

Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Keaktifan Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 4 Sumbar

Oline Davania Antoni¹, Junaidi Junaidi^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: junaidiunp@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dari rendahnya keaktifan siswa kelas X di SMA Negeri 4 Sumbar dengan persentase rata-rata keaktifan sebesar 30,56% yang masih termasuk kedalam kategori keaktifan rendah. Salah satu penyebabnya yaitu metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi serta kurang tepat dengan karakteristik siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi kelas X di SMA Negeri 4 Sumbar. Metode penelitian yaitu *True Experiment Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XE2 (eksperimen) dan kelas XE3 (kontrol). Teori belajar yang digunakan yaitu teori behavioristik yang di kemukakan oleh Edward Lee Thorndike. Setelah dilakukannya uji hipotesis (uji-t) nilai signifikansi yaitu $<,001$ dimana nilai tersebut $< 0,05$. Jika dilihat dari interpretasi uji-t maka H_1 diterima dan H_0 di tolak. Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Role playing* terhadap keaktifan siswa kelas X dalam pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 4 Sumbar.

Kata kunci: Keaktifan Belajar; Kuantitatif; Role Playing.

Abstract

This study was prompted by the low level of student engagement in grade 10 at SMA Negeri 4 Sumbar, with an average engagement rate of only 30.56%. This low level is attributed to the limited variety of teaching methods and the mismatch between the teaching methods employed and the students' learning styles. To investigate the impact of the Role-Playing teaching method on enhancing student engagement in grade 10 sociology classes at SMA Negeri 4 Sumbar, a True Experiment Design was employed. The study involved two grade 10 classes: XE2 (experimental) and XE3 (control). The theoretical framework of this research is rooted in Edward Lee Thorndike's behaviorist theory. The results of the t-test revealed a significant difference ($p < 0.001$), supporting the alternative hypothesis (H_1) and rejecting the null hypothesis (H_0). This finding indicates that the implementation of the Role-Playing teaching method significantly improved student engagement in grade 10 sociology classes at SMA Negeri 4 Sumbar.

Keywords: Learning activity; Role Playing; Quantitative.

How to Cite: Antoni, O. D. & Junaidi, J. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Keaktifan Siswa Kelas X dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 4 Sumbar. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 4(1), 138-145.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu unsur yang sangat penting bagi kemajuan kebudayaan dan peradaban suatu bangsa. Persaingan antar bangsa semakin ketat dalam berbagai bidang kehidupan akibat perkembangan dan pergeseran peradaban di dunia saat ini. Di masa *Age of Knowledge* ini pembelajaran dicirikan sebagai proses yang dirancang oleh pendidik untuk menumbuhkan kapasitas berpikir kreatif dan aktif siswa dan membantu mereka membangun pengetahuan baru dalam upaya untuk lebih memahami subjek. Pembelajaran dapat dipahami sebagai upaya guru untuk menstimulasi, mengarahkan, dan memotivasi siswa guna memperlancar proses pembelajaran (Wijaya et al., 2016).

Keaktifan belajar akan membuat siswa lebih menggali informasi dan mendapatkan banyak pengetahuan. Rendahnya kemampuan siswa untuk aktif belajar mengakibatkan rendah pula prestasi yang diperolehnya hal ini merupakan suatu masalah, karena dengan melihat berbagai kendala tersebut akan menjadikan proses pembelajaran kurang berjalan dengan baik, bahkan cenderung kelas menjadi kacau (Nuraini, 2018). Metode pembelajaran yang di gunakan pada pembelajaran sosiologi masih kurang efektif sehingga membuat siswa menjadi bosan dan jenuh saat melakukan pembelajaran dan membuat siswa menjadi tidak aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pernyataan di atas sejalan dengan temuan peneliti di SMA Negeri 4 Sumbar terkhusus pada kelas X yang sering merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran sosiologi, hal ini dikarenakan guru masih belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti ceramah, tanya jawab ataupun diskusi kelompok. Pembelajaran seperti ini tidak cocok dan cenderung membosankan bagi siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik di SMA Negeri 4 sumbar yang berlabelkan SMA Olahraga ini. Pembelajaran dengan metode yang tidak efektif ini akan mempengaruhi keaktifan siswa di dalam kelas.

Keaktifan siswa ditandai dengan partisipasi aktif dalam pembelajaran, baik dengan guru maupun sesama siswa. Indikator keaktifan yang baik terlihat dari keterlibatan siswa secara optimal dalam setiap kegiatan belajar. Aktif dalam proses pembelajaran adalah pengajar harus menciptakan suasana di mana siswa aktif bertanya, menanggapi, mengemukakan pemikiran dan pendapat, serta menarik kesimpulan (Sa'adah, 2015).

Dari data obeservasi awal di atas peneliti menyimpulkan bahwa keaktifan siswa di SMAN 4 Sumbar masih sangat rendah. Secara khusus rata-rata keaktifan kelas XE 1 sebesar 32% masuk pada kategori rendah, kelas XE 2 sebesar 17,71% atau masuk pada kategori sangat rendah dan kelas XE 3 sebesar 30,56% juga masuk pada kategori sangat rendah. Nilai tersebut berpedoman pada kriteria keaktifan yang di kemukakan didalam Suseno et al. (2017) Permasalahan di atas perlu diatasi agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Langkah awal untuk mengatasinya adalah dengan mengetahui atau memastikan cara yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran sangat penting untuk di ketahui. Salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* agar dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Dengan metode pembelajaran *role playing* ini guru tidak lagi menjadi pemberi materi saja tetapi dapat menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Siswa akan menangkap materi pembelajaran serta berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Role playing (bermain peran) yaitu melibatkan, memerankan atau meniru situasi sosial yang relevan dengan isi pelajaran. Selain memungkinkan siswa untuk memerankan karakter dan berinteraksi satu sama lain, permainan peran juga berfungsi sebagai alat bagi mereka untuk mengeksplorasi dan memahami dinamika atau situasi sosial di dunia nyata (Anggriani & Ishartiwi, 2018). Tujuan dari *role playing* adalah untuk mengajarkan siswa bagaimana menangani situasi dunia nyata, untuk berlatih bahasa lisan secara ekstensif, untuk memberi mereka kesempatan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, dan untuk mengajar mereka bagaimana menghargai perasaan orang lain (Erwani, 2015).

Role playing memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara aktif memproses dan mengingat materi pelajaran, siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain (Muhamad Azin & Eko Subiantoro (2023), metode ini akan membantu guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas.

Jadi dengan menggunakan pembelajaran *role playing* siswa akan menggali informasi mengenai suatu isu yang terjadi didalam masyarakat agar dapat mendalami peran yang akan dibawakannya. Siswa harus mampu berkomunikasi antar sesama siswa, serta mampu menciptakan kerjasama antar siswa dalam berkelompok, dan membantu siswa berpikir rasional, kritis, aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Arfiyanto, 2017).

Salah satu penelitian tentang keaktifan yang dilakukan oleh [Hartati et al. \(2012\)](#) berjudul Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*role playing*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi di SMA Negeri 1 Wadailintang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam mata pelajaran ekonomi di sebuah SMA dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendapat respon positif dari siswa terhadap pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh [\(Anggriani & Ishartiwi, 2018\)](#) yang berjudul Keefektifan Metode *role playing* Terhadap Keaktifan & Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran IPS SMP Negeri 1 Marioriwawa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan dan kerja sama dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 1 Marioriwawa.

Dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terlihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode *role playing* terhadap keaktifan belajar siswa, maka dari itu peneliti menggunakan metode pembelajaran *role playing* ini untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi kelas X di SMA Negeri 4 Sumbar, penelitian ini akan mengkaji bagaimana keterikatan keduanya di dalam kelas. Adapun indikator keaktifan yang menjadi tolak ukur pada penelitian ini yaitu: 1) Kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain. 2) Kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya atau interupsi. 3) Kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengarkan percakapan. 4) Kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, mengerjakan soal, menyusun laporan atau mengisi angket. 7) Kegiatan motorik (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat atau membuat metode ([Hamalik, 2006](#)).

Berdasarkan uraian diatas peneliti menggunakan metode *role playing* karena berpotensi dapat meningkatkan keaktifan siswa di SMA Negeri 4 Sumbar, dengan mengangkat judul artikel ini yaitu pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap keaktifan siswa kelas x dalam pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 4 Sumbar.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yakni penelitian yang menggunakan teknik statistik atau metode kuantifikasi (pengukuran) lainnya yang berpotensi menghasilkan penemuan dikenal sebagai penelitian kuantitatif ([Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016](#)). Jenis penelitian dalam penelitian ini yaitu penelitian *True Experiment* yaitu Rancangan eksperimen sungguhan memberikan kemantapan hasil yang dicapai sebagai efek perlakuan ([Jaedun, 2011](#)). Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Groups Control Design*, yang mana terdiri dari satu kelas eksperimen yaitu kelas XE 2 dan satu kelas kontrol yaitu kelas XE. Pembelajaran dikelas eksperimen akan diberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 4 Sumbar yang berjumlah 95 orang siswa. Dalam penelitian ini pemilihan sampel dilihat dari persentase keaktifan yang sangat rendah yaitu kelas X E 2 sebesar 14,5% dan X E 3 sebesar 20,93%. Peneliti menentukan kelas X E 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XE 3 sebagai kelas kontrol. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah teknik *Sampling Purposive*. Menurut [Sugiyono \(2013\)](#) teknik *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan kriteria tertentu. Alasan peneliti mengambil sampel pada kelas X E2 dan X E3 karena berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SMA Negeri 4 Sumbar dimana keaktifan siswa kelas X E2 dan X E3 masih tergolong rendah. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan lembar observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik menggunakan uji *Independent sampel T- test*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian ini di lihat dari lembar observasi keaktifan siswa dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang masing-masing dilaksanakan 4 kali pertemuan. Lembar observasi di lakukan untuk melihat tingkat keaktifan siswa selama di terapkannya metode pembelajaran di masing-masing kelas, lembar observasi ini buat berdasarkan indikator keaktifan yang di kemukakan oleh Paul D. Dierich, pada penelitian ini di ambil 5 indikator keaktifan yang sesuai dengan metode pembelajaran *role playing* yaitu kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengar, kegiatan menulis dan kegiatan motorik.

Tabel 1. Persentase Keaktifan Siswa

Kelas	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
Kelas Kontrol	30%	43%	46%	51%
Kelas Eksperimen	35%	62%	76%	85%

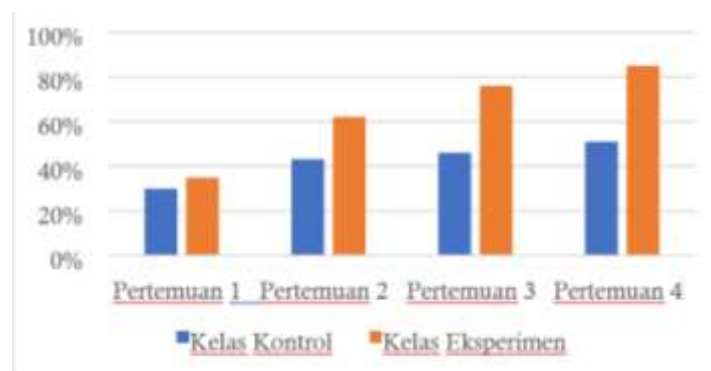
Sumber: Diolah berdasarkan data primer

Tabel 2. Persentase Keaktifan Siswa

Kelas	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
Kelas Kontrol	30%	43%	46%	51%
Kelas Eksperimen	35%	62%	76%	85%

Sumber: Diolah berdasarkan data primer

Dari data diatas terlihat pada pertemuan pertama kelas eksperimen memperoleh 35% tingkatkeaktifan siswa, pertemuan kedua sebesar 62%, pertemuan ketiga 76% dan pertemuan keempat memperoleh 85% tingkat keaktifan siswa. Sementara kelas kontrol memperoleh persentase keaktifan siswa lebih rendah dibanding kelas eksperimen, kelas kontrol memperoleh 30% tingkat keaktifan siswa, Pertemuan kedua sebesar 43% tingkat keaktifan, pertemuan ketiga sebesar 46% dan pada pertemuan keempat memperoleh 51% tingkat keaktifan siswa.



Gambar 1. Diagram Hasil Observasi Keaktifan Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan pada setiap pertemuan setelah di terapkannya metode pembelajaran *role playing* di banding dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Data yang di dapat dari lembar observasi dapat pula kita lihat berdasarkan indikator yang di gunakan untuk melihat keaktifan siswa, terdapat 5 indikator yang di gunakan, persentase dapat dilihat dari tebal berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Berdasarkan Indikator

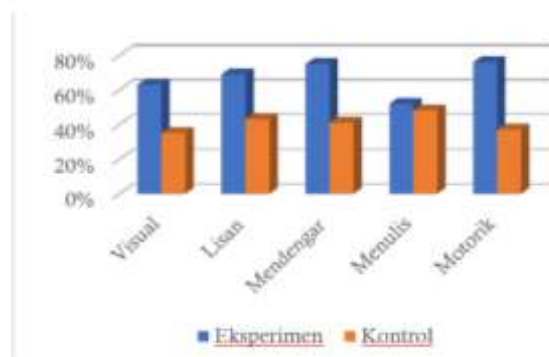
Indikator Keaktifan	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Kegiatan Visual	63%	35%
Kegiatan Lisan	69%	43%
Kegiatan Mendengar	75%	41%
Kegiatan Menulis	52%	48%
Kegiatan Motorik	76%	37%

Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2024

Dari data diatas dapat dilihat bahwa dari lima indikator keaktifan, kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dan memiliki persentase lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini dapat dilihat dari persentase kelas eksperimen pada kegiatan visual memperoleh 63% yang masuk pada kategori keaktifan sedang , kegiatan lisan 69% masuk pada kategori keaktifan sedang , kegiatan mendengar 75% masuk pada

kategori keaktifan tinggi, kegiatan menulis 52% masuk pada kategori keaktifan sedang, kegiatan motorik 76% masuk pada kategori keaktifan tinggi.

Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh persentase lebih rendah dari kelas eksperimen yaitu pada kegiatan visual memperoleh 35% yang masuk pada kategori keaktifan rendah, kegiatan lisan 43% masuk pada kategori keaktifan rendah, kegiatan mendengar 41% masuk pada kategori keaktifan rendah, kegiatan menulis 48% masuk pada kategori keaktifan rendah dan kegiatan motorik 37% masuk pada kategori keaktifan rendah. Berikut merupakan grafik perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan indikator keaktifan.



Gambar 2. Diagram Hasil Observasi Keaktifan Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen Berdasarkan Indikator Keaktifan

Analisis Statistik Inverensial

Uji Normalitas Data

Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah data keaktifan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ini terdistribusi normal, Jika data berdistribusi normal, maka akan dapat dilakukan uji-t. Dan untuk pengujian normalitas data hasil penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika diperoleh angka signifikansi $>0,05$. Sedangkan dikatakan tidak normal jika nilai signifikansi $< 0,05$. Hasil uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Keaktifan siswa

Indikator Keaktifan		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Total Skor Keaktifan	Kelas Kontrol	.219	20	.013	.865	20	.010
	Kelas Eksperimen	.125	20	.200*	.967	20	.694

Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas ini adalah untuk mengetahui homogen atau tidaknya kedua kelompok data, sehingga memungkinkan digunakannya sampel penelitian yang mewakili tingkat kemampuan yang sama antara kedua kelas. Levene's Test digunakan dalam penelitian ini untuk menguji homogenitas. Data dapat dikatakan homogen jika diperoleh angka signifikansi $> 0,05$. uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Keaktifan Siswa

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keaktifan Belajar	Based on Mean	.042	1	.278
	Based on Median	.048	1	.278
	Based on Median and with adjusted df	.048	1	264.689
	Based on trimmed	.016	1	.278

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas menggunakan SPSS dapat dilihat pada kolom Based on Mean nilai Sig yaitu 0.837. Nilai signifikan yang diperoleh tersebut > 0.05 . Sehingga

pengambilan keputusan dapat dinyatakan bahwa sampel dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan metode pembelajaran role playing terhadap keaktifan siswa. Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas data, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis penelitian atau uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan SPSS. Uji independent sample t-test ini dilakukan untuk membandingkan kesimpulannya dari hasil hipotesis (a) Jika nilai signifikan < 0,05, ada pengaruh metode role playing terhadap keaktifan siswa SMA Negeri 4 Sumbar dalam pembelajaran sosiologi. (b) Jika nilai signifikan > 0,05, tidak ada pengaruh metode role playing terhadap keaktifan siswa SMA Negeri 4 Sumbar dalam pembelajaran sosiologi. Hasil uji hipotesis dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Pengujian Independent Sample T-Test (Uji-t)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Differen ce	Std. Error Differen	95% Confidence	
						One- Sided p	Two- Sided p			Lower	Upper
Total	Equal	17,232	0,000	4,554	38	0,000	0,000	9,200	2,020	5,111	13,28
Skor	varian										
Keakti	assum										
fan	ed										
	Equal			4,554	27,738	0,000	0,000	9,200	2,020	5,060	13,34
	varian										
	ces										

Pada tabel di atas dapat diartikan bahwa nilai yang diperoleh menunjukkan terdapat perbedaan keaktifan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data pada tabel dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan metode pembelajaran role playing terhadap keaktifan siswa kelas X dalam pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 4 Sumbar.

Pembahasan

Keaktifan siswa dalam kelas eksperimen yang menggunakan metode role playing dapat dijelaskan oleh beberapa faktor. Pertama, metode role playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berinteraksi dengan teman sebayanya dalam memerankan suatu peran. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam materi pembelajaran. Kedua, metode role playing menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka dapat belajar sambil bermain. Ketiga, metode role playing juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerjasama siswa. Melalui interaksi dalam kelompok, siswa cenderung lebih pasif. Metode ceramah yang terlalu berpusat pada guru membuat siswa menjadi pendengar yang pasif. Mereka hanya menerima informasi dari guru tanpa adanya kesempatan untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Perbedaan keaktifan siswa antara kedua kelompok ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran role playing memiliki keunggulan dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan keaktifan siswa. Metode role playing dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing mampu merangsang keaktifan siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Hal ini sejalan dengan teori belajar behavioristik yang dikemukakan oleh Edward Lee Thorndike. Konsep hukum latihan, hukum efek, dan hukum kesiapan dalam teori Thorndike memberikan penjelasan yang memadai mengenai mengapa metode role playing begitu efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih secara aktif, memperoleh umpan balik positif, dan belajar sesuai dengan tingkat kesiapan

masing-masing, metode role playing mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan memotivasi. Implikasi dari penelitian ini sangat relevan bagi para pendidik, yaitu pentingnya mengadopsi metode pembelajaran yang lebih aktif dan variatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pandangan behavioristik mengakui pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus, dan keluaran atau output yang berupa respons (Fahyuni & Istikomah, 2014).

Thorndike mengemukakan tiga prinsip atau hukum belajar, pertama yaitu hukum kesiapan (*law of readiness*), yaitu semakin siap seseorang memperoleh suatu perubahan tingkah laku, maka pelaksanaan tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat, dalam penelitian ini metode role playing memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan tingkat kesiapan mereka. Siswa dapat memilih peran yang sesuai dengan minat dan kemampuannya, sehingga mereka lebih siap untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa berperan aktif dalam role-playing, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga merasakan kepuasan karena telah berhasil melakukan tugas tersebut. Kepuasan ini memperkuat proses pembelajaran dan meningkatkan kemungkinan siswa untuk mempertahankan informasi yang telah mereka pelajari.

Hukum latihan (*law of exercise*), yaitu semakin sering suatu tingkah laku diulang/dilatih (digunakan), maka asosiasi tersebut akan semakin kuat, singkatan hukum latihan adalah sebuah pengulangan. Metode role playing memberikan kesempatan berulang bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan sosial dan komunikasi. Semakin sering mereka berlatih, semakin mahir dan percaya diri mereka dalam berinteraksi dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan prinsip Thorndike bahwa pengulangan memperkuat hubungan antara stimulus (peran yang dimainkan) dan respons (perilaku yang ditampilkan). Melalui role-playing, siswa tidak hanya mempelajari teori tentang keterampilan sosial dan komunikasi, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengalaminya secara langsung. Pengalaman ini membantu memperkuat pemahaman mereka dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menerapkan keterampilan tersebut dalam kehidupan nyata.

Hukum akibat (*law of effect*), yaitu hubungan stimulus respon cenderung diperkuat bila akibatnya menyenangkan dan cenderung diperlemah jika akibatnya tidak memuaskan, dalam penelitian ini ketika siswa berhasil memerankan peran dan mendapatkan umpan balik positif, mereka merasa puas dan termotivasi untuk terus berpartisipasi aktif. Ini menunjukkan bahwa respons yang menyenangkan cenderung diperkuat, sementara respons yang tidak menyenangkan cenderung melemah. Dengan demikian, metode role-playing, yang didasarkan pada hukum akibat, menawarkan pendekatan yang efektif untuk memperkuat perilaku positif siswa, meningkatkan motivasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan melalui pengalaman keberhasilan dan umpan balik positif.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa metode pembelajaran role Playing merupakan sebuah stimulus yang di berikan untuk mendapatkan respon yaitu berupa keaktifan siswa dalam pembelajaran. Perubahan perilaku siswa disini berkaitan erat keaktifan siswa yang awalnya siswa tidak aktif berubah menjadi aktif, hal ini dapat di lihat dari hasil lembar observasi yang di lakukan dan angket respon siswa pada kelas eksperimen yang memiliki persentase lebih besar dibanding kelas kontrol. Hal ini dapat di lihat setelah melakukan uji normalitas, homogenitas dan uji-t pada data lembar observasi, terlihat bahwa data yang di gunakan terdistribusi normal dengan nilai signifikansi pada kelas kontrol adalah .010 dan pada kelas eksperimen adalah .694. Kedua kelas tersebut memiliki nilai signifikansi yaitu $> 0,05$. Sedangkan untuk uji homogenitas terlihat pada Based on Mean nilai Sig yaitu 0.837 yang menunjukan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga data pada penelitian ini bersifat homogen. Pada uji-t nilai signifikansi sebesar $< 0,001$ dimana nilai tersebut $< 0,05$. Jika dilihat dari interpretasi uji-t, bahwa jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas X di SMAN 4 Sumbar. Berdasarkan data hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa. Hal ini dapat di lihat dari hasil observasi berdasarkan 5 indikator keaktifan siswa yang meningkat signifikan pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dibandingkan dengan hasil observasi pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Metode pembelajaran ini menjadikan metode pembelajaran *role Playig* sebagai stimulus dalam pembelajaran dan mendapatkan respon berupa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran yang berlangsung terjadi secara timbal balik, sehingga mareri pembelajaran yang di berikan dapat di pahami secara langsung melalui drama singkat yang di tampilkan siswa. Pada penelitian selanjutnya di sarankan untuk dapat memperkaya referensi mengenai alur cerita yang sesuai dengan materi yang akan di dramakan.

Daftar Pustaka

- Amsari, D. (2018). Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.49>
- Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2018). Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212–221. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017>
- Arfiyanto, D. Y. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Play Terhadap Peningkatan Disiplin. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Erwani, S. (2014). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Pada Materi Berkomunikasi Melalui Telepon. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Sebelas Maret*, 3(1), 117478.
- Fadhilah, A. Minat Belajar Drama dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa kelas XI-IPS 1 MAN 19 Jakarta. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fahmi, J. A. (2013). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Student Teams Achievement Divisions (Stad) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Jetis Bantul. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fahyuni, E. F., & Istikomah. (2014). *Psikologi Sosial: Kunci Sukses Guru dan Peserta didik dalam Interaksi Edukatif Pagei*. Sidoarjo: Nizamia
- Hartati, T., Widiyantoi, & Oktarina, N. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, 1(1), 16.
- Iswadi, I., & Herwani, H. (2021). Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19: Active Learning Method Efforts To Improve Student Activity and Learning Outcomes in The Covid-19 Pandemic Era. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 35–44.
- Jaedun, A. (2011). *Metodologi Penelitian Eksperimen*. Yogyakarta: UNY.
- Kurniawan, A.W. & Puspitaningtyas, P. (2016). *Penelitian Kuantitatif, Metode Penelitian Kuantitatif*. Agam: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Maulana, H. (2020). Teori Belajar Behaviorisme Albert Bandura Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*, 10(1), 22. <https://doi.org/10.22373/ls.v10i1.7803>
- Muhamad, A. & Subiantoro, E. (2023). Penerapan Metode Role playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 113–120. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v3i2.2978>
- Niyarci, N. (2022). Perkembangan Pendidikan Abad 21 Berdasarkan Teori Ki Hajar Dewantara. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 46–55. <https://doi.org/10.57251/ped.v2i1.336>
- Sa'adah, S. (2015). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Penerapan Metode Kerja Kelompok di Kelas V SDN Pisangan 03. UIN Syarif Hidayatullah.
- Saifulloh, M., Muhibbin, Z., & Hermanto, H. (2012). Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah. *Jurnal Sosial Humaniora*, 5(2), 206–218. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v5i2.619>
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). Peningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dengan Pembelajaran Kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1298–1307.
- Suandi, A. (2023). Analisis Model Pembelajaran Role playing dalam Pembelajaran Sejarah di Jenjang Sekolah Menengah Atas untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Reflektif. *Jurnal Manajemen & Bisnis Kreatif*, 5(2).
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Vol. 1, No. 26, pp. 263-278).
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.