application Of Active Learning Model Type Card Sort Toward Learning Outcomes Of Social Studies In 4th Grade Students. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 377–386. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i3.7904>