JURNAL CITRA PENDIDIKAN ANAK
(JCPA)

https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jcpa

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP SIKAP KERJASAMA PADA SISWA KELAS V UPT SD NEGERI GAPRANG 01

Anggi Tri Arsaha[1)], Cindy Putri Ranny Azhari[2)], Silvia Eka Putri Agustina[3)], Sigit Wibowo[4)]

[1,2,3,4)]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang
[1)]arsaha@gmail.com, [2)]cindy.putri.2401516@students.um.ac.id,
[3)]silvia.eka.2401516@students.um.ac.id,
[4)]sigit.wibowo@um.ac.id

Histori artikel

Received:
19 Desember 2025

Accepted:
9 Februari 2026

Published:
9 Februari 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode role playing terhadap peningkatan sikap kerja sama peserta didik kelas V. Sikap kerja sama merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, metode *role playing* digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan sikap kerja sama peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen jenis pre-experimental design, menggunakan desain one-group pretest-posttest. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V UPT SD Negeri Gaprang 01 yang berjumlah 22 orang, sekaligus menjadi sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan angket sikap kerja sama, sedangkan analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif dan analisis inferensial menggunakan uji statistik *paired sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan sikap kerja sama siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,370, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* belum terbukti secara signifikan dalam meningkatkan sikap kerja sama siswa kelas V UPT SD Negeri Gaprang 01.

Kata-kata Kunci: Role Playing, Kerjasama, Sekolah Dasar

**Coresponding author: Sigit Wibowo (sigit.wibowo@um.ac.id)*

Abstract. This study aims to analyze the effect of the role playing method on improving the cooperation skills of fifth-grade students. Cooperation is an important attitude that needs to be developed in the learning process to support students' learning success. Therefore, the role playing method was applied as an alternative learning strategy expected to enhance students' cooperation skills. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental design, specifically a one-group pretest-posttest design. The population of this study consisted of all fifth-grade students of UPT SD Negeri Gaprang 01, totaling 22 students, who also served as the research sample. Data were collected using a cooperation attitude questionnaire, while data analysis was conducted through descriptive analysis and inferential analysis using the paired sample t-test with the assistance of SPSS software. The results of the study indicate that the implementation of the role playing method did not have a significant effect on improving students' cooperation skills. This is evidenced by the hypothesis test results, which showed a significance value (2-tailed) of 0.370, exceeding the 0.05 significance level. Therefore, it can be concluded that the role playing method has not been proven to significantly improve cooperation skills among fifth-grade students at UPT SD Negeri Gaprang 01.
Keywords: Role Playing, Cooperation Skill, Elementary School

Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikanlah yang akan membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Pendidikan dasar adalah pendidikan anak usia 6 sampai dengan 12 tahun, mengingat pendidikan dasar sebagai jenjang pendidikan yang meletakkan dasar bagi pendidikan menengah melalui suatu proses atau usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar (Utami et al., 2024). Proses pembelajaran berperan penting dalam usaha meningkatkan hasil pembelajaran terutama dalam tingkat sekolah dasar. Dalam hal ini, diperlukan beberapa faktor pendukung di antaranya guru yang profesional, metode pembelajaran, media pembelajaran, penguasaan materi, dan model pembelajaran (Pratiwi & Sudianto, 2013).

Kerja sama merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh setiap individu, termasuk peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Keterampilan untuk bekerja sama tidak hanya penting dalam konteks sosial, namun juga menjadi prasyarat terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Dalam lingkungan Sekolah Dasar, keterampilan ini menjadi semakin penting untuk dimiliki karena siswa masih berada pada tahap perkembangan yang masih membutuhkan bimbingan dalam mengendalikan emosi, berkomunikasi, dan juga berinteraksi dengan treman-teman sebayanya (Sari et al, 2023). Dengan dikembangkannya sikap kerja sama sejak sedini mungkin, diharapkan peserta didik mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya serta membangun fondasi karakter yang mendukung keberhasilan mereka di masa depan.

Pada jenjang Sekolah Dasar, keterampilan kerja sama merupakan salah satu kompetensi yang harus dikembangkan secara sistematis. Hal ini disebabkan adanya fakta bahwa proses pembalajaran pada jenjang ini sangat mengandalkan interaksi sosial dan aktivitas kelompok yang memungkinkan peserta untuk belajar dari satu sama lain. Selain itu, sikap kerjasama juga memiliki peran penting dalam membantu peserta didik membangun

hubungan positif dengan teman-temannya serta beradaptasi dengan lingkungan belajar (Rahayu et al., 2020). Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan keterampilan kerjasama menjadi bagian integral dari upaya menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan bermakna bagi peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar.

Salah satu cara belajar yang dianggap efektif untuk meningkatkan sikap kerja sama adalah metode role playing. Metode roleplaying merupakan salah satu metode pembelajaran untuk menirukan atau memperagakan peristiwa-peristiwa sosial yang sesuai dengan materi pelajaran (Mardiana et al, 2021). Secara prinsip, role playing adalah metode belajar yang menempatkan siswa untuk memainkan peran-peran yang biasanya ditemui dalam kehidupan nyata. Aktivitas ini mendorong kolaborasi aktif antar siswa yang digunakan sebagai bahan refleksi, sehingga mereka dapat menilai serta memahami pencapaian belajar yang dihasilkan. Prosedur metode role playing dalam pembelajaran antara lain: a) menentukan topik; b) memilih para pelaku; c) menentukan jalan cerita; d) pelaksanaan kegiatan role playing; e) mendiskusikan permainan; f) penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan; g) membuat kesimpulan dan saran dari kegiatan role playing (Dewi & Gunansyah, 2019). Role playing bertujuan membantu siswa memahami jati diri mereka dalam lingkungan sosial serta mengatasi berbagai dilema melalui dukungan dan interaksi kelompok (Anggraini et al, 2021). Dengan menerapkan metode ini, kemampuan kerja sama antar peserta didik dapat berkembang dan meningkat secara lebih optimal. Penerapan metode ini mendorong berkembangnya kemampuan kerja sama peserta didik (Setiawan et al, 2023).

Pada tingkat Sekolah Dasar, metode role playing sangat cocok karena siswa masih dalam tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, mereka belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dengan menggunakan skenario yang mirip dengan kehidupan sehari-hari, role playing membantu siswa menerapkan nilai kerja sama, seperti berbagi tugas, menghargai pendapat teman, serta menyelesaikan masalah bersama (Maulidiyah et al, 2022). Metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir, tetapi juga membentuk sikap sosial yang penting dalam proses belajar dan dalam kehidupan bermasyarakat.

Sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan karakter dan pengembangan kompetensi abad ke-21, keterampilan kerja sama menjadi salah satu kemampuan esensial yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar. Pembelajaran tidak lagi berfokus semata pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik yang mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Ananda & Agusta, 2023). Metode role playing dipandang relevan dengan arah kebijakan pendidikan saat ini karena mampu mengintegrasikan

pencapaian tujuan pembelajaran kognitif dengan penguatan sikap kerja sama secara terpadu.

Selain itu, penguatan sikap kerja sama melalui metode pembelajaran yang tepat juga berdampak pada kualitas iklim belajar di kelas. Lingkungan belajar yang menumbuhkan kerja sama dapat mengurangi konflik antar peserta didik, meningkatkan rasa saling menghargai, serta mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa (Sitompul & Pratiwi, 2024). Metode role playing memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami peran orang lain, menumbuhkan empati, serta melatih kemampuan mengambil keputusan secara kelompok. Dengan demikian, penerapan metode ini tidak hanya meningkatkan sikap kerja sama, tetapi juga mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang positif, inklusif, dan berorientasi pada pengembangan karakter (Mariana, 2023).

Namun, dalam penerapan permainan peran di sekolah dasar, tidak semua berjalan dengan baik. Beberapa guru masih mendapat kesulitan dalam membuat cerita yang menarik, mengatur interaksi antar siswa, serta mengukur perkembangan sikap kerja sama secara teratur. Selain itu, belum ada banyak penelitian yang secara spesifik meneliti sejauh mana metode permainan peran bisa membentuk sikap kerja sama di Sekolah Dasar Indonesia. Ini menunjukkan bahwa diperlukan penelitian lebih lanjut yang bisa memberikan bukti nyata mengenai dampak metode ini terhadap peningkatan sikap kerja sama siswa.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh metode pembelajaran role playing terhadap sikap kerja sama siswa di Sekolah Dasar. Hasil penelitian diharapkan bisa membantu para pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan juga mengembangkan penelitian ilmiah tentang peningkatan karakter peserta didik usia sekolah dasar.

Metode

Sejalan dengan pentingnya penguatan sikap kerja sama di Sekolah Dasar, penelitian ini dibuat untuk menguji efektivitas penerapan model pembelajaran yang dianggap bisa memfasilitasi interaksi sosial, komunikasi, dan dinamika kelompok siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu metode ilmiah yang menggunakan data yang bersifat kuantitatif berupa angka, grafik, tabel, dan analisis datanya bersifat kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan (Syahroni, 2022).

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu metode *role playing* kelas V sebagai variabel bebas (X) dan sikap kerja sama siswa kelas V sebagai variabel terikat (Y). Variabel penelitian sendiri didefinisikan sebagai suatu atribut, sifat, atau nilai dari

individu, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari serta kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013).

Dalam pelaksanaan suatu penelitian diperlukan penentuan populasi dan sampel. Populasi merupakan semua unit analisis yang memiliki karakteristik yang sama atau memiliki keterkaitan dengan permasalahan penelitian (Susanto et al., 2024). Sementara itu, sampel adalah bagian dari suatu populasi yang dianggap dapat mewakili karakteristik dari populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, seluruh siswa UPT SD Negeri Gaprang 01 tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 109 siswa dijadikan sebagai populasi penelitian. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *cluster random sampling,* yaitu teknik sampling yang digunakan ketika populasi tidak terdiri dari kelompok-kelompok, bukan individu (Suriani et al., 2023). Berdasarkan teknik tersebut, satu kelas, yaitu kelas V, dipilih sebagai sampel penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *pre-experimental design*, dengan desain *one-group pretest-posttest* (satu kelompok *pretest-posttest).* Adanya *pretest* sebelum pemberian perlakuan bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi awal subjek penelitian, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat melalui perbandingan antara keadaan sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2013). Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah diterapkannya metode *role playing* dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, instrumen sikap kerja sama siswa disajikan dalam bentuk angket baik untuk pretest maupun posttest. Dimana angket ini berbentuk skala likert dengan indikator dan kisi-kisi yang telah ditentukan sebelumnya. Kisi-kisi instrumen sikap kerja sama siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Sikap Kerja Sama Siswa

Variabel	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Sikap Kerja Sama Siswa	Berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok	1, 2, 3, 4, 5	5
	Membagi tugas secara adil dalam kelompok	6, 7, 8, 9, 10	5
	Saling membantu saat menyelesaikan tugas	11,12, 13, 14, 15	5
	Menghargai pendapat teman	16, 17, 18, 19, 20	5
	Menunjukkan kekompakan saat tampil	21, 22, 23, 24, 25	5
Total			25

Materi yang disampaikan pada siswa adalah materi mengenai norma. Pelaksanaan penelitian ini meliputi kegiatan *pretest,* proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*, dan *posttest*. Penjabaran pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

a. Pemberian *Pretest*

   Pemberian *pretest* dilakukan dengan tujuan untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum diberi materi mengenai norma menggunakan metode *role playing*. Sebelum

siswa mengerjakan *pretest*, siswa diberikan informasi bahwa mereka akan belajar materi norma.

b. Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, siswa diajarkan mengenai materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Untuk membuat siswa bisa bekerja sama dengan baik antara satu sama lain, dalam pembelajaran di kelas diberikan sebuah perlakuan. Perlakuan yang diberikan adalah metode pembelajaran *role playing* yang dirasa mampu meningkatkan kerja sama antar siswa.

c. Pemberian *Posttest*

Pemberian *posttest* dilakukan ketika siswa sudah mendapatkan materi mengenai norma dalam kehidupan sehari-hari dengan metode *role playing*. *Posttest* diberikan dengan tujuan untuk melihat bagaimana sikap kerja sama siswa setelah diberi materi dengan metode *role playing*. Hasil yang didapat kemudian akan diolah.

Untuk dapat menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian, diperlukan pengolahan dapat terlebih dahulu. Dimana dalam pengolahan data kuantitatif dapat menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Adapun uji yang perlu dilakukan untuk mengetahui kebenaran hipotesis yaitu:

a. Uji Prasyarat

Langkah awal yang perlu dilakukan untuk menganalisis data untuk menguji hipotesis adalah uji prasyarat. Uji prasyarat dilakukan untuk menentukan apakah nantinya data diolah dengan metode statistik parametrik atau non-parametrik. Maka dari itu diperlukan uji prasyarat menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah langkah yang dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest-posttest* memiliki sebaran data (distribusi) data yang normal atau tidak (Isnaini et al., 2025). Uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro Wilk, dengan kriteria sebagai berikut:

a) Jika nilai Sig. > 0,05 maka berkesimpulan data berdistribusi normal.
b) Jika nilai Sig. < 0,05 maka berkesimpulan data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah sekumpulan data yang akan diukur memang berasal dari populasi yang homogen (sama) atau tidak (Usmadi, 2020). Pada penelitian ini uji homogenitas yang dilakukan menggunakan uji Levene, dengan kriteria sebagai berikut:

a) Jika nilai Sig. > 0,05 maka berkesimpulan varian data homogen,

b) Jika nilai Sig. < 0,05 maka berkesimpulan varian data tidak homogen

b. Uji Hipotesis

Setelah data melalui tahapan uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji Hipotesis adalah salah satu langkah yang digunakan untuk menguji kebenaran atas suatu hipotesis secara statistik serta menarik kesimpulan akan diterima atau ditolaknya hipotesis tersebut (Anuraga et al., 2021). Pada penelitian ini, penulis melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Sample-T Test* yang bertujuan agar dapat mengetahui nilai signifikasi atau perbedaan hasil pretest dan posttest menggunakan aplikasi SPSS versi 25, dengan ketentuan sebagai berikut:

a) Hα ditolak dan Ho diterima, apabila Signifikansi (2-tailed) > 0,05

b) Hα diterima dan Ho ditolak, apabila Signifikansi (2-tailed) < 0,05

Pada bagian metode, menuliskan jenis penelitian yang dilakukan.Metode penelitian juga harus menyertakan populasi/sampel atau subjek penelitian, prosedur dan instrumen pengumpulan data, dan analisis data yang dilakukan. Jika tulisan berupa kajian teoritis, pada bagian ini dituliskan bagaimana metode penulisan, misalnya telaah pustaka, literature review, atau sejenisnya.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini hasil analisis data akan dideskripsikan, yaitu hasil angket sikap kerja sama siswa berupa *pretest* dan *posttest*. Selain hasil angket, akan dideskripsikan juga hasil uji normalitas, hasil uji homogenitas, serta hasil uji pengaruh menggunakan *paired sample-t test* berdasarkan data yang diperoleh. Pada bagian ini data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk memberikan gambaran tentang sikap kerja sama siswa, dimana data ini meliputi hasil *pretest* sikap kerja sama siswa dan hasil *posttest* sikap kerja sama siswa setelah diberi perlakuan berupa metode *role playing* dalam pembelajaran:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Sikap Kerja Sama Siswa

Descriptive Statistics

Variabel	N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
Pretest	22	53	92	76,36	9,199
Posttest	22	51	100	78,55	11,117

Berdasarkan tabel statistik deskriptif sikap kerja sama siswa di atas, dapat diketahui bahwa pada *pretest* didapatkan nilai terendah 53 dan nilai tertinggi 92, dengan nilai rata-ratanya adalah 76,36. Sedangkan pada *posttest* didapatkan nilai terendah 51 dan nilai tertinggi 100, dengan rata-rata 78,55. Dengan demikian dapat dilihat bahwa nilai rata-rata sikap kerja sama siswa mengalami peningkatan sebesar 2,19 poin, dari 76,36 pada pretest menjadi 78,55 pada posttest. Nilai tertinggi juga meningkat dari 92 menjadi 100,

menunjukkan adanya peningkatan capaian maksimal siswa. Meskipun nilai terendah pada posttest (51) sedikit lebih rendah dibandingkan pretest (53), secara keseluruhan peningkatan nilai rata-rata dan nilai maksimum mengindikasikan bahwa sikap kerja sama siswa cenderung mengalami perkembangan setelah perlakuan diberikan. Kemudian hasil uji normalitas ditampilkan di tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas terhadap Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest*

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,956	22	0,405
Posttest	0,956	22	0,390

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk di atas, dapat diketahui bahwa nilai Sig, pretest adalah 0,405 dan nilai Sig. posttest adalah 0,390 dengan df (derajat kebebasan) 22. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas yang telah dilakukan menunjukkan nilai signifikasi > 0,05. Nilai signifikansi pada pretest sebesar 0,405 dan pada posttest sebesar 0,390, yang keduanya lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan distribusi data dari distribusi normal. Dengan derajat kebebasan (df) sebesar **22**, hasil ini mengindikasikan bahwa sebaran data pretest dan posttest bersifat normal, sehingga memenuhi salah satu asumsi penting dalam analisis statistik parametrik. Oleh karena itu, data tersebut layak untuk dilanjutkan pada uji statistik berikutnya. Hasil uji homogenitas ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas terhadap Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest*

Tests of Homogeneity of Variance

	Levene Statictic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0,260	1	42	0,613

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas menggunakan Levene Statistic menunjukkan nilai Sig. pada based on mean sebesar 0,613. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa data tersebut dapat dinyatakan homogen karena memiliki nilai signifikasi > 0,05. Nilai signifikansi sebesar 0,613 yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antar data yang diuji. Hal ini berarti sebaran data pada masing-masing kelompok relatif sama atau seragam, sehingga asumsi homogenitas terpenuhi. Dengan terpenuhinya syarat tersebut, data layak digunakan untuk analisis statistik uji t. Hasil uji t ditampilkan tabel 4.

Tabel 5. Statistik Hasil Uji t Sikap Kerja Sama Siswa

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest-Posttest	-2,182	11,160	2,379	-7,130	2,766	-0,917	21	0,370

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Paired Samples T Test yang telah dilakukan, dapat dilihat jika nilai signifikasi (2-tailed) menunjukkan hasil 0,370. Berdasarkan taraf signifikasi yang ada, nilai signifikasi (2-tailed) > 0,05 berarti Hɑ ditolak dan Ho diterima.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan desain one-group pretest–posttest, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode role playing terhadap peningkatan kerja sama peserta didik. Penggunaan model pembelajaran Role Playing merupakan salah satu bentuk inovasi dalam penerapan metode pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar, Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), kelas diberikan tes awal (*pre-test*). Hal ini dilakukan untuk mengetahui keadaan awal sikap kerja sama yang dimiliki peserta didik. Selanjutnya, dalam pembelajaran kelas akan diberi perlakuan dengan metode *role playing.*

Penggunaan metode ini dinilai belum dapat meningkatkan kerja sama peserta didik secara signifikan. Dari uji-t, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,370 yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* sikap kerja sama siswa setelah penerapan metode role playing. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan nilai rata-rata yang terjadi secara statistik belum cukup kuat untuk membuktikan adanya pengaruh metode role playing terhadap sikap kerja sama siswa. Perubahan yang muncul lebih bersifat fluktuasi data atau dipengaruhi oleh faktor lain di luar perlakuan yang diberikan, sehingga secara statistik metode pembelajaran role playing belum dapat dinyatakan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap kerja sama siswa.

Pembahasan

Penelitian ini menguji apakah metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan sikap kerja sama siswa kelas V UPT SD Negeri Gaprang 01. Secara teoretis, role playing memberi ruang bagi siswa untuk belajar melalui peran sosial siswa memainkan situasi, saling merespons, dan belajar memahami sudut pandang orang lain. Proses ini seharusnya mendorong kerja sama karena siswa perlu menyusun peran, membagi tugas, dan menyelesaikan adegan secara kolektif. Di penelitian ini, role playing diterapkan pada

pembelajaran materi norma dalam kehidupan sehari-hari, melalui rangkaian pretest–perlakuan–posttest.

Hasil deskriptif menunjukkan adanya kenaikan rerata skor kerja sama dari 76,36 (pretest) menjadi 78,55 (posttest) atau naik 2,19 poin. Namun, uji inferensial (paired sample t-test) menghasilkan Sig. (2-tailed) = 0,370, sehingga peningkatan tersebut tidak signifikan pada taraf 0,05. Artinya, perubahan skor yang muncul belum cukup kuat untuk menyimpulkan bahwa role playing "menyebabkan" peningkatan kerja sama; perubahan itu masih mungkin terjadi karena variasi data atau faktor lain di luar perlakuan.

Terdapat beberapa alasan yang menyebabkan efeknya tidak tampak signifikan. Pertama, level awal kerja sama sudah relatif tinggi (rerata 76,36). Jika kondisi awal sudah baik, ruang peningkatan menjadi sempit (ceiling effect). Ini terlihat juga dari nilai maksimum yang sudah tinggi saat pretest (92) dan menjadi 100 saat posttest, tetapi nilai minimum justru turun (53 menjadi 51). Pola ini menandakan bahwa tidak semua siswa terdorong naik; sebagian mungkin meningkat, sebagian lain stagnan/menurun sehingga rata-rata naik tipis tetapi "tidak stabil" untuk menjadi signifikan.

Kedua, kerja sama adalah sikap/perilaku sosial yang biasanya berkembang melalui latihan berulang, bukan sekali perlakuan. Dalam artikel ini sendiri ditegaskan bahwa peningkatan keterampilan kerja sama lewat bermain peran perlu dilakukan beberapa kali karena kerja sama merupakan tindakan yang membutuhkan pengulangan dan kesempatan praktik dalam kelompok. Jika durasi dan intensitas role playing terbatas, wajar bila dampaknya belum "terkunci" menjadi perubahan yang konsisten pada sebagian besar siswa.

Ketiga, instrumen yang digunakan berupa angket skala Likert dengan 25 butir yang mencakup indikator partisipasi, pembagian tugas, saling membantu, menghargai pendapat, dan kekompakan saat tampil. Angket efektif untuk menangkap persepsi/sikap, tetapi perubahan perilaku kerja sama sering lebih akurat bila dilengkapi observasi langsung (misalnya rubrik saat kerja kelompok). Dengan angket saja, respons siswa bisa dipengaruhi faktor sosial (ingin terlihat "baik"), mood saat mengisi, atau pemahaman item, sehingga sinyal perubahan akibat pembelajaran bisa tertutup "noise" pengukuran.

Keempat, desain penelitian adalah pre-experimental one-group pretest–posttest. Tanpa kelompok kontrol, penelitian rentan pada ancaman validitas internal (misalnya efek pretest, kondisi kelas hari itu, pengaruh guru, atau dinamika pertemanan). Selain itu, ukuran sampel hanya 22 siswa. Sampel kecil membuat kekuatan statistik (statistical power) rendah, sehingga efek kecil–sedang bisa gagal terdeteksi walaupun secara praktis ada peningkatan pada sebagian siswa.

Dalam penelitian Damayanti & Yusnaldi (2024) menemukan bahwa metode roleplaying memberikan pengaruh dan meningkatkan kecerdasan sosial siswa. Penelitian Nindialisma et al. (2025) mendukung temuan ini, dengan menyatakan bahwa metode pembelajaran role playing yang diterapkan peneliti terbukti menjadi factor krusial dalam pengembangan keterampilan kerjasama dan komunikasi siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa perbedaan hasil penelitian dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perbedaan karakteristik peserta didik, durasi dan intensitas penerapan metode role playing, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar (Saputra, 2024). Selain itu, perbedaan instrumen pengukuran dan indikator kerja sama yang digunakan juga dapat memengaruhi hasil penelitian.

Oleh karena itu, meskipun penelitian ini belum menunjukkan pengaruh yang signifikan secara statistik, metode role playing tetap memiliki potensi untuk meningkatkan kerja sama peserta didik apabila diterapkan secara optimal dan berkelanjutan. Penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan ketrampilan kerjasama perlu dilakukan beberapa kali untuk mengetahui adanya peningkatan (Nuryati et al, 2021). Mengingat aspek kerjasama merupakan sebuah tindakan atau perilaku yang perlu untuk dilakukan secara berulang-ulang, maka semakin banyaknya kesempatan yang diberikan dalam kegiatan bersama atau kelompok akan semakin terlihat dan meningkat keterampilan bekerjasamanya (Santika & Supriatna, 2021).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing belum mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap sikap kerja sama siswa kelas V SDN Gaprang 01. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,370, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara sikap kerja sama siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode role playing. Dengan demikian, peningkatan nilai yang terjadi setelah perlakuan secara statistik belum cukup kuat untuk membuktikan adanya pengaruh metode role playing terhadap sikap kerja sama siswa, sehingga perubahan yang muncul kemungkinan dipengaruhi oleh faktor lain di luar perlakuan yang diberikan.

Daftar Pustaka

Ananda, H., & Agusta, A. R. (2023). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerjasama menggunakan model pelita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *1*(3), 466-494.

Anggraini, T., Sukasno, S., & Kusnanto, R. A. B. (2022). Model kooperatif tipe role playing pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 4125-4132.

Anuraga, G., Indrasetianingsih, A., & Athoillah, M. (2021). Pelatihan pengujian hipotesis statistika dasar dengan software r. *Jurnal BUDIMAS*, *3*(2), 327–334.

Damayanti, W., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap kecerdasan sosial siswa pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan, 13*(3), 3387–3398.

Isnaini, M., Win Afgani, M., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, *4*(2), 66-78.

Mardiana, M., Ganda, N., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh metode role playing dalam pembelajaran IPS tentang kegiatan jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(1), 72-76.

Mariana, N. K. (2023). Penerapan Metode Role-Playing Pada Mata Pelajaran Pkn di SD negeri 1 nongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, *5*(2), 7-14.

Maulidiyah, Y., Mubarok, M. K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar subtema pekerjaan di sekitarku siswa kelas IV SD. *JIME (Jurnal Ilmiah Mandala Education)*, *8*(1), 35-44.

Nindialisma, T. C., Sadtyadi, H., & Ngadat. (2025). Pengaruh metode role playing terhadap keterampilan kerjasama dan komunikasi siswa dalam pembelajaran ipas berbasis kurikulum merdeka di kelas Vb SDN 7 wonogiri. SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 5(3), 590–600.

Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. (2021). Metode role playing dalam meningkatkan motivasi berprestasi anak usia dini selama masa learning from home. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 139-148.

Pratiwi, H. N., & Sudianto, M. (2013). Peningkatan hasil belajar melalui metode role playing dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Pgsd, 1*(2), 1–10.

Rahayu, D., Puspita, A. M. I., & Puspitaningsih, F. (2020). Keefektifan model project based learning untuk meningkatkan sikap kerjasama siswa sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan, 7*(2).

Santika, S., & Supriatna, N. (2021). Quick on the draw tingkatkan keterampilan kerjasama siswa. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, *10*(1), 101-112.

Saputra, E. E. (2024). Peningkatkan hasil belajar bahasa indonesia melalui metode role playing. *Journal of Information System and Education Development*, *2*(1), 1-5.

Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). meningkatan keterampilan kerjasama siswa melalui model pemebelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(4), 1548-1557.

Setiawan, W. A., Kusuma, Y. Y., & Alim, M. L. (2023). Meningkatkan keterampilan kerjasama melalui model pembelajaran treasure hunt siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(1), 31-40.

Sitompul, E., & Pratiwi, D. A. (2024). Meningkatkan keterampilan kerjasama menggunakan model spirit dan media tts di sdn 3 palam banjarbaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(04), 139-157.

Sugiyono. (2013). metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d. Alfabeta.

Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam, 1*(2), 24–36.

Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). konsep penelitian kuantitatif: populasi, sampel, dan analisis data (sebuah tinjauan pustaka). *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin, 3*(1), 1-13

Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat, 43*(3), 43–56.

Usmadi. (2020). Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan, 7*(1), 50–62.

Utami, R. N., Wulandari, S., Asih, W. S., & Muslimah, I. (2024). Penerapan media role playing untuk meningkatkan sikap kerjasama. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09*, 1492–1502.