
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN PERMAINAN *WEREWOLF* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 1 PANARUKAN

Safitri¹, Putu Eka Suarmika², Vidya Pratiwi³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Abdurachman Saleh
Situbondo

email: 202010012@unars.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* Berbantuan Permainan *Werewolf* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Panarukan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif kuasi eksperimen dengan menggunakan *posttest only control group design*. Sebanyak 45 siswa menjadi populasi dan sampel dalam penelitian ini, meliputi 22 siswa kelas eksperimen dan 23 siswa kelas kontrol. Dari hasil tes tulis yang telah peneliti lakukan siswa pada kelas eksperimen mempunyai nilai post-test tertinggi sebesar 93 dan nilai terendah sebesar 53, sedangkan siswa di kelas kontrol mempunyai nilai post-test tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 47. Metode pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar pilihan ganda. Temuan menunjukkan bahwa 1) Hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan permainan *werewolf* lebih membangun siswa memahami mata pelajaran IPAS dengan materi keberagaman budaya Indonesia. 2) Terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan permainan *werewolf* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Panarukan. Hal ini ditunjukkan dari taraf signifikan sebesar $3,982196 > 2,016692$. Dari data tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantuan permainan *werewolf* memberikan pengaruh yang besar (signifikan) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Panarukan.

Kata kunci: model pembelajaran *role playing*, permainan *werewolf*, hasil belajar

Abstract: The purpose of this study was to determine the effect of role playing learning model assisted by Werewolf Game on IPAS learning outcomes of fourth grade students of SD Muhammadiyah 1 Panarukan. This study used a quasi-experimental quantitative research design using a posttest only control group design. A total of 45 students became the population and sample in this study, including 22 experimental class students and 23 control class students. From the results of the written test that the researchers have done, students in the experimental class have the highest post-test score of 93 and the lowest score of 53, while students in the control class have the highest post-test score of 80 and the lowest score of 47. The data collection method used a multiple choice learning outcomes test. The findings show that 1) The learning outcomes of students using the role playing learning model assisted by the werewolf game are more constructive for students to understand IPAS subjects with the material of Indonesian cultural diversity. 2) There is an effect of role playing learning model assisted by werewolf game on IPAS learning outcomes of fourth grade students of SD Muhammadiyah 1 Panarukan. This is indicated by the significant level of $3.982196 > 2.016692$. Based on the data, it is concluded that the role playing learning model assisted by the werewolf game has a great influence (significant) on the learning outcomes of IPAS fourth grade students of SD Muhammadiyah 1 Panarukan.

Keywords: role playing learning model, werewolf game, learning outcomes

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk memberikan pelatihan, instruksi, dan/atau bimbingan kepada siswa sebagai persiapan untuk karir mereka di masa depan. Menurut Hamalik dalam Sari, D. M. dkk, (2023: 2761), Pendidikan adalah proses membantu siswa mewujudkan perubahan dalam diri mereka yang memungkinkan mereka untuk berfungsi dalam kehidupan sosial dan menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan mereka.

Interaksi antar siswa dan antara pendidik dan siswa menghasilkan kegiatan pendidikan yang merupakan proses sosial. Proses ini tidak mungkin dilepaskan dari sejumlah elemen yang saling berhubungan, antara lain guru, siswa, media (alat/sarana), strategi pembelajaran, dan pola penyebaran informasi. Sebagai hasilnya, selama proses pembelajaran, peserta didik memperoleh tingkat pengetahuan dan prinsip-prinsip moral yang membantunya mengembangkan sikap dan kemampuan yang akan membantunya dalam menghadapi berbagai tantangan hidup.

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia No. 263/M/2022, yang diubah dari Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia No. 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam pemulihan pembelajaran menjelaskan bahwa kurikulum merdeka memiliki struktur kurikulum berbeda untuk setiap jenjang pendidikan, termasuk pada pendidikan dasar. Kurikulum sekolah dasar terdiri dari dua komponen utama: proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) dan pembelajaran intrakurikuler. Ada tiga fase dalam struktur kurikulum merdeka untuk pendidikan sekolah dasar: fase A untuk kelas 1 dan 2, fase B untuk kelas 3 dan 4, dan fase C untuk kelas 5 dan 6. Pemerintah telah mengatur setiap muatan atau mata pelajaran dalam jam pelajaran (JP) pertahun, dan setiap mata pelajaran diatur dengan berpedoman pada capaian pembelajaran (CP) dalam kegiatan intrakurikuler.

Dalam kurikulum merdeka, pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu topik yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini dimaksudkan agar siswa dapat menguasai lingkungan sosial dan alam dalam satu kesatuan. Selain menekankan pada pengetahuan pembelajaran IPAS juga berfokus pada sikap dan keterampilan siswa. Pembelajaran ini juga menuntut siswa untuk aktif dalam pendidikan mereka dan menggunakan kreatifitas dalam menyelesaikan masalah (Siregar, T. R. A., dkk, 2020: 244). Keingintahuan siswa tentang fenomena yang ada di disekitar mereka dipancing oleh pembelajaran IPAS. Siswa yang memiliki rasa ingin tahu ini lebih mampu memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan bagaimana hal itu mempengaruhi kehidupan di Bumi.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti melaporkan bahwa pembelajaran IPAS telah diajarkan kepada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 1 Panarukan. Kurangnya fokus dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran disebabkan oleh penggunaan model dan metode yang kurang tepat oleh guru. Selain itu, sebagian besar siswa kesulitan untuk memahami pelajaran IPAS dan kurang bersemangat, terutama dalam hal materi keberagaman budaya Indonesia. Akibatnya, nilai mereka tidak memenuhi KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran). Siswa merasa tidak tertarik dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran karena penggunaan model pembelajaran konvensional sebelumnya pada materi keberagaman budaya masih dianggap belum optimal. Namun, penerapan model pembelajaran dapat berdampak pada seberapa baik siswa memahami pelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu model dan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif, maka model *role playing* dengan media permainan werewolf dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi keanekaragaman budaya Indonesia. Model *role playing* adalah jenis permainan di mana

siswa melakukan demonstrasi singkat yang berfokus pada sifat-sifat seseorang dengan menirukan bagian-bagian dari perilaku mereka dalam pengaturan tertentu. Hal ini diikuti dengan diskusi tentang tantangan yang sedang dihadapi siswa (Chesler, M., & Fox, R. (1966: 3). Model ini memudahkan pengajaran bagi siswa, memungkinkan pembelajaran lebih santai dalam proses belajar mengajar, dan membantu anak memahami pelajaran dengan mudah dan efektif. (Zhong, L, 2022). Berdasarkan uraian di atas, maka model *role playing* adalah pendekatan pembelajaran dengan bermain peran melibatkan siswa dalam interaksi sosial untuk mengambil bagian yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Fujio Toriumi (dalam Anggraeni & Paksi, 2019) menyatakan bahwa *Mafia Game* atau yang lebih dikenal juga dengan permainan *werewolf* merupakan salah satu permainan yang membutuhkan banyak pemain. Ada dua kubu dalam permainan ini: satu kubu mendukung manusia serigala, sementara kubu lainnya mendukung penduduk desa, yang merupakan manusia sungguhan (Tilton, S., 2019: 2). Pendidik dapat menggunakan permainan ini sebagai alat pembelajaran. Menurut Tahel dan Ginting (dalam Suarmika, P. E., dkk, 2023:280) bahwa media pembelajaran bagi guru memudahkan komunikasi dan interaksi dengan siswa dalam proses pembelajaran.

Sistem model *role playing* dengan menggunakan permainan *werewolf* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS dan memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode lainnya. Agar siswa tidak bosan selama proses pembelajaran, *role playing* digunakan dalam pembelajaran IPAS dengan cara yang santai. Siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar dengan cara belajar sambil bermain (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan penelitian untuk mengatasi permasalahan tersebut. Judul penelitian ini adalah "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Permainan *Werewolf* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Panarukan".

KAJIAN PUSTAKA

MODEL *ROLE PLAYING*

Role playing (bermain peran) didefinisikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain yang mengharuskan para pemainnya memainkan peran imajiner, bekerja sama untuk menyusun cerita, dan memainkan cerita tersebut (Cook dalam Mackay, 2017:4). Model bermain peran menurut Sari, F. F. K., (2018) merupakan model pembelajaran interaksi sosial yang memberikan kesempatan kepada siswa terlibat dalam kegiatan belajar aktif melalui personalisasi dengan memberikan peran dan mementaskan peran-peran tersebut di atas panggung atau di depan kelas. Berdasarkan pengertian tersebut, model *role playing* merupakan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam aspek interaksi sosial dalam pembelajaran dengan memerankan suatu karakter.

Menurut Chesler, M., & Fox, R. (1966: 3) mendefinisikan model bermain peran (*role playing*) sebagai suatu cara bermain yang dilaksanakan dalam bentuk peragaan singkat oleh siswa dengan penekanan utama pada karakteristik seseorang atas dasar pemeranan tingkah laku dalam situasi tertentu, kemudian dilanjutkan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru saja diperagakan. Hasilnya, teknik bermain peran dapat membantu kegiatan belajar siswa dan mempromosikan lingkungan belajar yang lebih santai. Sehingga anak dapat mudah memahami pelajaran tersebut serta efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa, serta untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap pelajaran dan meningkatkan pembelajaran siswa. Bermain peran adalah pendekatan instruksional yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mereka, serta model ini memungkinkan peserta didik menguasai materi melalui kreativitas mereka sendiri dan mengekspresikan ide-ide mereka tentang topik

yang dipelajari tanpa terbatas pada kata-kata atau gerak, tetapi tetap dalam konteks pelajaran (Krisno, A., 2016: 129). Permainan peran membantu siswa belajar secara aktif.

Sedangkan sintaks model *role playing* menurut Chesler, M., & Fox, R, (1966: 22-23) yaitu : 1) *Preparation and instruction* (Persiapan dan pengarahan/instruksi). 2) *Dramatic action and Discussion* (Aksi drama/bermain peran dan diskusi). 3) *Evaluation* (Evaluasi).

Permainan Werewolf

Menurut Tahel dan Ginting (dalam Suarmika, P. E., dkk, 2023:280) bahwa “media pembelajaran merupakan sarana bagi guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan siswa dalam proses pembelajaran”. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Berdasarkan hal tersebut, permainan *werewolf* merupakan media pembelajaran yang dipadukan dengan model *role playing* agar pengalaman belajar lebih baik dan membantu siswa untuk berpartisipasi lebih aktif di dalam kelas.

Permainan *Mafia* atau yang dikenal dengan permainan *werewolf* merupakan salah satu permainan yang harus dimainkan oleh banyak orang (Fujio Toriumi dalam Anggraeni & Paksi, 2019). Permainan *werewolf* merupakan permainan yang membutuhkan jumlah pemain yang banyak. Menurut Shuo Xiong, dkk dalam Anggraeni & Paksi (2019), *Werewolf* adalah makhluk yang menyerupai serigala dan berusaha untuk menyamar sebagai manusia. Tilton, S. (2019: 2) menyatakan bahwa kondisi desa di bawah bulan purnama menjadi inspirasi dari permainan ini. Kehadiran manusia serigala pada malam bulan purnama merupakan topik yang sering diperdebatkan, karena setiap manusia serigala muncul seseorang akan mati. Ketika bulan purnama terbenam, manusia serigala berubah kembali menjadi manusia. Hal ini juga berlaku untuk permainan *werewolf*, yang asal-usulnya ditemukan dalam dongeng dan cerita populer. Ada dua kubu dalam permainan ini: satu kubu yang mendukung manusia serigala dan kubu yang mendukung penduduk desa, yang merupakan manusia biasa.

Hasil Belajar

Menurut Hamdani (dalam Sappaile, B. I., dkk, 2021: 11) Hasil belajar adalah segala tindakan yang dihasilkan oleh siswa selama proses pembelajaran. Perubahan mencakup seluruh aspek perilakuyaitu: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Hal ini sesuai dengan teori Bloom, yang menyatakan bahwa ada tiga kategori ranah yang menjadi tujuan hasil belajar dalam konteks pembelajaran, yaitu kognitif (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi), afektif (kemampuan menerima, bereaksi dan mengevaluasi) dan psikomotorik (motorik, manipulasi dan koordinasi) (Prihantini, 2020: 15).

Hasil belajar yang didefinisikan oleh K. Ibrahim (dalam Meyanti, I. G. A. S., dkk, 2021: 108), diperoleh dari hasil tes mengenai materi pelajaran dalam bentuk skor. Hasil belajar ini dapat dijadikan ukuran keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah. Sementara itu, menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa akibat dari suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan ukuran sejauh mana perubahan tingkah laku siswa, sementara hasil belajar merupakan keberhasilan (achievement) belajar (Yati, Y., dkk, 2022).

Berdasarkan pandangan tersebut, perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari suatu proses pembelajaran dianggap sebagai hasil belajar. Siswa memperoleh informasi, sikap dan keterampilan yang dipengaruhi oleh perubahan- perubahan tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen. Desain *Quasi Experiment* dipilih karena sulitnya menemukan kelompok kontrol yang sesuai untuk penelitian

(Hermawan, I., 2019: 35). Karena pendekatan penelitian Quasi Experiment tidak memiliki kontrol terhadap variabel yang diteliti, maka disebut sebagai semu (samar-samar dan abstrak). Berikut perbandingan referensi *pretest* dan *posttest*, ada dua referensi dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Posttest Only Control Group Design digunakan dalam penelitian ini karena pemilihan kedua kelompok secara acak. Desain ini dimaksudkan untuk memilih dua kelompok secara acak. Kelompok pertama mendapat tindakan (perlakuan/*treatment*) sedangkan kelompok kedua tidak mendapat tindakan (perlakuan/*treatment*). Di akhir pembelajaran dilakukan pengukuran pada kedua kelompok. Desain penelitian digambarkan pada tabel:

Tabel 1. Desain Penelitian

E	X	O₁
K	-	O₂

Keterangan:

- E : Kelas Eksperimen
- K : Kelas Kontrol
- X : Perlakuan (variabel bebas)
- : Model *Konvensional*
- O₁ & O₂ : Variabel Terikat

Rusiadi (dalam Aribowo, A., dkk, 2020: 8), Populasi dicirikan sebagai kategori luas atas barang atau orang yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dalam rangka untuk mencapai suatu kesimpulan. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan sampel yang digunakan dalam sebuah penelitian. Populasi dalam penelitian terdiri dari siswa kelas IVA dan IVB SD Muhammadiyah 1 Panarukan yang berjumlah 45 orang siswa. Metode pengambilan sampel yang dikenal sebagai *non-probability sampling* menyangkal atau tidak memberikan kesempatan yang sama pada beberapa individu dari populasi untuk dipilih sebagai sampel. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *purposive sampling*, menurut Sumargo, B (2020: 20) *purposive sampling* adalah pemilihan anggota sampel dari suatu populasi yang ditentukan secara subyektif hanya oleh peneliti.

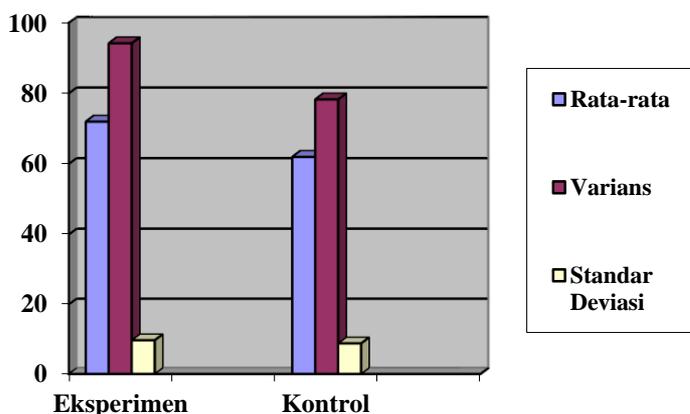
Hasil dan Pembahasan

Pengumpulan data dilakukan di kelas eksperimen kelas IV SD Muhammadiyah 1 Panarukan dengan menggunakan postes yang diberi perlakuan model pembelajaran *role playing* berbantuan permainan *werewolf*. Analisis data postes mengungkapkan mean, varians, dan simpangan baku kelas eksperimen dan kelas kontrol, seperti yang ditampilkan pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas eksperimen

Data Post-test	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	72	62
Varians	94,2	78,3
Standar Deviasi (SD)	9,71	8,8

Diagram batang yang menampilkan rangkuman nilai siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 2 menunjukkan bahwa diperoleh terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Terlihat jelas bahwa statistik hasil belajar postes kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol. Uji t dua sampel digunakan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *role play* berbantuan *werewolf* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas eksperimen dan kontrol SD Muhammadiyah 1 Panarukan. Namun sebelumnya homogenitas dan uji normalitas menjadi sebuah keharusan. Berikut uji homogenitas dan normalitas (Ananda, R., & Fadhli, M., 2018):

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data menggunakan uji normalitas lilivors untuk menentukan apakah distribusi sampel normal atau tidak. Tabel 3 menyajikan analisis uji normalitas data postes hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Table 3. Hasil Uji Normalitas kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Lhitung	Ltabel	Kesimpulan
Eksperimen	22	0,169818	0,190	Normal
Kontrol	23	0,168174	0,190	Normal

Tabel 3 menunjukkan bahwa, pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $n = 22$, Lhitung kelas eksperimen sebesar 0,169818 dan Ltabel = 0,190. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ Lhitung = 0,168174 dan Ltabel = 0,190 ditemukan pada kelas kontrol dengan $n = 23$. Berdasarkan data tersebut, dapat diambil kesimpulan mengenai hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut: Lhitung lebih kecil dari Ltabel (Lhitung < Ltabel), maka data pada kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Langkah selanjutnya adalah menggunakan rumus Fisher untuk menguji homogenitas data ketika telah diketahui bahwa data kedua kelas terdistribusi normal. Tabel 4 menampilkan hasil perhitungan uji homogenitas data.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Statistika	Kelas	
	Ekasperimen	Kontrol
Varians (S²)	132,6234	94,52174
Fhitung	1,403099	
Jumlah siswa(n)	22	23
Taraf Kesukaran (α)	5%	5%
Ftabel	2,058728	
Kesimpulan	Homogen	

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas data pada penelitian ini didapatkan $F_{hitung} = 1,403099$ sedangkan $F_{tabel} = 2,058728$ dengan tingkat signifikan 5% dan kebebasan untuk pembilang $V_1 = 21$; $V_2 = 22$. Data yang diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau dengan nilai $1,403099 < 2,058728$ dapat menyimpulkan bahwa kedua varians tersebut homogen

2. Uji Hipotesis (t-test)

Hasil postes untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan varian yang homogen dan berdistribusi normal, sesuai dengan uji normalitas dan homogenitas. Uji-t dua sampel dilakukan untuk melihat apakah mean dari kedua kelas tersebut sama. Tabel 5 menunjukkan hasil uji-t.

Table 5. Hasil Uji T

Kelompok	dk	α	thitung	ttabel	Keputusan
Eksperimen dan kontrol	43	5%	3,982196	2,016692	Ha diterima

Tabel 5 menunjukkan $t_{hitung} = 3.982196$ dan t_{tabel} (tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$, derajat kebebasan 43) menghasilkan 2.016692. statistik ini mengarah pada kesimpulan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dalam hal ini, H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu, terdapat korelasi yang substansial antara hasil belajar IPAS siswa yang menggunakan model pembelajaran *role play* berbantuan *werewolf*. Model pembelajaran *role play* berbantuan permainan *werewolf* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah SD Muhammadiyah 1 Panarukan, sesuai dengan hasil uji hipotesis atau berpengaruh.

Luaran yang dicapai

Efektivitas model pembelajaran *role playing*, ketika dikombinasikan dengan permainan *werewolf* telah dibuktikan dengan penerapannya pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Panarukan. Hal ini ditunjukkan pada proses pembelajaran kelas IV-A (kelas eksperimen). Siswa lebih mudah memahami pertanyaan guru. Siswa juga semakin terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Temuan Penelitian

Pembelajaran dengan model *role playing* berbantuan permainan *werewolf* yang digunakan oleh peneliti membantu proses pembelajaran dikelas lebih menarik. Hal ini dibuktikan dengan proses pembelajaran dikelas eksperimen lebih menarik dibandingkan dengan proses pembelajaran pada kelas kontrol. Melalui penggunaan permainan peran

seperti permainan *werewolf*, peneliti dapat memotivasi siswa terlibat berperan aktif dalam pendidikan mereka dengan berfokus pada partisipasi di dalam kelas.

Hasil belajar IPAS siswa di kelas IV-A (ekperimen) dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan permainan *werewolf* dalam model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* berbantuan permainan *werewolf* perhitungan uji hipotesis yang menunjukkan bahwa berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Panarukan. Hasil perhitungan uji-t yang menghasilkan nilai 3,982196 mendukung hal tersebut. Oleh karena itu, hasil belajar siswa yang diteliti dipengaruhi oleh model pembelajaran *role playing* berbantuan permainan *werewolf*. Pernyataan tersebut didukung oleh Hutagonal, R. S., dkk (2023) yang menunjukkan model bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model *role playing* (bermain peran) merupakan model dalam kelompok interaksi sosial. Model bermain peran menurut Sari, F. F. K., (2018) merupakan model pembelajaran interaksi sosial yang memberikan kesempatan kepada siswa terlibat dalam kegiatan belajar aktif melalui personalisasi dengan memberikan peran. Pembelajaran dengan menggunakan model ini, pendidik berinteraksi dengan siswa dan mendorong minat belajar mereka dengan meyakinkan mereka mengapa perlu mempelajari materi tersebut. Ketika minat dan perhatian meningkat, dan berbagai pertanyaan muncul di benak siswa. Hal ini terlihat jelas melalui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran berlangsung. Para siswa sangat senang dan penuh energi dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS khususnya mengenai materi terkait keberagaman budaya Indonesia. Peserta didik juga mengikuti instruksi guru. Kerjasama dan partisipasi siswa dapat terlihat jelas dalam kelompok pada sesi diskusi dan musyawarah yang dilakukan pada saat pembelajaran.

Kesimpulan

Kesimpulan berikut dapat ditarik dari informasi yang diberikan di atas mengenai hasil belajar IPAS siswa di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Panarukan yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan permainan *werewolf*: 1) Siswa yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan permainan *werewolf* memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi keberagaman budaya Indonesia. Nilai mean kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan hasil belajar siswa. Hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional memiliki nilai rata-rata 62, sedangkan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan permainan *werewolf* memiliki rata-rata 72. 2) Melalui penelitian, pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan permainan *werewolf* ini dapat berdampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik khususnya yang menjadi objek penelitian. Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan permainan *werewolf* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Panarukan.

Hal ini terlihat dari hasil perhitungan postes kedua kelas bahwa menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima; Secara khusus, perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 3,982196 dan t_{tabel} sebesar 2,016692. Hasil belajar IPAS siswa yang menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan permainan *werewolf* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model konvensional.

Ucapan terima kasih

Artikel ini ditulis untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana Pendidikan Universitas Abdurrachman Saleh Situbondo dan artikel ini dapat diselesaikan sesuai batas waktu yang ditentukan. Peneliti menerima banyak bantuan dan arahan moral dan material dari banyak orang untuk menyelesaikan artikel ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada Dr. Muhammad Yusuf Ibrahim, SH., MH selaku

Rektor Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, yang telah memberikan saya kesempatan untuk menjadi bagian dari civitas akademika UNARS pada kesempatan khusus ini. Sebagai dosen pembimbing utama, Bapak Dr. Putu Eka Surmika, ST., M.Pd., dengan susah payah dan sabar meluangkan waktunya untuk memberikan saran dan arahan hingga artikel ini selesai. Sebagai dosen anggota, Ibu Vidya Pratiwi, M.Pd., dengan susah payah dan sabar meluangkan waktunya untuk memberikan saran dan arahan hingga artikel ini selesai. Selain itu, tanpa kerja sama semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kerja sama terhadap penelitian ini, penelitian ini tidak mungkin terlaksana secara efektif dan tepat waktu.

Daftar Pustaka

- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan: Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*. Medan: Widya Puspita.
- Anggraeni, A. D., & Paksi, H. P. (2019). Pengembangan Media Permainan *Werewolf* Untuk Mengenalkan Keragaman Sosial Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6).
- Chesler, M., & Fox, R. (1966). *Role-Playing Methods In The Classroom*. Science Research Assoc.
- Hermawan, I. (2019). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan mixed metode*. Kuningan: Hidayatul Quran. Hlm. 35.
- Hutagaol, R. S., Sirait, J., Thesalonika, E., & Sihite, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 124391 Pematang Siantar. *Journal on Education*, 6(1), 2915-2923.
- Mackay, D. (2017). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. McFarland. Hlm.4.
- Prihantini. (2020). *Strategi pembelajaran SD*. Jakarta Timur: Bumi Aksara. Hlm. 15.
- Sari, D. M., Prasetyawati, R. D., Miyono, N., & Riskiyati, N. (2023). Peran guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 3 SDN Karanganyar Gunung 02. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2760-2768.
- Siregar, T. R. A., Iskandar, W., & Rokhimawan, M. A. (2020). Literasi Sains Melalui Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPA SD/MI di abad 21. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 243-257.
- Suarmika, P. E., Hidayat, N., & Safitri, S. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Media Aplikasi Android Sebagai Bahan Ajar Interaktif. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 13(1), 278-291.
- Tilton, S. (2019). Winning Through Deception: A Pedagogical Case Study On Using Social Deception Games To Teach Small Group Communication theory. *SAGE Open*, 9(1): 1-13.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261.