

STUDI META ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

Sri Wahyuni Siregar¹, Wildansyah Lubis²

Prodi PGSD FIP Universitas Negeri Medan

Surel: sri828789@gmail.com

Abstract: *Study of Meta-Analysis of Role Playing Learning Models on Student Learning Outcomes in Social Studies Learning in Elementary Schools. This research intends to identify the influence of the role playing learning model on the learning outcomes of students in elementary schools. The research method tried is a quantitative analysis of the results of objective research announcements in national e-journals. The results of studies that practice teaching and learning activities using the role playing model are analyzed using the meta-analysis method. Based on the findings of the analysis of research results that have been tried, it can share the following conclusions: the magnitude of the effect of the role playing model on learning outcomes is in the moderate effect category with an average effect size of 0.59, the magnitude of the effect of the role playing model on learning outcomes is in the high effect category with the average effect size is 0.88, the magnitude of the effect of the role playing model on learning outcomes is very high with an average effect size of 1.31 while the magnitude of the effect of the role playing model on learning outcomes is in the high effect category with the average effect sizes 2.39. The research findings reveal that overall the studies carried out have an effect and are effective on social science learning outcomes of students with an effect size of 1.49 which is included in the category of very high effects. The conclusion of this study is to show that learning using the role playing model provides a more effective influence.*

Keyword: *Meta analysis, role playing, effect size, learning outcomes, social science*

Abstrak: *Studi Meta-Analisis Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SD. Riset ini bermaksud buat mengenali besar pengaruh model pembelajaran *role playing* kepada hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis kuantitatif. Terhadap analisis hasil publikasi penelitian ilmiah pada e-jurnal nasional. Pengaruh penelitian-penelitian yang menerapkan pembelajaran model *role playing* dianalisis dengan teknik meta analisis. Bersumber pada penemuan analisa hasil riset yang sudah dicoba bisa memberikan kesimpulan selaku berikut: besaran pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar dengan kategori efek sedang dengan rata-rata *effect size* 0,59, besaran pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar dengan kategori efek tinggi dengan rata-rata *effect size* 0,88, besaran pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar dengan kategori efek sangat tinggi dengan rata-rata *effect size* 1,31 sedangkan besaran pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar dengan kategori pengaruh yang tinggi dengan rata-rata *effect size* 2,39. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa secara keseluruhan penelitian-penelitian yang dilakukan berpengaruh dan efektif terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial peserta didik dengan *effect size* 1,49 yang dimana termasuk dalam kategori efek yang sangat tinggi. Simpulan penelitian ini adalah menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *role playing* memberikan pengaruh yang lebih efektif.*

Kata Kunci: *Meta analisis, role playing, effect size, hasil belajar, ilmu pengetahuan alam*

PENDAHULUAN

Era saat ini sangat menekankan pendidikan selaku kunci untuk menciptakan warga negara yang baik. Sebagai bangsa yang sedang berkembang, Indonesia telah menjadikan pendidikan sebagai landasan pembangunan nasionalnya. Hal ini sesuai dengan alinea keempat UUD 1945 yang menegaskan kalau salah satu misi bangsa Indonesia yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk memberikan siswa berbagai kemungkinan untuk terlibat dalam berbagai kegiatan belajar, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dengan hati-hati merencanakan lingkungan bervariasi. Proses pembelajaran yang dinamis, inspiratif, mengasyikkan menantang, mendesak peserta didik buat ikut serta aktif dan memberi ruang bagi tumbuhnya inovasi siswa, sesuai Permendikbud No.21 Tahun 2019. Konsep dan teori yang dipelajari siswa ditemukan dan dibimbing langsung oleh mereka dengan menggunakan metode saintifik yang berpusat pada siswa dalam kurikulum 2013. Bentuk kegiatan belajar mengajar *role playing* yakni salah satu bentuk kegiatan belajar mengajar yang ditawarkan kurikulum 2013.

Model *role playing* yakni salah satu metode dalam kegiatan belajar mengajar yang termasuk dalam model simulasi Wicaksono (2015, h. 412). Model simulasi dilihat dalam konteks ini sebagai metode pengajaran yang menirukan tingkah laku. Sedangkan *role acting* merupakan teknik pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan peristiwa sejarah, peristiwa dunia nyata, atau peristiwa potensial dimasa depan, menurut Mulyono (2021, h.7). Menurut Amri (dalam Ningsih, 2014, h.52), metode bermain peran mendorong

pembelajaran dengan membantu siswa memperluas apresiasi dan imajinasi mereka saat mereka mengambil peran baik figure yang tengah hidup maupun yang telah wafat. Pendekatan ini menumbuhkan pemahaman, akuntabilitas dan kemahiran dengan materi pelajaran yang dipelajari. Setiap model pembelajaran aktif membutuhkan penyelesaian sejumlah tindakan. Langkah-langkah *role playing* seperti yang dijelaskan oleh Mulyadi (2011, h.136) yakni sebagai berikut: 1) skenario disiapkan oleh guru, 2) saat sebelum aktivitas belajar mengajar, tugaskan beberapa siswa untuk meneliti situasi, 3) instruktur memodifikasi jumlah siswa untuk membuat kelompok yang terdiri dari lima orang, 4) menerangkan kompetensi yang wajib dicapai, 5) memanggil peserta didik yang ditunjuk buat menunjukkan skrip yang sedang didiskusikan, 6) setiap siswa diberikan lembar kerja untuk mendiskusikan penampilan yang telah diperlihatkan, 7) hasil temuan dari kesimpulan masing-masing kelompok dipresentasikan, 8)instruktur menawarkan generalisasi yang luas, 9) penilaian, 10) penutup.

Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2021, h. 22) Dengan memakai perlengkapan ukur berbentuk uji yang disusun dengan cara terencana, semacam uji tercatat, uji perkataan, dan tes tindakan, maka hasil belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran. Sementara itu, hasil belajar yang meliputi perubahan aspek kognitif, emosional, dan psikomotor dari perilaku individu dijelaskan oleh Rusmono (2017). Sehabis peserta didik membereskan program pembelajarannya, mereka berinteraksi dengan berbagai perangkat pembelajaran dan setting pembelajaran untuk mengubah perilakunya. Dengan demikian, hasil belajar adalah berbagai

pengalaman siswa yang termasuk dalam ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik Rusman (2017, h. 129).

Menurut Retnawati (2018) meta-analisis yakni teknik penelitian yang mensintesis data dari berbagai penelitian yang berbeda dan dapat dibandingkan satu sama lain. ini juga lebih teliti, praktis, dan tahan terhadap batas studi. Teknik penelitian kuantitatif adalah meta analisis, yang mengevaluasi informasi kuantitatif dari hasil pelacakan lebih dahulu guna mendukung atau menyangkal hipotesis yang diajukan dalam studi tersebut. Untuk menarik kesimpulan dari penggabungan data dari bermacam riset observasional, meta-analisis pula bisa dicoba. Dalam meta-analisis, *effect size* yakni statistik numerik yang digunakan untuk mendapatkan temuan studi. Dengan kata lain, sejauh mana hubungan antar variabel dalam setiap penelitian tercermin dalam *effect size*. Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian menentukan indeks *effect size* yang akan digunakan.

Beberapa penelitian relevan sebagai acuan peneliti melakukan penelitian yaitu riset yang dicoba oleh Hidayat, M.A (2021) dengan judul “Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar” temuan penelitian mengungkapkan bahwa secara keseluruhan penelitian-penelitian yang dilakukan berpengaruh dan efektif terhadap hasil belajar IPS siswa dari yang terendah 1,65% sampai dengan yang tertinggi 64,32% dengan rata-rata 20,70%. Sehingga ditarik kesimpulan jika model *role playing* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

METODE

Analisis kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan. Menurut Heri Retnawati dkk (2018), analisis kuantitatif diselesaikan dengan memeriksa informasi kuantitatif dari hasil riset lebih dahulu buat menyambut ataupun menyangkal anggapan yang diajukan pada riset ini. Jurnal, buku, dan perpustakaan digunakan sebagai sumber data untuk penelitian ini. Metodologi penelitian yang digunakan yakni kualitatif yang terdiri dari tinjauan naratif hasil analisis karya tulis ilmiah yang dikaitkan dengan penelitian yang menerapkan penggunaan bentuk pembelajaran bermain peran kepada hasil berlatih peserta didik sekolah dasar. Handayani (2020) mendefinisikan populasi sebagai jumlah dari semua elemen yang diteliti yang memiliki sifat yang sama. Unsur-unsur tersebut dapat berwujud individu-individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau unsur-unsur lain yang diteliti. Populasi penelitian ini terdiri dari berbagai tesis perguruan tinggi di Indonesia tentang penggunaan model pembelajaran *role playing* dari tahun 2013 hingga 2022, serta publikasi ilmiah dalam bentuk enam puluh jurnal. Menurut Siyoto & Sodik (2015), sampel yakni sebagian dari skala serta susunan populasi yang diseleksi serupa dengan prinsip khusus supaya bisa menggantikan populasi dengan cara cermat. Dua puluh tiga (23) sampel laporan penelitian digunakan. Untuk memudahkan tugas peneliti, sebuah penelitian membutuhkan metode. Untuk menganalisis objek penelitian secara menyeluruh, diperlukan metode. Sebaliknya, gagasan metode penelitian adalah metode pengumpulan data yang memiliki tujuan dan kegunaan tertentu Sugiyono (2019, h.2). statistik digunakan dalam metode analisa

informasi riset kuantitatif. Menurut Heri Retnawati (2018, h.3) dalam meta analisis, ukuran efek yakni statistik numerik yang digunakan untuk memadatkan temuan studi. Dengan kata lain, ukuran efek menggambarkan kekuatan hubungan antar variabel dalam penelitian tertentu. Ukuran efek dihitung menggunakan rumus Glass (2012) berdasarkan mean standar deviasi. Untuk melakukan ini, bagi perbedaan antara rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol dengan standar deviasi masing-masing untuk mendapatkan ukuran efek. Interpretasi data penelitian merupakan jenis kegiatan yang menggabungkan temuan analisis. Dampak dari model pembelajaran ini akan terlihat dalam analisis dua puluh tiga artikel ini. Jika $effect\ size \leq 0,15$ efek yang diabaikan, $0,15 < effect\ size \leq 0,40$ efek kecil, $0,40 < effect\ size \leq 0,75$ efek sedang, $0,75 < effect\ size \leq 1,10$ efek tinggi, $1,10 < effect\ size \leq 1,45$ efek sangat tinggi, dan $1,45 < effect\ size$ pengaruh yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar

Tabel 1. Hasil Analisis Model Pembelajaran *Role Playing*

Kode	HB Kelas Eksperimen	HB Kelas Kontrol	<i>Effect Size</i>	SD	Kategori
1A	79,33	73,00	0,75	kont: 8,367 eks: 9,166	Efek tinggi
2A	74,78	65,56	2,62	kont: 3,513 eks: 3,274	Pengaruh yang tinggi
3A	66,56	61,03	0,75	kont: 7,37 eks: 8,20	Sedang
4A	76,56	59,12	2,35	kont: 7,40 eks: 5,30	Pengaruh yang tinggi

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini yakni menggunakan meta analisis untuk memastikan dampak paradigma pembelajaran bermain peran terhadap prestasi akademik anak sekolah dasar. Untuk menganalisis dampak yang terlibat dalam pembelajaran *role playing* perlu dilakukan penaksiran besaran pengaruh untuk menentukan besar kecilnya pengaruh yang ditimbulkan dalam pembelajaran ini. *Effect size*, yang dapat memberikan informasi dari ringkasan data, menggambarkan besarnya efek suatu terapi atau kekuatan hubungan antara dua variabel. Ini adalah konsep penting dalam meta-analisis. *Effect size* keseluruhan suatu perlakuan dapat diperoleh dengan menghitung ukuran efek dari setiap penelitian secara terpisah. Data statistik dari artikel publikasi ilmiah digunakan untuk menghitung *effect size*. Hasil perhitungan ini akan menjadi dasar untuk prosedur meta-analisis berikut.

5A	82,25	63,90	2,06	kont: 8,87 eks: 12,16	Pengaruh yang tinggi
6A	54,03	48,30	0,49	kont: 11,61 eks: 7,29	Sedang
7A	85,26	73,18	1,23	kont: 9,78 eks: 9,55	Pengaruh yang tinggi
8A	69,83	64,16	0,68	kont: 8,35 eks: 8,35	Sedang
9A	87,38	71,33	1,38	kont: 11,58 eks: 11,58	Sangat tinggi
10A	85	77,6	0,81	kont: 9,13 eks: 10,72	Tinggi
11A	17	11,1	4,21	kont: 1,4 eks: 1,38	Pengaruh yang tinggi
12A	77,93	72,25	0,63	kont: 8,96 eks: 9,79	Sedang
13A	71,36	62,43	0,61	kont: 14,48 eks: 14,87	Sedang
14A	85,33	78,71	1,00	kont: 6,579 eks: 7,063	Tinggi
15A	22,17	21,1	3,39	kont: 1,79 eks: 1,43	Pengaruh yang tinggi
16A	90,16	76,61	1,07	kont: 12,56 eks: 12,56	Tinggi
17A	85,29	76,02	0,43	kont: 21,12 eks: 22,36	Sedang
18A	78,82	69,83	0,71	kont: 12,59 eks: 10,74	Sedang
19A	84,00	69,43	1,47	kont: 9,91 eks: 7,05	Pengaruh yang tinggi
20A	78,07	67,43	1,53	kont: 6,914 eks: 9,112	Pengaruh yang tinggi
21A	84,5	78,5	2,22	kont: 2,70 eks: 3,12	Pengaruh yang tinggi
22A	83,22	70,66	2,08	kont: 6,03 eks: 5,81	Pengaruh yang tinggi

23A	18,58	13,06	1,96	kont: 2,811 eks: 2,811	Pengaruh yang tinggi
<i>Effect Size</i>			1,49 (Pengaruh yang tinggi)		
Jumlah Sub Effect Size			23		
SD			Kont: 8,42	Eks: 8,42	

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar dengan perhitunga *effect size* pada tabel 1 yaitu 1,49 dengan kategori pengaruh yang tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *roleplaying* lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional. Adapun perolehan perhitungan *effect size* berada dalam kategori yang tinggi karena dalam bentuk kegiatan belajar mengajar *role playing* bisa membuat peserta didik lebih aktif pada kegiatan belajar mengajar, mendorong siswa untuk mandiri dan menetapkan tujuan pembelajaran mereka. Tiap kegiatan belajar mengajar peserta didik senantiasa dituntut buat aktif berasumsi, perihal ini berlainan dengan kategori pengawasan yang siswanya berkarakter pasif, alhasil pendapatan hasil pembelajaran jauh lebih baik dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Beberapa penelitian relevan sebagai acuan peneliti dalam melakukan penelitian yaitu riset yang dicoba oleh Firosalia Kristin dalam jurnalnya yang berjudul "Meta analisis pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS" dari hasil analisis penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan mode *role playing* dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Penelitian ini erat kaitannya dengan studi meta analisis yang penulis lakukan yaitu untuk menganalisis pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian relevan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian meta-analisis penting dilakukan kekonsistenan pengaruh penelitian terhadap hasil belajar siswa. Selain itu perlu diketahui kalau bentuk kegiatan belajar mengajar *role playing* mempunyai akibat amat besar terhadap hasil belajar.

Dalam riset ini bisa disimpulkan kalau bentuk kegiatan belajar mengajar *role playing* amat pengaruhi hasil belajar peserta didik sekolah dasar, sehingga model ini efektif untuk digunakan pada saat pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan pembelajaran *role playing* sanggup menaikkan hasil berlatih partisipan ajar dalam golongan penelitian dengan besar pengaruh (*effectt size*) 1,49 dari kelompok kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *role playing* layak digunakan dalam pembelajaran. Bersumber pada penemuan analisa hasil riset yang sduah dicoba bisa membagikan kesimpulan selaku berikut: besaran pengaruh *role playing* terhadap hasil belajar dengan efek sedang dengan rata-rata *effect size* 0,59, besaran pengaruh model *roleplaying* terhadap hasil belajar dengan efek tinggi dengan rata-rata *effect size* 0,88, besaran pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar dengan efek sangat tinggi dengan rata-rata *effect size* 1,31 sedangkan besaran pengaruh

model *role playing* terhadap hasil belajar dengan kategori pengaruh yang tinggi dengan rata-rata *effect size* 2,39.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu penulis. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Wildansyah Lubis selaku dosen pembimbing yang telah sabar selama penulisan artikel ini, meluangkan waktunya, mencurahkan tenaga dan pikirannya serta memperhatikan dukungannya. Terima kasih juga kepada para peneliti artikel sebelumnya, dimana saya bisa membuat artikel ini berkat isi penelitian dari beberapa peneliti tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahiri, J. (2017). *Penilaian autentik dalam pembelajaran*. Jakarta: Uhamka Press
- Glass, Gene V dan Mary Lee Smith. (2012). Meta-analysis of research on class size and achievement. *JSTORE*, 1(1). <https://doi.org/10.2307/1164099>
- Handayani, Ririn. (2020). *Metodologi penelitian sosial*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika
- Hidayat, M. A. (2021). Meta analisis pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 3(2), 144-149. <https://www.neliti.com/publications/438706/meta-analisis-pengaruh-model-pembelajaran-role-playing-terhadap-hasil-belajar-ip>
- Kristin, F. (2018). Meta analisis pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar ips. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/2356>
- Mulyadi. (2011). *Pedagogik khusus model pembelajaran inovatif di sekolah dasar/MI*. Surakarta: Badan Penerbit FKIP-UMS
- Mulyono. (2021). *Strategi pembelajaran menuju efektivitas pembelajaran di abad global*. Malang: UIN Maliki Press
- Ningsih, D. T, Mugiadi dan Tarigan, H. (2014). Metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Portalgaruda.org*
- Retnawati, Heri. (2018). *Pengantar analisis meta*. Yogyakarta: Parama Publishing. Diakses dari <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132255129/pendidikan/Ch12%20Pengantar%20Analisis%20Meta.pdf>
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: KENCANA
- Rusman. (2017). *Strategi pembelajaran problem based learning*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. (2015). *Dasar metodologi penelitian*.

Yogyakarta: Literasi Media
Publishing

Sugiyono. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sutrisno. (2021). *Meningkatkan minat dan hasil belajar TIK materi topologi jaringan dengan media pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press

Wicaksono, Andry. 2015. *Teori Belajar Bahasa*. Jakarta