



## **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *ROLE PLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TENTANG STRUKTUR CERITA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V UPTD SD INPRES LILIBA**

**Sonia Adelin Ludji<sup>1\*</sup>, Fembriani<sup>2</sup>, Markus Sampe<sup>3</sup> Labu Djuli<sup>4</sup>**

<sup>1\*,2,3,4</sup> Universitas Nusa Cendana Kupang

\*Email: [sonialudji13@gmail.com](mailto:sonialudji13@gmail.com), [fembriani@staf.undana.ac.id](mailto:fembriani@staf.undana.ac.id), [markussampe@gmail.com](mailto:markussampe@gmail.com),  
[labudjuli@gmail.com](mailto:labudjuli@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4750>

### **Abstrak**

Penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Role play* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Struktur Cerita Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V UPTD SD Inpres Liliba”, dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami struktur cerita siswa kelas V UPTD SD Inpres Liliba, yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap unsur unsur cerita serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *role play* terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur cerita. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif dengan desain pre-experimental berbentuk one group pretest- posttest design. Subjek penelitian adalah siswa kelas V UPTD SD Inpres Liliba yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes (*pretest* dan *posttest*), observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Pada tahap awal (*pretest*), nilai rata-rata siswa masih berada pada angka 71,29 kemudian mengalami peningkatan pada tahap *posttest* menjadi 83,21 Hal ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil uji hipotesis, signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ ,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Role Play*, Hasil Belajar, Struktur Cerita

### **1. PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan interaksi antara peserta didik, pendidik, serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pendapat ini sesuai dengan (Qoyimah, 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya dalam menciptakan suatu kondisi belajar dengan sistematika intruksional untuk membentuk perubahan siswa dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya. pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik (Wahab & Rosnawati, 2021).

Pembelajaran bahasa dipahami sebagai proses yang dilalui individu untuk mengembangkan kemampuan berbahasa secara efektif. Proses ini mencakup penguasaan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa yang dipelajari. Selain memahami struktur dan kaidah kebahasaan, pembelajaran bahasa juga menekankan pemanfaatan bahasa dalam situasi komunikasi nyata. Pembelajaran bahasa Indonesia secara hakikat sebagai bahasa pengantar bagi peserta didik dalam terampil berbahasa dan berkomunikasi (Albaburrahim, 2021). Sejalan dengan itu Pembelajaran bahasa Indonesia menurut Pembelajaran bahasa indonesia menurut (Indra, 2022) merupakan salah satu pembelajaran yang menjadi akar pemahaman dalam semua mata pelajaran. Tujuan dari



pembelajaran bahasa Indonesia juga melibatkan pengembangan apresiasi peserta didik terhadap karya sastra Indonesia. Peningkatan kemampuan tersebut tercermin dalam hasil siswa dalam, yang menunjukkan tingkat penguasaan keterampilan berbahasa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai bentuk perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, yang tercermin melalui perubahan sikap, kemampuan sosial, dan perkembangan emosional siswa. Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa (Rahman, 2022). Sejalan dengan itu (Gulo, 2022) menyatakan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan pengetahuan dan tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada rentang waktu 28 Juli hingga 31 Agustus 2025 melalui wawancara dan pengamatan awal bersama guru wali kelas V UPTD SD Inpres Liliba, diperoleh temuan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal. Dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat interaksi dua arah antara guru sebagai pendidik dan peserta didik sebagai pembelajar, serta interaksi antarpeserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dengan guru yang menjelaskan materi secara terus menerus akan membuat pembelajaran menjadi membosankan, karena pembelajaran bersifat satu arah maka peserta didik menjadi pasif dan peserta didik akan kesulitan untuk memahami bahan pembelajaran, karena kegiatannya hanya sebatas mencatat bahan yang diberikan pendidik. Selain itu, efektivitas pembelajaran tidak menumbuhkan partisipasi aktif dan kreativitas peserta didik selama pembelajaran (Widyanto & Vienlentina, 2022). Kondisi tersebut tercermin dari hasil ujian akhir semester, di mana dari seluruh siswa kelas V C hanya 15 siswa atau sekitar 55,55% yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, sedangkan 12 siswa atau 44,44% belum mencapainya. Oleh sebab itu, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa dapat terlibat secara aktif, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut pemahaman mendalam terhadap berbagai jenis teks. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti model pembelajaran *role play*.

Pembelajaran bermain peran (*role play*) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran melalui proses imajinasi dan penghayatan. Menurut (Naitboho et al., 2022) *Role Playing* yaitu suatu metode yang diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas, sikap budi pekerti, percaya diri, keberanian menghadapi banyak orang, bertanggung jawab, dan memiliki jiwa seni. Menurut (Kamalia & Rahim, 2022) menyatakan dalam pembelajaran menggunakan metode *role playing*, siswa diberi kesempatan untuk menggambarkan, mengungkapkan, dan mengekspresikan sikap, tingkah laku, serta penghayatan terhadap suatu peran yang dipikirkan, dirasakan, atau diinginkan seolah-olah mereka menjadi tokoh yang sedang diperankannya.

Model pembelajaran *role playing* memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pengembangan aspek afektif dan sosial. (Karnia, et al., 2023) *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bermain peran. Yang mana dibutuhkan dua orang atau lebih untuk keberlangsungan metode tersebut. Role Playing mengeksplorasi bagaimana nilai-nilai mendorong perilaku dan menaikkan kesadaran peserta didik tentang peran nilai-nilai dalam kehidupan mereka dan kehidupan orang lain. Karena itu, melalui peran yang dijalankan, kekuatan dari nilai-nilai yang diperankan tersebut dihidupkan dalam dirinya sehingga memunculkan penghayatan dalam ucapan dan perilakunya (Simatupang, et.al.,2023).

Model pembelajaran *role playing* memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena



melibatkan siswa secara aktif dalam situasi pembelajaran yang menyerupai kondisi nyata. Menurut (Anggraeni, et.al., 2024), bermain peran juga memungkinkan siswa untuk berbicara di depan umum dengan lebih percaya diri. Sejalan dengan hal tersebut (Tamami & Mijianti, 2025) menyatakan bahwa Role playing memungkinkan siswa untuk belajar berkolaborasi, berpikir kritis, dan mengelola emosi mereka dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, pelatihan keterampilan sosial dan emosional melalui simulasi metode *role playing* diharapkan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional dan kompetensi sosial siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian untuk menguji dan mengkaji lebih dalam apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar dengan judul, “Pengaruh Penggunaan Model Role Play Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Struktur Cerita Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Keala V UPTD SD Inpres Liliba”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu menekankan analisisnya pada data-data *numerical* (angka) yang di olah dengan metode statistika. Sugiyono (2021) mengemukakan bahwa metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini melibatkan satu kelas, penelitian diawali dengan memberi tes awal (*pretest*), setelah mendapatkan hasil *pretest* maka peserta didik mengikuti pembelajaran dengan *role playing* dan dilaksanakan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar siswa tentang struktur cerita. Penelitian ini menggunakan pendekatan *pre-eksperimental design* jenis *one-gorup*. *One group pretest-posttest design* merupakan perbandingan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

*One group pretest-posttes design*

Keterangan :

$O_1$  = tes awal diberikan kepada kelompok eksperimen

$O_2$  = tes akhir diberikan kepada kelompok eksperimen

$X$  = perlakuan Model *Role Play*

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian kuantitatif ini dilaksanakan di kelas VC UPTD SD Inpres Liliba. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *role play* terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur cerita dalam mata pelajaran bahasa indonesia. Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Pelaksanaan penelitian di awali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan menggunakan model pembelajaran *role play*, dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan. Hasil penelitian di deskripsikan berdasarkan data yang diperoleh.

### a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pelaksanaan penelitian yang difokuskan pada pengujian pengaruh penggunaan model pembelajaran *role play* terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur cerita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V UPTD SD Inpres Liliba. Penelitian dilaksanakan setelah peneliti memperoleh izin dari Kepala Sekolah UPTD SD Inpres Liliba. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi awal pada kelas yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Setelah kelas penelitian ditentukan, peneliti melakukan koordinasi dengan guru kelas V untuk menyepakati waktu pelaksanaan penelitian.

Tahapan awal penelitian dilakukan dengan pemberian tes awal (*pretest*) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Sebelum pelaksanaan *pretest*,



peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrumen penelitian serta melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen yang digunakan. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan butir soal dalam mengukur aspek yang diteliti, sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran pada materi struktur cerita.

Instrumen yang telah disusun selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli (validator) yang sesuai dengan bidangnya untuk memperoleh masukan dan perbaikan. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh bahwa sebagian besar butir soal dinyatakan layak digunakan setelah melalui proses revisi. Selain itu, perangkat pembelajaran berupa rencana pembelajaran medalam juga divalidasi untuk memastikan kesesuaian dengan langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan, khususnya dalam penggunaan model pembelajaran *role play*.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam beberapa pertemuan, yang diawali dengan pemberian *pretest*, kemudian dilanjutkan dengan penerapan model pembelajaran *role play* dalam proses pembelajaran melalui sembilan langkah pembelajaran yakni: (1) persiapan atau pemanasan, (2) memilih peran, (3) menata panggung, (4) menyiapkan pengamat, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi 1, (7) bermain perang ulang, (8) diskusi dan evaluasi 2, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan, dan diakhiri dengan pemberian tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlibat aktif dalam kegiatan bermain peran sesuai dengan skenario yang diberikan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur cerita.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian kemudian dianalisis untuk menggambarkan hasil belajar siswa berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian lebih lanjut. Setelah itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *t* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *role play* terhadap hasil belajar siswa.

## **b. Hasil Analisis Uji Coba Kelas Eksperimen**

### **1). Hasil Uji Validitas**

Uji validitas ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui dan mencari tau valid atau tidaknya setiap butir soal tes. Dan jika terdapat soal yang dinyatakan tidak valid, maka soal tersebut akan dihilangkan dan tidak digunakan, sedangkan soal yang dinyatakan valid maka instrumen tersebut harus di ukur (Uyun dan Yoseanto, 2022). Maka skor koefisien korelasi antara variabel X dan Y yang diperoleh dibandingkan dengan r-tabel yang taraf signifikansinya (0,05). Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa apabila r-hitung lebih besar ( $>$ ) r-tabel dengan  $\alpha = 0,05$

**Tabel 1. Hasil Uji Validasi**

No. Butir Soal	Nilai rhitung	Nilai rtabel	Kriteria
1	0,607	0,373	Valid
2	0,539	0,373	Valid
3	0,466	0,373	Valid
4	0,414	0,373	Valid
5	0,409	0,373	Valid
6	0,583	0,373	Valid
7	0,499	0,373	Valid
8	0,536	0,373	Valid
9	0,545	0,373	Valid
10	0,571	0,373	Valid
11	0,577	0,373	Valid
12	0,507	0,373	Valid
13	0,438	0,373	Valid
14	0,457	0,373	Valid



15	0,570	0,373	Valid
16	0,605	0,373	Valid
17	0,534	0,373	Valid
18	0,616	0,373	Valid
19	0,614	0,373	Valid
20	0,583	0,373	Valid
21	0,555	0,373	Valid
22	0,430	0,373	Valid
23	0,518	0,373	Valid
24	0,438	0,373	Valid
25	0,529	0,373	Valid
26	0,490	0,373	Valid
27	0,616	0,373	Valid
28	0,484	0,373	Valid
29	0,610	0,373	Valid
30	0,378	0,373	Valid
31	0,644	0,373	Valid
32	0,627	0,373	Valid
33	0,643	0,373	Valid
34	0,630	0,373	Valid
35	0,528	0,373	Valid
36	0,513	0,373	Valid
37	0,509	0,373	Valid
38	0,624	0,373	Valid
39	0,467	0,373	Valid
40	0,550	0,373	Valid
41	0,438	0,373	Valid
42	0,412	0,373	Valid
43	0,515	0,373	Valid
44	0,578	0,373	Valid
45	0,591	0,373	Valid
46	0,576	0,373	Valid
47	0,570	0,373	Valid
48	0,468	0,373	Valid
49	0,518	0,373	Valid
50	0,520	0,373	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan aplikasi SPSS *for windows* versi 27 dalam menguji validitas setiap butir soal dengan menggunakan analisis korelasi sederhana *Product Moment* pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa terdapat 28 peserta didik di kelas VC UPTD SD Inpres Liliba dan diperoleh nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0,373. Sehingga butir soal dapat dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > 0,373$ . Dari 50 butir soal pilihan ganda yang diberikan kepada 28 peserta didik, dan diperoleh 50 butir soal yang dinyatakan valid dikarenakan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , sehingga soal yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah soal yang benar-benar dinyatakan valid.

## 2). Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas setiap butir soal dan sudah diketahui hasilnya, maka selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada butir soal untuk mengetahui sejauh mana hasil uji tetap konsisten jika dilakukan pengujian lebih dengan objek yang sama. Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut:

**Table 2. Hasil uji Reliabilitas**

Tabel reliabilitas	
Cronbach' Alpha	Jumlah soal
0,951	50

Berdasarkan tabel diatas, maka hasil perhitungan uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen tes yang dinyatakan 50 butir soal valid dan mempeoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,951 dengan kriteria klasifikasi sangat tinggi. Pengambilan keputusan dalam uji ini, yaitu  $r_{11} > 0,7$  maka instrumen tersebut dapat dinyatakan reliabel dan jika  $r_{11} < 0,7$  maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi  $0,951 > 0,07$  sehingga instrumen dapat digunakan dalam penelitian ini dikarenakan bersifat reliabel.

### c. Analisis Pengaruh Model *Role Play*

Sebelum dilakukan uji prasyarat analisis, terlebih dahulu disajikan data hasil belajar siswa yang meliputi nilai *pretest* dan *posttest*. Penyajian data ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *role play* pada materi struktur cerita.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, diperoleh bahwa nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa, di mana nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *role play*.

Ringkasan hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa disajikan pada tabel berikut:

**Table 3. Ringkasan Nilai *Pretest* dan *Posttets***

<i>Pretest</i>			<i>Posttets</i>		
Max	min	mean	Max	min	mean
84	58	71,29	96	70	83,214

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *pretest* siswa memiliki nilai maksimum sebesar 84, nilai minimum sebesar 58, dan nilai rata-rata sebesar 71,29, Sementara itu, pada nilai *posttest* diperoleh nilai maksimum sebesar 96, nilai minimum sebesar 70, dan nilai rata-rata sebesar 83,21. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest*. Selain itu, nilai maksimum dan minimum pada *posttest* juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan *pretest*. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran *role play*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat indikasi awal adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *role play* terhadap hasil belajar siswa. Untuk memastikan apakah data yang diperoleh memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian lebih lanjut, maka perlu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

#### 1). Uji Normalitas

Data-data yang telah diperoleh dalam penelitian ini dengan menggunakan metode *Shapiro Wilk* untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dengan menggunakan metode *Shapiro Wilk* dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS For Windows versi 27 yang hasil uji normalitasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Table 4. Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality				
	Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	
pretest	.948	28	.175	
posttest	.950	28	.195	

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel hasil yang sudah dilakukannya uji normalitas data, dapat menunjukkan bahwa



nilai signifikansi dari data pretest adalah 0,175 dan data posttest adalah 0,195. Berdasarkan hasil tersebut maka kaidah pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini, yaitu jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Maka dengan demikian hasil data pretest dan posttest berdistribusi normal karena nilai signifikansi kedua data tersebut lebih besar dari 0,05.

2). Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas data, langkah selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui homogen atau tidaknya hasil dari suatu data. Uji homogenitas data ini berbantuan program IBM SPSS for Windows versi 27 yang dimana hasil uji homogenitas datanya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Table 5. Hasil Uji Homogenitas  
 Test of Homogeneity of Variances  
 Hasil Belajar**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.438	1	26	.694

Berdasarkan tabel hasil yang sudah dilakukannya uji homogenitas data, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,694. Dengan nilai tersebut maka kriteria penerimaan/penolakan dalam uji homogenitas, yaitu jika nilai signifikansi > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak (homogen) dan apabila nilai signifikansi < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima (tidak homogen). Maka dengan demikian, nilai signifikansi dari uji homogenitas yakni 0,694 > 0,05 sehingga data yang diperoleh dapat dikatakan homogen.

3). Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk melihat dan memastikan apakah hipotesis penelitiannya di terima atau ditolak. Untuk menguji hipotesis dengan menggunakan statistik parametris dengan uji *t-test* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dalam kegiatan proses pembelajaran. Uji hipotesis ini menggunakan uji *t-test* dengan jenis uji *paired sampel t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS for windows 27. Hasil pengujian hipotesis dapat disajikan pada tabel dibawah ini.

**Table 6. Hasil Uji Hipotesis  
 Paired Sample Test**

Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1: Pretest - Posttest	-11,357	4.424	0,836	13.073	-9.642	-13.584	27	0,001

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji hipotesis yang sudah dilakukan dengan bantuan Aplikasi IBM SPSS for windows 27, maka dapat diketahui nilai thitung adalah -13,584 dan nilai tabel dari nilai tabel dengan derajat kebebasan (df) = 27 pada taraf signifikansi 0,05 adalah -2,052. Kaidah keputusan yang diambil yaitu, jika nilai thitung < - tabel (-13,584 < -2,052) maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> di terima. Berdasarkan hasil kaidah keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Role play*.

**Pembahasan**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan bantuan Model Pembelajaran *Role Play* guna untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah dan juga menguji



hipotesis. Penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan *pre-eksperimental design* jenis *one-group*. Dengan menjadikan peserta didik kelas VC UPTD SD Ipres Liliba yang berjumlah 28 orang sebagai populasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive*, dengan sampel penelitian berupa 28 peserta didik kelas VC. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes, yaitu *Pretest* dan *Posttes* yang terdiri dari 50 butir soal pilihan ganda.

Sebelum digunakan instrumen penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas terhadap soal yang sudah disusun agar dapat menentukan kelayakannya sebagai alat tes dan dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik berdasarkan soal tersebut. Pada penelitian ini yang menjadi validator dalam memvalidasi instrumen tes yakni ibu dosen Monica Bellandina Abolla, S.Pd., M.Pd selaku dosen FKIP-PGSD Undana dan soal tersebut di uji pada Peserta Didik kelas VD UPTD SD Inpres Liliba. Dari hasil perhitungan validasi tes dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* dengan 10 soal pilihan ganda yang diuji dan 50 soal tersebut dinyatakan valid dengan perolehan nilai  $r$  tabel nya sebesar 0,373. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah mampu mengukur hasil belajar siswa secara tepat. Menurut (Widodo, 2021), instrumen yang valid akan menghasilkan data yang akurat dan sesuai dengan kondisi sebenarnya. Hasil perhitungan uji reliabilitas diketahui bahwa instrumen-instrumen tersebut dinyatakan reliabel dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan perolehan nilai sebesar 0,949 yang termasuk kriteria sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan karena telah memenuhi syarat valid dan reliabel. Sebelum diberikan perlakuan kepada peserta didik, akan diberikan soal *Pretest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran *Role Play*. Dan sesudah diberikan perlakuan kepada peserta didik akan diberikan soal *Posttest* untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *role play* yang dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu pemanasan, pemilihan peran, menata panggung, memainkan peran, serta evaluasi dan bermain peran ulang. Dalam proses pembelajaran, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi skenario cerita untuk diperankan. Melalui kegiatan ini, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok, serta berdiskusi untuk memahami materi struktur cerita. Model pembelajaran *role play* sangat sesuai diterapkan pada materi struktur cerita, karena materi ini berkaitan dengan unsur-unsur cerita seperti tokoh, alur, latar, dan amanat yang dapat diperankan secara langsung oleh siswa. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat memahami karakter tokoh, alur cerita, serta pesan yang terkandung dalam cerita secara lebih konkret. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Menurut (Pratiwi, 2023), penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi akan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, *role play* sangat cocok digunakan pada materi yang bersifat naratif seperti struktur cerita.

Penggunaan model *role play* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam memerankan tokoh dan memahami alur cerita. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nurrita, 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Selain itu, (Rahmawati dan Suryani, 2022) juga menyatakan bahwa model *role play* dapat meningkatkan hasil belajar karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam bermain peran, berdiskusi, serta memberikan tanggapan terhadap penampilan teman. Keaktifan siswa ini menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar. Menurut (Hidayat, 2022), keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa secara signifikan. Model *role play* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan kemampuan komunikasi. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Sari dan Nugroho, 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis peran dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama siswa.



Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 71,29 mengalami peningkatan menjadi 83,21 pada *posttest*. Peningkatan yang terjadi pada nilai rata-rata, nilai maksimum, maupun nilai minimum tersebut menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar siswa secara menyeluruh setelah diterapkannya model pembelajaran *role play*. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *role play* mampu memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi struktur cerita. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat memahami unsur-unsur cerita seperti tokoh, alur, latar, dan amanat secara lebih mendalam. Keterlibatan langsung siswa dalam memerankan suatu tokoh juga membantu mereka dalam menghayati isi cerita, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fadillah, 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas, seperti *role play*, dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Selain itu, penelitian oleh (Rahmawati dan Suryani, 2022) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *role play* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Setelah memperoleh nilai *Pretest* dan *Posttest*, selanjutnya akan dilakukan perhitungan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Play* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran bahasa Indonesia dengan materi struktur cerita di kelas V UPTD SD Inpres Liliba. Syarat untuk melakukan perhitungan pada uji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Dan berdasarkan hasil perhitungan pada uji normalitas dengan menggunakan metode *Shapiro Wilk*, maka hasil belajar peserta didik dari nilai *Pretest* memperoleh nilai signifikansinya (*sig*) sebesar 0,175 dan nilai signifikansi pada *Posttest* (*sig*) sebesar 0,195. Jadi dapat disimpulkan bahwa data nilai dari *pretest-posttest* berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikansi (*sig*) > 0,05. Setelah dilakukan uji normalitas maka langkah selanjutnya dilakukan uji homogenitas dan hasil uji homogenitas dengan menggunakan metode *Levene Statistic*, dengan menunjukkan bahwa nilai signifikansinya (*sig*) yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik sebesar 0,694 dan dapat dinyatakan bahwa data hasil belajar peserta didik bersifat homogen karena nilai signifikansinya  $0,694 > 0,05$ .

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka langkah selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan hasil perhitungan yang sudah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test*, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) data *pretest- posttest* adalah  $0,000 < 0,05$  dan nilai *t* hitung data *pretest-posttest* yaitu  $-8,736 >$  nilai *t* tabel dari 27 yaitu sebesar 2,052 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Play*. Hasil perhitungan pada uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test*, menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$  semakin memperkuat bahwa perbedaan yang terjadi bukan disebabkan oleh kebetulan, melainkan akibat perlakuan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa model *role play* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Putri et al. (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga mempraktikkan secara langsung materi yang dipelajari.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental design* jenis *one-group Pretest-Posttest* dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Model Role Play terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Struktur Cerita dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V UPTD SD Inpres Liliba.” memiliki perbedaan dimana terdapat pengaruh yang signifikan. Model pembelajaran *Role play* memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Sebelum diterapkan, hasil belajar peserta didik cenderung kurang optimal dilihat dari rata-rata nilai *Pretest* sebesar 61,29, namun setelah penerapan model *Role play* terlihat adanya peningkatan yang signifikan terlihat dari hasil rata-rata nilai *Posttest* sebesar 82,64. Hal ini terjadi karena model *Role play* mendorong peserta didik untuk aktif dalam



proses pembelajaran, membuat peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan proses pembelajaran karena peserta didik diberikan kesempatan untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu secara aktif dengan saling bekerjasama dan berdiskusi dalam kelompok. Melalui kegiatan memerankan tokoh dan alur cerita, siswa lebih mudah memahami materi karena mereka mengalami langsung proses pembelajaran yang bersifat kontekstual dan menyenangkan. Penerapan model pembelajaran *Role play* menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Sebelum penerapan kedua metode ini, hasil belajar peserta didik cenderung lebih rendah, namun setelah kedua metode diterapkan, terdapat peningkatan yang jelas dalam pemahaman dan prestasi akademik peserta didik, dan dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest*.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Albaburrahim A. 2021. Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Aliyah An-Najah I Karduluk Pascapandemi. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 130-141.
- Anggraeni S. A. et al. (2024). Role Playing Dalam Pembelajaran Drama Untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 6(1): 788-798.
- Atmojo E. R. D. 2020. Pengembangan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*. 1(3): 172-182.
- Christy V. M. Et al. 2023. Pemanfaatan Media Komik Digital Dengan Model Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*. 2(12): 1649-1656.
- Damayati A, Riga Z. N, Hatmat H. M. 2023. Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di Kelas III SD Negeri Cidapap. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*. 1(3): 01-18.
- Deliaty, Pratiwi. 2022. *Psikologi Pendidikan Implementasi Dalam Strategi Pembelajaran*. Penerbit Umsu Press. Medan.
- Fadillah, M. (2021). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gulo A. 2022. Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*. 1(1): 307-313.
- Hidayat, A. (2022). Pengaruh Keaktifan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 45–53.
- Kamalia A, Abdur R. (2022). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Guppi Cinini Indramayu. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*. 2(2): 255-268.
- Karnia N. et al. 2023. Startegi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas III MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan pengajaran (JPPP)*. 4(2): 121-136.
- Listiani E. 2023. Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Pinang 2 Kota Tangerang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 09(04): 1260-1272.
- Lubis C., Sahkholid N. 2024. Pengaruh Metode Role playing Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidayah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*. 13(2): 2017-2028.
- Mawarti R. S, Rian D, Farida N. Z. 2023. Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Materi Cerita Fiksi. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*. 574-580.
- Moy J. et al. 2025. Teori Belajar Humanistik. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*. 3(4): 639–642.
- Mulyani R. S., Supardi. 2023. Penggunaan Model Pembelajaran Role Play Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika. *PANDITA: Interdisciplinary Journal of Public Affairs*. 6(1): 46-60.
- Mytra P. et al. 2022. Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tadris Matematika (JTMT)*. 3(2): 45-54.



- Naitboho O. D, Ni W.S, Ni W. H. 2022. Pembelajaran Drama Monolog Dengan Cerita Legenda Danau Toba Menggunakan Metode Role Playing di SD Inpres Tubuhu'E, Kabupaten Timor Tengah Selatan. *Jurnal Pensi*. 2(1): 79-89.
- Naldi A, Reval O, Gusmaneli G. 2024. Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*. 2(2): 133-140.
- Novita E., Nursaid. 2021. Struktur, Unsur, dan Tipe Teks dalam teks Cerita Fantasi Karya Peserta Didik. *JESS (Journal of Education on Social Science)*. 5(2): 207-225.
- Nurrita, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 33–42.
- Prasetyo R., Okataviani A. S, 2022. Penerapan Teori Belajar Humanistik Pada Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*. 3(2): 233-237.
- Pratiwi, D. (2023). Efektivitas Model Role Play dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 12–20.
- Putri A, Supriadi, Erwin N, 2025. Pengaruh Model Artikulasi dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*. 3(2): 13-23.
- Putri, A., Rahman, M., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Role Play terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 101–110.
- Qoyimah N. 2021. Efektivitas Penggunaan Aplikasi VN Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*. 5(2): 12-18.
- Rahman S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 289–302.
- Rahmawati, E., & Suryani, L. (2022). Penerapan Model Role Play untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 55–63.
- Saksono, H. et al. 2023. Teori belajar dalam pembelajaran. Cendikia Mulia Mandiri.
- Sari, R., & Nugroho, A. (2021). Pembelajaran Kooperatif dan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 88–96.
- Sartika S. B. et al. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. UMSIDA PRESS. Jawa Timur.
- Setyowati D, Erlin K, Endang N. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1): 12-24.
- Simatupang J., Djoys A. L., Lamhot N. 2023. Strategi PAK dan Model “Role Playing” Berbasis Keluarga Terhadap Pembentukan Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5(1): 1934-1944.
- Subiyantoro S. 2022. *Teori Belajar Landasan Teori Mendesain Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha. Jawa Tengah.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Tamami B, Yerry M. 2025. Pelatihan Keterampilan Emosional Siswa Melalui Simulasi Metode Role Playing Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 4 Ampel Wuluhan. *Jurnal pengabdian masyarakat: pemberdayaan, inovasi dan perubahan*. 5(1): 249-255.
- Uyun, M., Yoseanto, B. L. 2022. *Seri Buku Psikologi: Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish. Yogyakarta
- Wahab, Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Adab. Jawa Barat.
- Widayati S. 2020. *Buku Ajar Kajian Prosa Fiksi*. LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press. Sulawesi Tenggara.
- Widodo, H. (2021). *Evaluasi pendidikan*. Uad Press.yogyakarta.
- Widyanto I. P., Raisa V. 2022. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Student Centered Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. 7(4): 149-157.
- Yandi A, Anya N. K. P, Yumna S. K. P. 2023. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*. 1(1):13-24.