



**HUBUNGAN ANTARA MODALITAS DENGAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI 55 BANDA ACEH**

**Nuri Wulandari<sup>1</sup>, Akmaluddin<sup>2</sup>, dan Helminsyah<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara modalitas dengan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 55 Banda Aceh. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Berdasarkan hasil survei dari wawancara yang telah dilakukan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Maka dari itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat dan sesuai agar siswa dapat tertarik untuk ikut serta aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Disini peneliti memilih metode bermain peran yang akan dihubungkan dengan modalitas atau gaya belajar siswa. Peneliti memilih metode bermain peran karena metode ini akan melibatkan siswa untuk aktif fisik dalam kegiatan pembelajarannya. Sehingga siswa tidak hanya mendengarkan, mencatat dan mengerjakan soal-soal saja. Tetapi siswa juga akan terlibat dalam permainan yang dapat melatih fokus, lisan, dan rasa percaya diri siswa. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan sumber data primer. Hasil penelitian ini menunjukkan Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh harga  $t_{hitung}$  pada variabel modalitas belajar = 3,458 dan pada variabel metode bermain peran nilai  $t_{hitung}$  = 4,883. Tabel distribusi t pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $t_{tabel}$  = 1,69236. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,458 > 1,69236$  dan  $4,883 > 1,69236$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. artinya skor hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum diberi perlakuan. Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa terdapat hubungan modalitas belajar dan metode bermain peran mempengaruhi hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 55 Banda Aceh. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan.

**Kata Kunci:** Modalitas Belajar, Metode Bermain Peran, Hasil Belajar Siswa

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the relationship between modality and the role playing method to improve the learning outcomes of Indonesian for Class V SD Negeri 55 Banda Aceh. The problem in this study is that based on the survey results from the interviews that have been conducted, there are several factors that influence students' learning outcomes in Indonesian. Therefore we need a learning method that is appropriate and appropriate so that students can be interested in*

---

<sup>1</sup>E-mail: nuriwulandari3456@gmail.com

participating actively in the process of teaching and learning activities. Here the researcher chooses a role playing method that will be linked to the modality or student learning style. The researcher chose the role playing method because this method would involve students to be physically active in their learning activities. So that students do not only listen, take notes and work on questions. But students will also be involved in games that can train focus, speech, and students' self-confidence. This research is a quantitative research using primary data sources. The results showed that the results of testing the hypothesis using the  $t$ -test formula, obtained the value of  $t_{count}$  on the learning modality variable = 3.458 and on the role playing method variable the value of  $t_{count} = 4.883$ .  $T$  distribution table at a significance level of 0.05 obtained  $t_{table} = 1.69236$ . Because  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $3.458 > 1.69236$  and  $4.883 > 1.69236$ , it can be concluded that  $H_0$  is rejected  $H_a$  is accepted, meaning that the score of Indonesian learning outcomes after being given treatment is higher than the scores of students' Indonesian learning outcomes before being given treatment. The results of the analysis above show that there is a relationship between learning modalities and role-playing methods influencing student learning outcomes in Class V Indonesian Language at SD Negeri 55 Banda Aceh. In line with the results of research conducted.

**Keywords:** Learning Modalities, Role Playing Methods, Student Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan peserta didik secara aktif, karena merupakan pusat kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi. Peserta didik harus didorong untuk menafsirkan informasi yang disajikan oleh guru sampai informasi tersebut dapat diterima oleh akal sehat dalam pelaksanaannya (Titin, 2018). Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, hal yang harus diketahui seorang guru adalah mengetahui modalitas belajar atau gaya belajar siswanya.

Modalitas belajar adalah cara informasi masuk ke dalam otak melalui indra yang kita miliki. Pada saat informasi tersebut akan ditangkap oleh indra, maka bagaimana informasi tersebut disampaikan berpengaruh pada kecepatan otak menangkap informasi dan kekuatan otak menyimpan informasi tersebut dalam ingatan atau memori, (Chatib, 2011).

Pada saat melakukan survei awal yang dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2022 di SD Negeri 55 Banda Aceh, terdapat suatu masalah dalam kegiatan proses belajar mengajar yang mana masalah tersebut ditemukan dari dua sisi yakni guru dan siswa. Dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan tidak mengaplikasikannya, sehingga siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti dan menanggapi materi yang disampaikan oleh guru. Tak jarang banyak siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri, seperti bercerita dengan teman sebangku. Beberapa siswa mengatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan dan tidak

menarik dikarenakan dalam proses pembelajarannya siswa hanya membaca, membuat catatan materi, dan mengerjakan soal-soal saja. Sehingga hal tersebut menjadi berpengaruh pada hasil belajar pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa.

Berdasarkan hasil survei dari wawancara yang telah dilakukan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Maka dari itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat dan sesuai agar siswa dapat tertarik untuk ikut serta aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Disini peneliti memilih metode bermain peran yang akan dihubungkan dengan modalitas atau gaya belajar siswa. Peneliti memilih metode bermain peran karena metode ini akan melibatkan siswa untuk aktif fisik dalam kegiatan pembelajarannya. Sehingga siswa tidak hanya mendengarkan, mencatat dan mengerjakan soal-soal saja. Tetapi siswa juga akan terlibat dalam permainan yang dapat melatih fokus, lisan, dan rasa percaya diri siswa.

Metode bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni akan diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran. Misalnya, bermain jual beli sayur, bermain menolong anak yang jatuh, bermain menyayangi keluarga, dan lain-lain, (Depdiknas dalam Srihayati, 2016). Melalui metode tersebut siswa akan terdorong untuk antusias dalam kegiatan pembelajaran. Materi yang akan disampaikan pun akan lebih mudah diserap dan dipahami oleh siswa. Metode bermain peran ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Berdasarkan paparan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti modalitas belajar dan metode bermain peran mempunyai hubungan dengan hasil belajar maka penelitian ini dirumuskan dengan judul "Hubungan Antara Modalitas Dengan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 55 Banda Aceh".

### ***METODE PENELITIAN***

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dalam prosesnya banyak menggunakan angka-angka dari mulai pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan hasil. Penelitian kuantitatif ini menggunakan pendekatan korelasional, dimana menurut Suryabrata penelitian korelasional merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan pada koefisien korelasi. Sedangkan menurut

Suharsimi Arikunto penelitian korelasional adalah penelitian yang dimaksud untuk mengetahui ada dan tidaknya hubungan antara dua variabel atau beberapa variabel. Dalam menganalisis data digunakan perhitungan statistik korelasi product-moment, sehingga penelitian ini dimaksudkan untuk mengungkap fenomena yang terjadi dan menyesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian metode kuantitatif (Arikunto, 2010).

Setelah mendapatkan jawaban dari responden melalui Kuesioner Modalitas Belajar dan Metode Bermain Peran maka dilakukan analisis data untuk mengolah data. Data yang terkumpul akan diolah secara kuantitatif yang mana hasilnya akan berwujud angka. Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Sedangkan hasil belajar siswa digunakan *analisis statistic deskriptif* dan *inferensial*. Data yang terkumpul berupa nilai pretest dan nilai posttest kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan “apakah ada perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data *eksperimen* dengan model *eksperimen One Group Pretest Posttest Design*. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kriteria menentukan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Angka 100	Angka 10	Huruf	Keterangan
80 - 100	8,0 - 10	A	Baik Sekali
66 - 79	6,6 - 7,9	B	Baik
56 - 65	5,6 - 6,5	C	Cukup
40 - 55	4,0 - 5,5	D	Kurang
30 - 39	3,0 - 3,9	E	Sangat Kurang

Sumber: Suharsimi Arikunto, 2012 : 281

## HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran menunjukkan bahwa terdapat 12 siswa dari jumlah keseluruhan 33 siswa yang tidak mencapai ketuntasan dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan metode bermain peran rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan hasil pre-test, nilai rata-rata hasil belajar siswa 65 pada tahap pre-test dengan menggunakan instrumen tes. Nilai rata-rata 56-66 masuk dalam kriteria kurang. Jika hasil tes siswa dikelompokkan ke dalam skala 5 kategori, maka

diperoleh distribusi frekuensi dan persentase cukup. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa cukup bervariasi, dan terlihat masih ada siswa yang berada pada kategori baik sekali yaitu 6 siswa atau 18,2%, siswa pada kategori baik yaitu 6 siswa atau 18,2%, siswa pada kategori cukup yaitu 19 siswa atau 57,6%, dan siswa pada kategori kurang yaitu 2 siswa atau 6%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan tingkat penguasaan materi pelajaran Bahasa Indonesia sebelum menggunakan metode bermain peran masih tergolong kurang (rendah), hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang belum memahami materi, selain itu guru juga lebih banyak menggunakan metode konvensional.

3.2 Hasil belajar siswa setelah diterapkan metode bermain peran hasil belajar siswa pada tahap post-test dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan "baik". Apabila tabel tersebut dikaitkan dengan dengan indikator ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $70 \geq 70\%$ ). Dapat dilihat dari tabel persentase siswa pada kategori baik sekali yaitu 17 siswa atau 51,6%, siswa pada kategori baik yaitu 10 siswa atau 30,3%, siswa pada kategori cukup yaitu 4 siswa atau 12,1%, dan siswa pada kategori kurang yaitu 2 siswa atau 6%. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 55 Banda Aceh telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas sebesar 90% dan tidak tuntas sebesar 10%.

### 3.3 Uji Kualitas Instrumen

#### a. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur tingkat validitas kuesioner atau angket yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini butir angket dinyatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan dinyatakan tidak valid jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Berdasarkan nilai  $r_{tabel}$  dengan signifikan 5 % atau 0,05 diperoleh sebesar 0,2913. Diketahui  $(N-2) = 33-2$  maka N pada tabel r adalah 31. Hasil output perhitungan validitas dengan bantuan program *SPSS Statistic V 22 For Windows* teknik *Corrected item - total correlation* dapat dilihat pada lampiran serta rekapan hasil uji validitas angket yang mengacu pada hasil output perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2.** Uji Validitas Kuesioner Variabel X1**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	62,48	28,633	,628	,681	,800
X1.2	62,30	27,155	,680	,763	,825
X1.3	62,48	27,945	,672	,845	,874
X1.4	62,61	26,621	,664	,711	,828
X1.5	62,67	23,042	,634	,595	,825
X1.6	62,88	29,047	,659	,912	,815
X1.7	62,82	26,841	,684	,648	,738
X1.8	62,79	25,735	,707	,601	,702
X1.9	62,79	26,360	,756	,807	,727
X1.10	62,88	25,422	,713	,753	,708
X1.11	63,00	23,562	,763	,748	,791
X1.12	63,06	26,371	,753	,722	,725
X1.13	62,79	24,235	,760	,592	,877
X1.14	63,48	26,570	,738	,654	,814
X1.15	63,42	26,189	,719	,840	,807
X1.16	63,30	29,093	,762	,678	,819
X1.17	63,27	23,830	,712	,607	,867
X1.18	63,42	23,377	,762	,678	,822
X1.19	63,73	22,580	,799	,897	,725
X1.20	63,58	23,377	,799	,471	706

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

**Tabel 3.** Uji Validitas Kuesioner X2**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X2.1	62,82	15,403	,476	,531	,644 <sup>a</sup>
X2.2	63,27	16,892	,480	,551	,473 <sup>a</sup>
X2.3	63,39	12,871	,428	,606	,948 <sup>a</sup>
X2.4	63,82	15,903	,456	,736	,583 <sup>a</sup>
X2.5	63,67	14,229	,420	,619	,746 <sup>a</sup>
X2.6	63,97	15,468	,427	,669	,599 <sup>a</sup>
X2.7	63,94	13,621	,497	,600	,827 <sup>a</sup>
X2.8	64,12	15,547	,444	,506	,581 <sup>a</sup>
X2.9	63,76	15,002	,425	,341	,601 <sup>a</sup>
X2.10	63,94	15,496	,549	,631	,574 <sup>a</sup>
X2.11	63,73	14,142	,506	,566	,734 <sup>a</sup>
X2.12	63,85	17,258	,511	,853	,413 <sup>a</sup>
X2.13	63,79	15,110	,598	,667	,629 <sup>a</sup>
X2.14	64,24	17,064	,599	,730	,459 <sup>a</sup>
X2.15	64,21	13,735	,599	,853	,819 <sup>a</sup>
X2.16	63,94	15,059	,578	,825	,647 <sup>a</sup>

X2.17	63,88	14,172	,518	,496	,724 <sup>a</sup>
X2.18	63,85	17,070	,595	,720	,440 <sup>a</sup>
X2.19	63,91	17,835	,569	,626	,378 <sup>a</sup>
X2.20	64,36	14,239	,531	,618	,711 <sup>a</sup>

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

b. Uji Reliabilitas

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah jika  $\text{Alpha} > r_{\text{tabel}}$  maka item- item instrumendinyatakan reliabel atau konsisten, sebaliknya jika  $\text{Alpha} < r_{\text{tabel}}$  maka item-item instrumen dinyatakan tidak reliabel atau konsisten. Adapun hasil perhitungan uji reabilitas dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.** Hasil Uji Reliabilitas Variabel X1

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha <sup>a</sup>	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items <sup>a</sup>	N of Items
,801	,845	20

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

**Tabel 5.** Hasil Uji Reliabilitas Variabel X2

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha <sup>a</sup>	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items <sup>a</sup>	N of Items
,768	,798	20

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai Alpha dari Uji Reliabilitas pada variabel X1 adalah 0,801. Nilai Alpha dinyatakan lebih besar dari nilai  $r_{\text{tabel}}$  yaitu  $0,801 > 0,2913$  maka item-item instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten. Tingkat reliabilitas instrumen angket adalah 0,801 termasuk kedalam kriteria 0,70 - 0,90 yaitu tingkat reliabilitas tinggi. Sedangkan pada tabel Uji Validitas pada variabel X2, nilai alpha dinyatakan lebih besar dari nilai  $r_{\text{tabel}}$  yaitu  $0,768 > 0,2913$  maka item-item instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten. Tingkat reliabilitas instrumen angket

adalah 0,768 termasuk kedalam kriteria 0,70 – 0,90 yaitu reliabilitas tinggi.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS For Windows 22*. Rumus yang digunakan adalah *one kolmogorof smirnov*, data hasil uji normalitas disajikan sebagai berikut :

**Tabel 6. Uji Normalitas**

Data	Sig <sub>hitung</sub>	Sig <sub>min</sub>	Keterangan	Artinya
<i>Pre Test Post Test</i>	0.635	0,05	H <sub>0</sub> diterima	Data berdistribusi Normal

Berdasarkan data tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Sig<sub>hitung</sub> adalah 0.635 dan nilai Sig<sub>min</sub> adalah 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> diterima artinya data berdistribusi normal karena nilai Sig<sub>hitung</sub> > Sig<sub>min</sub> yaitu 0.635 > 0,05.

d. Uji Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah modalitas dan metode bermain peran mempunyai hubungan positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 55 Banda Aceh.

**Tabel 7. Uji Hipotesis (t)**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	83,883	38,856		2,159	,000
	MODALITAS.BELAJAR	,774	,411	,339	3,458	,000
	METODE.BERMAIN.PERAN	,689	,821	,331	4,883	,000

a. Dependent Variable: HASIL.BELAJAR

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh harga  $t_{hitung}$  pada variabel modalitas belajar = 3,458 dan pada variabel metode bermain peran nilai  $t_{hitung}$  = 4,883. Tabel distribusi t pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $t_{tabel}$  = 1,69236. Karena  $t_{hitung}$  >  $t_{tabel}$  yaitu 3,458 > 1,69236 dan 4,883 > 1,69236, maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak H<sub>a</sub> diterima, artinya skor hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum diberi perlakuan.



#### e. Uji Korelasi

Dalam pembahasan hipotesis penelitian pada bab sebelumnya, telah diajukan sebuah hipotesis penelitian yaitu terdapat ada hubungan modalitas belajar dan metode bermain peran terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 55 Banda Aceh. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh tersebut, kebenaran hipotesis penelitian yang telah diajukan sebelumnya, sekaligus menguji kebenaran hipotesis sebelumnya, maka penulis menggunakan Analisis Statistik *Korelasi Product Moment*. Hasil pengujian korelasi X1 dengan Y didapat nilai -0,15, hasil pengujian korelasi X2 dengan Y didapatkan nilai 0,06, hasil pengujian korelasi X1 dengan X2 didapatkan nilai 0,41 berikutnya hasil pengujian korelasi ganda didapatkan nilai 0,92. Dari hasil perhitungan tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan (korelasi) antara modalitas (X1), metode bermain peran (X2) dan hasil belajar (Y) pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 55 Banda Aceh. Dapat dilihat pada perhitungan diatas besar nilai  $r_{hitung} = 0,92 > r_{tabel} = 0,2913$  artinya terdapat hubungan yang signifikansi atau  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Kemudian dilakukan uji F untuk mengetahui keberartian korelasi ganda (R) dan didapat nilai  $F_{hitung} = 23$ , sedangkan nilai  $F_{tabel} = 3,32$  artinya  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $23 > 3,32$  maka data tersebut signifikan. Selanjutnya dilakukan pengujian untuk melihat kekuatan hubungan determinasi (KP) dan didapatkan nilai 84% artinya kontribusi secara simultan modalitas (X1) dan metode bermain peran (X2) terhadap hasil belajar siswa (Y) adalah sebesar 84% sedangkan 16% lainnya ditentukan oleh variabel yang lain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ternyata benar terdapat hubungan positif modalitas belajar dan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 55 Banda Aceh.

Berdasarkan hasil pengamatan terdapat perubahan pada siswa dimana pada awal kegiatan ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain dan bersifat acuh selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang tidak memperhatikan sebanyak sebanyak 3 orang. Sedangkan pada pertemuan kedua hanya 2 orang siswa yang melakukan kegiatan lain dan tidak memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung.

Pada awal pertemuan hanya sedikit siswa yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung, tapi sejalan dengan pembelajaran menggunakan metode bermain peran siswa mulai aktif pada setiap pertemuan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan banyaknya siswa yang mulai aktif menanggapi dan menjawab berbagai pertanyaan yang dilontarkan guru serta mampu menjawab pertanyaan dari siswa lain sehingga siswa lain ikut termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

1. Hasil penelitian sebelum menggunakan metode bermain peran hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran

menunjukkan bahwa terdapat 12 siswa dari jumlah keseluruhan 33 siswa yang tidak mencapai ketuntasan dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan metode bermain peran rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan hasil pre-test, nilai rata-rata hasil belajar siswa 65 pada tahap pre-test dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan kurang 90% dan cukup 10%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan tingkat penguasaan materi pelajaran Bahasa Indonesia sebelum menggunakan metode bermain peran masih tergolong kurang (rendah), ini saat pelaksanaan pretest aktivitas siswa belum maksimal dikarenakan masih banyak siswa yang malu dan belum terbiasa dengan penggunaan metode bermain peran, selain itu juga guru lebih banyak menggunakan metode konvensional.

2. Hasil belajar siswa setelah diterapkan metode bermain peran hasil belajar siswa pada tahap post-test dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan "baik sekali". Apabila tabel tersebut dikaitkan dengan dengan indikator ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $70 \geq 70\%$ ), sehingga dapat disimpulkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 55 Banda Aceh telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas sebesar 90% dan tidak tuntas sebesar 10%.

3. Pengujian korelasi dengan menggunakan Rumus Korelasi *Product Moment*, didapatkan hasil  $r_{hitung} = 0,92$  berada diantara interval  $0,80 - 0,100$  yang berarti mempunyai korelasi sangat tinggi. Kemudian dilakukan pengujian  $F_{hitung}$  dan diperoleh harga  $F_{hitung} = 23$ . Tabel distribusi F pada taraf signifikansi  $0,05$  diperoleh  $F_{tabel} = 3,32$ . Karena  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $23 > 3,32$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat hubungan secara simultan dan signifikan antara modalitas (X1) dan metode bermain peran (X2) terhadap hasil belajar (Y) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 55 Banda Aceh. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ternyata benar terdapat hubungan positif modalitas belajar dan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V S SD Negeri 55 Banda Aceh.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran dalam peneltian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru: Agar meningkatkan kualitas guru dan mampu mengaplikasikan banyak metode dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu memadukan modalitas belajar siswa dengan modalitas yang ia miliki sehingga siswa akan lebih mudah menyerap materi yang disampaikan.
2. Siswa: Diharapkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dapat meningkat.
3. Sekolah: Diharapkan dapat dijadikan referensi guru dalam menerapkan suatu metode pembelajaran agar siswa menjadi antusias untuk ikut serta aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik-Revisi ke X Suharsimi Arikunto.pdf*.
- Chatib, Munif. 2011. *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan. Semua Anak Juara*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Destik Meliyanti. 2018. "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Vii Di Mts An- Nur Pelopor Bandar Jaya Lampung Tengah." *Skripsi*. <http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?EbscoContent=dGJyMNLe80Sep7Q4y9f3OLCmr1Gep7JSsKy4Sa6WxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGptk%2B3rLJNuePfgex43zx1%2B6B&T=P&P=AN&S=R&D=buh&K=134748798%0Ahttp://amg.um.dk/~media/amg/Documents/Policies and Strategies/Str>.
- Lestri Olpita Sari. 2020. "Gaya Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas V Sd Negeri 113 Bengkulu Selatan." *Skripsi*.
- Muniroh. 2018. "Metode Bermain Peran Dan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tema Jenis Pekerjaan." : 1-23.
- Nana Syaodih Sukmadinata, 2005, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*,. Bandung: PT Rosda Karya
- Nurkholis, 2013. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi, *Jurnal. Kependidikan*, Vol. 1
- Nurdyansyah, Nurdyansyah and Fahyuni, Eni Fariyatul. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center
- Oktaviana, Neng Eva, Elan, dan Edi Hendri Mulyana. 2021. "Dasar Kebutuhan Pengembangan Buku Panduan Bermain Peran untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Jurnal Paud Agapedia* 5(1): 50-61. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/39687>.
- Papilaya & Huliselen, Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Undip* Vol.15 No.1 April 2016.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sobri, Muhammad, Nursaptini, Setiani Novitasari. 2020. Mewujudkan Kemandirian Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Daring di Perguruan, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No 1.
- Titin. 2018. "Profil Modalitas Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi." *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains* 7(2): 167.