

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Km. 5 merupakan sebuah lembaga pendidikan dasar (Madrasah Ibtidaiyah) swasta yang berlokasi di Jalan A. Yani Km. 5, RT.1, Kelurahan Pemurus Baru, Kecamatan Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan (<https://maps.app.goo.gl/PT5rJnhpReNhJhue6>).

Madrasah ini berada di kawasan yang strategis karena mudah diakses dari jalan utama serta dikelilingi permukiman warga dan fasilitas umum pendukung kegiatan pendidikan. Madrasah ini didirikan sejak 1 Januari 1963 dan berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Nurul Islam NU. Status akreditasi terakhir yang tercatat adalah B dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah.

Lingkungan sekitar sekolah cukup representatif sebagai lokasi kegiatan belajar mengajar. Di sekitar madrasah terdapat fasilitas seperti permukiman warga, akses transportasi umum, serta tempat umum lain yang mendukung kegiatan peserta didik selain di lingkungan sekolah.

Berdasarkan data profil lembaga, MI Nurul Islam Km. 5 memiliki beberapa ruang yang mendukung proses pembelajaran dan kegiatan administrasi, antara lain:

- Ruang kelas sejumlah 6 (enam) ruang belajar, masing-masing digunakan untuk kelas I sampai kelas VI.

- Selain ruang kelas, madrasah juga memiliki ruang penunjang seperti ruang Kepala Madrasah, ruang guru, perpustakaan/area belajar tambahan, serta fasilitas lain seperti musholla, lapangan olahraga, dan toilet.

Total jumlah siswa di MI Nurul Islam Km. 5 adalah 113 siswa, terdiri dari 55 siswa laki-laki dan 58 siswa perempuan yang tersebar dari kelas I sampai kelas VI.

2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

a. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Berikut di bawah ini jadwal penelitian kelas eksperimen dalam bentuk tabel:

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian Kelas Eksperimen

No	Hari/Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Materi
1.	Rabu, 19 November 2025	Pretest dan Menyampaikan Materi Mengenai Fobia	Pengertian Fobia
2.	Rabu, 26 November 2025	Penyampaian Materi Fobia Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	Menyampaikan Materi Fobia dan Contohnya Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>
3.	Senin, 1 Desember 2025	Penyampaian Materi Fobia dan Jenis-Jenisnya Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	Menyampaikan Jenis-jenis Fobia menggunakan Metode <i>Role Playing</i>
4.	Rabu, 3 Desember 2025	<i>Posttest</i>	Evaluasi Pemahaman Terkait Materi Fobia menggunakan Metode <i>Role Playing</i>

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing*. Penelitian ini berlangsung sebanyak empat kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pretest* kepada siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran

menggunakan metode *Role Playing* sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan dan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Role Playing*.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti bertindak sebagai guru. Materi yang disampaikan kepada siswa selama penelitian adalah Materi Fobia dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan seluruh keperluan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Persiapan tersebut meliputi penyusunan materi, pembuatan modul ajar yang berisi langkah-langkah penggunaan metode *Role Playing*, serta menyiapkan instrumen penilaian kinerja dan format penilaian yang digunakan pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

Pada tahap awal pembelajaran, guru membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan memimpin doa bersama. Selanjutnya, guru menyapa siswa, menanyakan kabar, serta memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi duduk agar sesuai. Untuk memfokuskan perhatian peserta didik, guru mengajukan pertanyaan dan melakukan tepuk konsentrasi. Guru kemudian memberikan pertanyaan pemantik dengan menanyakan tempat tinggal peserta didik, serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, yaitu materi Fobia.

Pada tahap kegiatan inti pembelajaran, guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati media pembelajaran yang berkaitan dengan materi fobia, seperti gambar atau kartu situasi yang menampilkan berbagai jenis fobia (misalnya takut gelap, takut hewan, atau takut ketinggian) melalui kegiatan bermain peran (*role playing*). Selanjutnya, guru menjelaskan pengertian fobia secara umum serta

contoh-contohnya dalam kehidupan sehari-hari, kemudian memaparkan langkah-langkah dalam metode pembelajaran *role playing*.

Guru kemudian mengajak siswa untuk memahami situasi tertentu dengan cara memerankan tokoh yang mengalami fobia sebagai upaya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan nyata. siswa selanjutnya dibimbing untuk duduk secara berkelompok, kemudian guru membagikan skenario sederhana kepada masing-masing kelompok untuk diperankan sesuai dengan jenis fobia yang telah ditentukan.

Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan siswa dalam bermain peran, seperti pembagian peran, cara mengekspresikan emosi, dan penyampaian cerita. Setelah itu, siswa mulai mempraktikkan *role playing* sesuai dengan skenario yang diberikan, sementara guru mengamati dan memantau keterlibatan setiap anggota kelompok dalam kegiatan tersebut.

Perwakilan dari setiap kelompok kemudian menampilkan hasil *role playing* mereka di depan kelas dengan memerankan situasi yang menggambarkan fobia tertentu, serta menjelaskan bagaimana cara menghadapi atau mengatasi rasa takut tersebut.

Pada pertemuan berikutnya, siswa melanjutkan pembelajaran dengan variasi skenario yang berbeda namun masih menggunakan metode *role playing*. Proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dan menyenangkan karena siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan, sehingga mampu

meningkatkan pemahaman, kepercayaan diri, serta kerja sama tim dalam setiap kelompok.

Pada tahap akhir kegiatan penutup pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menyampaikan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. Selanjutnya, guru bersama siswa melakukan refleksi dengan menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. siswa kemudian diberikan latihan soal yang telah disiapkan oleh guru sebagai bentuk evaluasi dan penguatan pemahaman materi. Sebelum pembelajaran diakhiri, guru mengingatkan siswa untuk terus belajar secara mandiri di rumah mengenai materi yang telah disampaikan serta menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya agar dapat dipelajari terlebih dahulu. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan membaca hamdalah secara bersama-sama dan diakhiri dengan salam penutup.

3. Penyajian Data Hasil Belajar Siswa *Pretest* dan *Posttest*

Data hasil belajar siswa diperoleh melalui instrumen berupa tes tertulis yang terdiri dari 15 butir soal, dengan masing-masing soal bernilai 7. Dengan demikian, skor maksimum yang dapat dicapai setiap siswa adalah 105 dan skor minimum adalah 0. Data hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* kemudian diolah menggunakan program SPSS versi 26.

a. *Pretest*

Data hasil belajar siswa pada saat *pretest* memiliki *mean* senilai 67,64, median 67,00, modus 67, standar deviasi 9,251 dan varians 85,576. Adapun skor minimum yang diperoleh siswa sebelum perlakuan adalah 54 dan skor maksimum adalah 87. Data tersebut didistribusikan ke dalam tabel distribusi frekuensi *pretest*. Untuk mengetahui tingkatan hasil belajar yang meliputi sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, dan rendah sekali di buat pengelompokkan kelas interval. Berikut cara menghitung interval dan tabel distribusi frekuensi *pretest*.

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah Kategori}} \\ &= \frac{100 - 0}{5} \\ &= 20 \end{aligned}$$

Jumlah interval untuk *pretest* adalah 20. Setelah diketahui nilai intervalnya, langkah selanjutnya data dari interval di atas di masukkan dalam tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *Pretest*

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
81-100	3	14%	Sangat Tinggi
61-80	11	50%	Tinggi
41-60	8	36%	Cukup
21-40	0	0%	Rendah
0-20	0	0%	Rendah Sekali
Total	22	100%	

Tabel distribusi frekuensi *pretest* di atas menunjukkan bahwa frekuensi terbanyak berada pada interval 61–80 dengan frekuensi 11 orang siswa dan

persentase 50%. Sedangkan frekuensi pada interval 41–60 berjumlah 8 orang siswa dengan persentase 36%. Adapun interval 81–100 memiliki frekuensi 3 orang siswa dengan persentase 14%, sedangkan interval 21–40 dan 0–20 masing-masing memiliki frekuensi 0 siswa dengan persentase 0%.

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh hasil pretest dengan kategori yang berbeda-beda. Siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat tinggi berjumlah 3 orang siswa dengan persentase 14%, sedangkan kategori tinggi berjumlah 11 orang siswa dengan persentase 50%. Adapun siswa yang memperoleh skor pada kategori cukup berjumlah 8 orang siswa dengan persentase 36%. Sementara itu, tidak terdapat siswa yang memperoleh skor pada kategori rendah maupun rendah sekali, sehingga persentasenya masing-masing sebesar 0%.

b. Posttest

Data hasil belajar siswa pada saat *posttest* menunjukkan nilai mean sebesar 93,36, median 94,00, modus 94, standar deviasi 5,908, dan varians 34,909. Skor terendah yang diperoleh peserta didik setelah diberikan perlakuan adalah 80, sedangkan skor tertinggi mencapai 100. Selanjutnya, data tersebut disajikan dalam tabel distribusi frekuensi *posttest*. Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa yang dikategorikan ke dalam sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, dan sangat rendah, maka dilakukan pengelompokan kelas interval. Berikut merupakan langkah-langkah perhitungan interval serta penyusunan tabel distribusi frekuensi *posttest*.

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah Kategori}}$$

$$= \frac{100 - 0}{5}$$

$$= 20$$

Jumlah interval untuk posttest adalah 20. Setelah diketahui nilai intervalnya, Langkah selanjutnya data dari interval di atas di masukkan dalam table distribusi frekuensi berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi *Posttest*.

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
81 – 100	21	95%	Sangat Tinggi
61 – 80	1	5%	Tinggi
41 – 60	0	0%	Cukup
21 – 40	0	0%	Rendah
0 – 20	0	0%	Rendah Sekali
Total	22	100%	

Tabel distribusi frekuensi posttest tersebut menunjukkan bahwa jumlah frekuensi tertinggi terdapat pada interval 81–100, yaitu sebanyak 21 siswa dengan persentase 95%. Sementara itu, pada interval 61–80 terdapat 1 siswa dengan persentase 5%. Adapun interval 41–60, 21–40, dan 0–20 masing-masing memiliki frekuensi 0 siswa dengan persentase 0%.

Berdasarkan tabel tersebut, hasil posttest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi. Jumlah siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat tinggi sebanyak 21 siswa dengan persentase 95%, sedangkan pada kategori tinggi sebanyak 1 siswa dengan persentase 5%. Sementara itu, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori cukup, rendah, maupun rendah sekali, sehingga masing-masing memperoleh persentase 0%.

Secara keseluruhan, hasil posttest menunjukkan bahwa kemampuan siswa berada pada kategori sangat tinggi.

4. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar

a. Analisis Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Analisis deskriptif dilakukan untuk memperoleh gambaran umum mengenai hasil pretest dan posttest siswa setelah diterapkannya metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran.

Table 4.4 Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Hasil	<i>Mean</i>	Standar Deviasi	Varian
<i>Pretest</i>	67,64	9,251	85,576
<i>Posttest</i>	93,36	5,908	34,909

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 67,64, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 93,36, dengan selisih sebesar 25,72. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai siswa setelah diberikan perlakuan.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS versi 26. Kriteria pengujiannya yaitu apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	0,209	22	0,013	0,912	22	0,052
<i>Posttest</i>	0,225	22	0,005	0,855	22	0,004

Tabel 4.6 Uji Normalitas *Pretest* siswa

Kelas	Shapiro-Wilk		Sig.	Kesimpulan
	N	Statistic		
PRETEST	22	0,912	0,052	Data Normal

Tabel 4.7 Uji Normalitas *Posttest* siswa

Kelas	Shapiro-Wilk		Sig.	Kesimpulan
	N	Statistic		
POSTTEST	22	0,855	0,004	Data Tidak Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, diketahui bahwa pengujian menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan jumlah sampel 22 siswa. Pada data *pretest*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,052. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Sementara itu, pada data *posttest* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,004. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* tidak berdistribusi normal. Setelah diketahui tidak normal maka dilakukan uji Wilcoxon. Uji ini merupakan alternatif untuk paired t-Test jika data berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.8 Uji Wilcoxon (Uji non-parametrik)

Test Statistics ^a	
	Nilai Posttest- Nilai Pretest
Z	-4,123 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Jika nilai Asymp. Sig < dari 0,05 maka hipotesis diterima, jika nilai Asymp. Sig > 0,05 maka hipotesis ditolak. Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS versi 26, nilai Asymp pada tabel diatas Adalah 0,000 maka hipotesis diterima karena < 0,05.

c. Uji T

Uji-t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang saling berpasangan atau berkaitan, yaitu data sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS versi 26. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak, sedangkan jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka H_a diterima.

Tabel 4.9 Uji *Paired Sample T-Test*

	<i>Paired Differences</i>		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	<i>Std. Deviation</i>			
<i>Pretest - Posttest</i>	-25,727	8,054	-14,982	21	0,000

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) 0,000. Karena signifikansi ini < 0,05, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum perlakuna dan sesudah perlakuan, artinya terdapat pengaruh metode *Role Playing*

terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Banjarmasin.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Sebelum Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada materi fobia dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Nurul Islam Banjarmasin.

Pada tahap awal penelitian terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi fobia dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Nurul Islam Banjarmasin. Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi sebelum diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilaksanakan, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 67,64 dari skor maksimal 100. Jika mengacu pada kriteria interpretasi nilai yang dibagi menjadi lima kategori, maka nilai tersebut berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa telah memiliki kemampuan awal yang cukup baik dalam memahami materi fobia.

Namun demikian, berdasarkan hasil wawancara awal dengan Guru wali kelas IV yaitu ibu Noor Maulida, S.Pd proses pembelajaran sebelum perlakuan masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep fobia secara mendalam, terutama dalam mengaitkan materi dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Kurangnya variasi metode pembelajaran juga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga pemahaman yang diperoleh cenderung bersifat hafalan dan belum optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata kelas.

Dengan demikian, meskipun nilai rata-rata *pretest* berada pada kategori tinggi, kondisi awal pembelajaran menunjukkan bahwa masih diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan hasil belajar siswa secara lebih optimal. Oleh karena itu, diterapkan metode pembelajaran *role playing* sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

2. Hasil Belajar Sesudah Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada materi fobia dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI Nurul Islam Banjarmasin.

Setelah pelaksanaan *pretest*, peneliti kemudian memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menyampaikan materi tentang fobia melalui metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Metode ini digunakan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih aktif melalui kegiatan bermain peran. Perlakuan tersebut dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pada tahap selanjutnya, peneliti memberikan soal *posttest* yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan untuk mengetahui apakah penerapan metode *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas, yaitu “metode *role playing*”, dan variabel terikat, yaitu “hasil belajar siswa”.

Dalam penelitian ini, soal yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* adalah soal yang sama, yaitu berupa 15 soal pilihan ganda.

Berdasarkan hasil analisis data, nilai yang paling sering muncul (modus) pada *pretest* adalah 67, sedangkan pada *posttest* adalah 94. Hasil analisis nilai tengah (median) menunjukkan bahwa nilai *pretest* sebesar 67, sedangkan nilai *posttest* sebesar 94. Selanjutnya, hasil analisis nilai rata-rata (*mean*) sebelum penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 67,64, sedangkan nilai rata-rata (*mean*) setelah penggunaan metode *Role Playing* tersebut yaitu 93,36. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen setelah penerapan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan metode *role playing*, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fobia dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Metode ini menjadi kegiatan pembelajaran yang menarik karena siswa dapat belajar melalui kegiatan bermain peran yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan. siswa terlihat gembira dan antusias saat mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*. Penggunaan metode ini juga membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui peran yang dimainkan. Hal ini juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. siswa juga menunjukkan minat untuk menggunakan metode *role playing* pada materi pembelajaran lainnya karena

dianggap menyenangkan, menarik, dan dapat membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih mudah serta menjawab soal dengan lebih baik.

Selain itu, metode *role playing* dalam pembelajaran menerapkan kegiatan bermain peran secara berulang, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mempraktikkan materi yang dipelajari. Melalui kegiatan tersebut, siswa menjadi lebih mudah memahami materi fobia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena mereka terlibat langsung dalam situasi yang diperankan. siswa juga menjadi lebih terlatih dalam mengungkapkan pendapat, memahami isi cerita, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Teori yang mendukung temuan ini adalah teori belajar *konstruktivisme* oleh *Vygotsky* menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui interaksi dengan orang lain.⁵¹

Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fobia membuat siswa tidak hanya menerima penjelasan secara teori, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan bermain peran yang membantu mereka memahami materi secara lebih nyata. Melalui aktivitas tersebut, siswa dapat mengalami dan mempraktikkan situasi yang berkaitan dengan materi, sehingga pemahaman mereka terhadap pembelajaran menjadi lebih baik. Hal ini sesuai dengan teori *Albert Bandura*, yang menyatakan proses belajar terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan interaksi sosial. Dalam metode *role playing*, siswa dapat mengamati teman yang memainkan peran, meniru cara berbicara atau bertindak,

⁵¹ Desty Putri Hanifah et al., Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran (Pradina Pustaka, 2023), h. 69

serta belajar dari interaksi yang terjadi selama kegiatan bermain peran. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan komunikasi siswa.⁵²

Hasil belajar siswa sebelum penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* menunjukkan bahwa 14% siswa berada pada kategori sangat tinggi, 50% pada kategori tinggi, 36% pada kategori cukup, serta 0% pada kategori rendah dan rendah sekali. Sedangkan hasil belajar siswa sesudah penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* mengalami peningkatan, yaitu 95% siswa berada pada kategori sangat tinggi, 5% pada kategori tinggi, serta 0% pada kategori cukup, rendah, dan rendah sekali. Artinya, penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

3. Pengaruh penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Banjarmasin.

Berdasarkan hasil *posttest* siswa kelas IV MI Nurul Islam Banjarmasin, hasil tes kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fobia. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan menggunakan metode *Role Playing*. Selama dua kali pertemuan tersebut, terlihat adanya pengaruh positif metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

⁵² Wina Sanjaya. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, h. 118

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut menggambarkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *t-test* menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, artinya H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Banjarmasin. Hal ini juga dibuktikan oleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 67,64, kemudian setelah dilakukan *posttest* nilai rata-rata meningkat menjadi 93,36. Nilai rata-rata *posttest* lebih besar daripada nilai *pretest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi fobia.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian terdahulu, seperti penelitian Ramadani Syahfitri yang menunjukkan bahwa metode *Role Playing* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik⁵³, serta penelitian Septi Ayu Lestari yang membuktikan bahwa metode *Role Playing* memberikan pengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar⁵⁴.

⁵³ Syahfitri et al., *Pengaruh Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024*.

⁵⁴ Ayu Lestari septi, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan, (2018).

Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini bahwa metode *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Penggunaan metode *Role Playing* menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat langsung melalui kegiatan bermain peran, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, metode ini melatih keberanian, keterampilan komunikasi, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa. Dengan keterlibatan aktif tersebut, siswa menjadi lebih antusias, termotivasi, dan mudah mengingat materi pembelajaran. Oleh karena itu, metode *Role Playing* tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, tetapi juga berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mereka.