

PENGARUH STRATEGI ROLE PLAYING TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 188 PEKANBARU

Intan Kartika Sari¹, Ardi Yulis², Sakilah³

¹)Universitas Riau, Indonesia

^{2,3})UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

intankartika@lecturer.unri.ac.id · ardi.yulis@uin-suska.ac.id

sakilah@uin-suska.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect between students who follow learning with role playing strategy and students who follow learning with conventional strategies on the social interaction of students at State Elementary School 188 Pekanbaru. This research is a quasi-experimental study with a nonequivalent control group design. The population in this study were 6th grade students at Elementary School 188 Pekanbaru. Data collection techniques using a questionnaire to determine students' social interactions. Data analysis using t-test. The result of the research is that there is an influence between students who take part in learning with a role playing model and students who take part in learning with a conventional model on critical thinking skills with the output of data calculations also known that Tcount is 5.435 and P value = 0.00.

Keywords: Role Playing, Student Social Interaction.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara siswa yang mengikuti pembelelajaran dengan strategi role playing dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi konvensional terhadap interaksi sosial siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi ekperimen dengan desain nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 188 Pekanbaru. Teknik Pengumpulan data dengan menggunakan angket untuk mengetahui interaksi sosial siswa. Analisis data menggunakan Uji-t. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh antara siswa yang mengikuti pembelelajaran dengan model role playing dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional terhadap kemampuan berpikir kritis dengan output perhitungan data juga diketahui T_{hitung} sebesar 5,435 dan nilai $P= 0.00$.

Kata Kunci: *Role Playing, Interaksi Sosial Siswa.*

A. PENDAHULUAN

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan ini tidak hanya mencakup hubungan antara individu dengan individu, juga termasuk di dalamnya hubungan antara individu dengan kelompok serta hubungan antara kelompok dengan kelompok (basrowi, 2005). Sedangkan menurut Walgito, interaksi sosial adalah hubungan antara manusia dengan manusia lain, dimana manusia yang satu dapat mempengaruhi manusia yang lain begitu juga sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. (Walgito, 2007). Hal senada juga dikemukakan Sarwono dan Meinarno bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok lain (Sarwono dkk. 2007).

Syarat terjadinya interaksi sosial terdiri dari dua hal, yaitu kontak sosial dan komunikasi (Suryati, 2017). Kedua hal ini adalah syarat utama terjadinya interaksi sosial. jika salah satu diantara dua hal ini tidak ada, maka tidak bisa dikatakan interaksi tersebut terjadi. Faktor yang menjadi penyebab Berlangsungnya suatu proses interaksi adalah faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Faktor-faktor ini dapat terjadi secara terpisah ataupun terjadi secara bersamaan (Ridwan, 2006).

Interaksi sosial tidak hanya terjadi didalam masyarakat saja tetapi juga terjadi disekolah dasar. Tentunya ini menjadi hal yang krusial didalam proses belajar mengajar. Guru tentu berharap terjadi interaksi sosial yang positif dalam interaksi sosial siswa di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Herminanti dan Winarno bahwa sekolah dasar merupakan pondasi awal dalam Pendidikan formal yang tidak hanya menjadi wadah pengembangan kemampuan akademik saja melainkan juga wadah untuk mengembangkan kemampuan sosial. Kemampuan sosial ini berkembang berkaitan erat dengan interaksi sosial siswa. Interaksi sosial memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan sosial siswa.

Kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar negeri 188 Pekanbaru masih dalam kategori rendah, hal ini sesuai dengan hasil wawancara penulis dan kepala sekolah serta beberapa guru SDN 188 Pekanbaru. Hal yang menjadi keluhan guru adalah 1) masih lemahnya siswa dalam menjalin kerjasama didalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran. 2) masih lemahnya kepedulian siswa terhadap masalah yang dihadapi teman-temannya. 3) rendahnya kemampuan siswa dalam mempertahankan persahabatan. 4) siswa masih belum terbuka kepada guru terkait masalah yang dihadapi. Masalah yang ditemui oleh penulis secara umum adalah masalah interaksi sosial siswa di sekolah. Terkait mengatasi masalah yang ditemui guru harus melaksanakan strategi pembelajaran yang efektif. Pembelajaran dikatakan efektif apabila 1) siswa menjadi pusat dalam pembelajaran. 2) guru mempunyai wawasan yang luas sehingga dapat menjadi fasilitator yang dapat membimbing siswa. 3) aktivitas-aktivitas siswa berdasarkan pengamatan secara langsung. 4) guru sebagai pemberi arahan dan tuntutan kepada siswa dalam menganalisis informasi. 5) orientasi pembelajaran adalah penguasaan materi dan pengembangan kemampuan berfikir. 6) guru menggunakan strategi-strategi yang bervariasi serta disesuaikan dengan tujuan dan gaya belajar siswa (Warsita, 2008). Penggunaan model *role playing* (bermain peran) dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa sekolah dasar.

Strategi *role playing* menurut Yamin adalah metode yang melibatkan interaksi dua siswa atau lebih dalam memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan topik atau situasi. Siswa bertugas dalam menerangkan masing-masing tokoh yang di yang ia lakoni (Yamin, 2007). Kelebihan dari strategi ini adalah 1) siswa melatih dirinya sendiri untuk memahami teks atau bahan yang akan diperankan. Secara tidak langsung akan melatih daya tangkap dan kekuatan ingatan siswa 2) siswa akan menjadi lebih berinisiatif dan kreatif. 3) menumbuh kembangkan bakat yang dimiliki

siswa. 4) menumbuhkan kerjasama antar pemeran/pemain. 5) mengajarkan sikap tanggungjawab. 6) meningkatkan kemampuan berbahasa siswa (Jamarah dkk, 2010).

Penerapan strategi ini telah dibuktikan pada penelitian-penelitian di bawah. Pertama, penelitian Muhammad Mushfi El Iq Bali dalam Model Interaksi Sosial dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial menerangkan bahwa strategi Role Playing merupakan sebuah model pembelajaran yang didasarkan pada perspektif pendidikan individu maupun interaksi sosial. Model ini mengakomodasi kebutuhan tiap-tiap siswa untuk dapat menemukan makna pribadinya dalam jagat sosial mereka dan menunjang cara memecahkan masalah/dilema pribadi dengan dukungan golongan sosialnya. Dalam dimensi sosial model ini membantu memudahkan individu untuk bekerjasama menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antarmanusia (Mushfi, 2017) kedua, penelitian yang dilakukan oleh Evita Nur Lantika dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* (Bermain Peran) dalam Bimbingan Kelompok terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Patianrowo” hasil penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan metode *Role Playing* (Bermain Peran) dalam bimbingan kelompok terhadap kemampuan interaksi sosial siswa, yang diperoleh berdasarkan hasil perhitungan analisis rumus t-test yaitu diperoleh thitung sebesar 13,649.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis quasi eksperimen. Jenis penelitian ini dipilih karena menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dalam pemilihan kelompok tidak menggunakan random (*nonrandom assigment*) (W. Creswell, 2017, p.288). Penulis memilih desain nonequivalent control group design. Penulis menggunakan *Pretest-posttest* untuk memperkuat bukti empiris bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pretest dan posttest

serta untuk membuktikan ada atau tidaknya perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 188 Pekanbaru Jl. Anggrek no 14, Kel. Simpang Baru, Kec. Tuah Madani, Kota Pekanbaru pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 188 Pekanbaru sedangkan Sampelnya adalah siswa kelas VI B dan VI C.

Teknik Pengumpulan data dengan menggunakan Instrument berbentuk skala. Skala merupakan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan informasi dari siswa untuk melihat interaksi sosial siswa setelah diberikan *treatment* berupa Strategi *Role Playing*. Data yang diambil adalah motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran dengan Strategi *Role Playing*. Skala yang digunakan penulis dalam pengumpulan data adalah skala *likert*. Skala *likert* ini untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi respondet (Sugiyono, 2009, p.134).

Adapun tahap-tahap yang dilaksanakan penulis dalam penelitian ini, diantaranya: 1) Prasurevei ke Sekolah Dasar Negeri 188 Pekanbaru; 2) Membuat Instrumen (skala) dan melakukan validasi instrumen dengan validator ahli; 3) Melaksanakan survey penelitian; 4) Melakukan koordinasi dengan guru; 5) Melaksanakan pretest terhadap dua kelas yang telah dipilih. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelompok; 6) Melaksanakan pembelajaran menggunakan Strategi *Role Playing* dan pembelajaran konvensional; Langkah-langkah strategi role playing yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah a) Persiapan atau pemanasan. b) Memilih pemain (partisipan). c) Menata panggung (ruang kelas). d) Menyiapkan pengamat (*observer*). e) Memainkan peran. f) Diskusi dan evaluasi. g) Bermain peran ulang. h) Diskusi dan evaluasi kedua. i) Berbagi pengalaman dan kesimpulan. 7) Melaksanakan *posttest* terhadap kelompok-kelompok tersebut. Pengumpulan data dengan menggunakan skala. Skala untuk

mengukur interaksi sosial siswa. Teknik analisis data dengan diperbantukan oleh aplikasi SPSS 22 dengan menggunakan uji-T.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis deskriptif

Data interaksi sosial siswa yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri data *pretest* dan *posttest*. deskripsi data interaksi sosial siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat pada table 1. Berikut;

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Interaksi Sosial Siswa

Deskripsi	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	KK	KE	KK	KE
N	28	27	28	27
Minimum	47,50	50,00	55,00	75,00
Maximum	75,00	75,00	90,00	95,00
Mean	58,4821	60,0926	73,2143	85,0926
Std. Deviation	6,95020	6,77529	9,52232	6,29719

KK : Kelas Kontrol (Kelompok Kontrol)

KE : Kelas Eksperimen (Kelompok Eksperimen)

Berdasarkan data analisis deskriptif interaksi sosial siswa pada tabel 1. di atas dapat kita lihat bahwa rata-rata pretest kedua kelas yaitu kelompok control dan kelompok eksperimen adalah 58,48 dan 60,09. Sedangkan rata-rata nilai posttest kelompok control hanya diperoleh nilai 73,21 dan rata-rata posttest kelompok eksperimen mencapai 85,09.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dengan menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* dengan taraf signifikan 0,05. Apabila nilai probabilitas data pretest atau posttest lebih besar dari 0,05 maka hipotesa nol diterima, sehingga data berdistribusi normal. Sedangkan sebaliknya, jika nilai probabilitas data pretest atau posttest lebih kecil

dari 0,05 maka Hipotesa alternatif diterima, sehingga data berdistribusi tidak normal. Hasil uji normalitas pada data pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 2. di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.	
Interaksi Sosial Siswa	Pre-test Eksperimen	,128	28	.200*
	Post-test Ekperimen	,112	27	.200*
	Pre-test Kontrol	,113	28	.200*
	Post-test Kontrol	,130	27	.200*

Berdasarkan Tabel 2., dapat dilihat bahwa signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* pada aspek interaksi sosial siswa pada *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 untuk kedua kelompok yaitu kelompok control dan kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini berkontribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dilaksanakan pada penelitian ini dengan menggunakan uji homogenitas *Levene* dengan Keputusan uji dan kesimpulan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima, sehingga data berasal dari varian yang sama. Dan jika nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima, sehingga data yang berasal dari varian yang tidak sama. Hal ini dapat dilihat pada tabel 3. Berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Sig.
<i>Pretest</i> interaksi Sosial Siswa	0,146
<i>Posttest</i> interaksi Sosial Siswa	0,433

Berdasarkan tabel 3. Hasil Uji Homogenitas dapat dilihat bahwa signifikansi kedua data pretest dan posttest lebih besar dari 0,05 sehingga data ini diindikasikan dengan data dari varian yang sama atau homogen.

4. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t. pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan simpulan adalah H_0 ditolak jika signifikansi $< 0,05$.

Tabel 4. Hasil Uji-T Interaksi Sosial Siswa

Kelas	Mean	T-hitung	P
Kelas Kontrol	73,21	5,435	0,000
Kelas Eksperimen	85,09		

Berdasarkan Tabel 4. di atas, dapat dilihat rata-rata *posttest* interaksi sosial siswa kelas kontrol sebesar 73,21 dan kelas eksperimen dengan menggunakan strategi *role playing* sebesar 85,09. Data di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* interaksi sosial siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan. Perbedaan tersebut terlihat dari interaksi sosial siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari dibandingkan interaksi sosial siswa kelas kontrol. Selain itu, berdasarkan *output* perhitungan data juga diketahui T-hitung sebesar 5,435 dan P sebesar 0,000; $P=0,000 < 0,05$; maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara siswa yang mengikuti strategi *role playing* dengan siswa yang

mengikuti model konvensional terhadap interaksi sosial siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 188 Pekanbaru.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan yaitu adanya perbedaan interaksi sosial siswa antara siswa yang mengikuti kelas eksperimen dengan treatment strategi *role playing* dengan siswa yang mengikuti kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 188 Pekanbaru. Hal ini terlihat dari interaksi sosial siswa kelas eksperimen yang memperoleh rata-rata sebesar 85,09, sedangkan interaksi sosial siswa kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 73,21. Dan *output* perhitungan data juga diketahui T-hitung sebesar 5,435 dan P sebesar 0,000.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Basrowi, (2005). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Walgito, B. (2007). *Psikologi Sosial: Suatu Pengantar*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Sarwono, Sarlito W., Meinarno, Eko A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Suryati, (2017). *Sosiologi*, Palembang: Noer Fikri Offset.
- Ridwan Effendi, (2006). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Martinis Yamin, (2007) *Profesionalisme Guru Dan Implementasinya KTSP*, Jakarta: Gaung Persada Press.
- Djamarah, dkk. (2010). *Guru dan Anak Didik Interaksi Edukasi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.



Muhammad Mushfi El Iq Bali, (2017) Model Interaksi Sosial dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial; *Jurnal Pedagogik*, Vol 4. 02.

Creswell, J. (2017). *Research Design*. Pustaka Belajar

Uno, Hamzah. (2012). *Model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara