

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD TEMA 6 SUBTEMA 1

Siti Nurhalizah, Septian Prawijaya

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel: sitinurhalizah458@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the influence of the Role Playing learning model on the learning outcomes of students theme 6 subtheme 1 in grade V SDN 106812 Bandar Klippa. The type of research used is quantitative research, type of Quasi Experiment Design type Non-Equivalent Control Group. The research instrument used is a multiple-choice test of 20 questions. Data analysis techniques using t-tests. The results of statistical tests show that the average learning outcomes of students using the Role Playing learning model are 78.50, while the learning outcomes of students using conventional learning models are 69.25. The results of the t-test obtained $t_{table} > t_{calculated}$ results of $2.784 > 2.025$ and Sig. (2-tailed) values < 0.05 which are $0.008 < 0.05$. it is stated that H_0 is rejected and H_a is accepted. It was concluded that there is an influence of the role playing learning model on the learning outcomes of grade V students of SDN Bandar Klippa T.A. 2022/2023.*

Keyword: *learning model, Role Playing, Learning Outcomes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 1 di kelas V SDN 106812 Bandar Klippa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, jenis Quasi Eksperimen Design tipe Non-Equivalent Control Group. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes berupa pilihan berganda sebanyak 20 butir soal. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil uji statistik menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sebesar 78,50, sedangkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 69,25. Hasil uji-t diperoleh hasil hitung $> t_{tabel}$ yaitu $2.784 > 2.025$ dan nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 yaitu $0.008 < 0.05$. dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Bandar Klippa T.A. 2022/2023.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Role Playing*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Belajar merupakan bagian yang paling penting dalam pendidikan. Jihad dan Haris (2013, h. 1) suatu kegiatan berproses dan suatu unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan disebut dengan belajar. Selanjutnya Priansa (2017, h. 55) berpendapat bahwa belajar merupakan proses perubahan dalam kepribadian manusia sebagai hasil dari

pengalaman atau interaksi antar individu dengan lingkungannya. Menurut Joyce & Weil (Rusman, 2017, h. 133) model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang dapat dipergunakan dalam bentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas.

Menurut Jihad dan Haris (2013, h. 14) hasil belajar adalah pencapaian

pembelajaran dalam bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Dimiyati dan Mudjiono (2015, h. 202), menjelaskan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif digolongkan pada tujuan ranah kognitif Bloom dimana terdapat 6 ranah (tingkatan) kemampuan. Pada proses belajar mengajar ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil yang akan dicapai oleh peserta didik. Faktor-faktor tersebut dapat terjadi pada dalam diri peserta didik dan faktor dari luar diri peserta didik. (Gunawan 2018, h. 14-15).

Berdasarkan penyebaran angket, observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa pembelajaran belum berpusat kepada peserta didik, guru sebagai penyedia belum dapat membuat siswa tertarik terhadap materi ajar karena guru sebagai satu-satu sumber informasi atau *teacher centred learning*. Guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, tidak menggunakan RPP dan model dalam proses belajar mengajar. Adapun hasil belajar peserta didik kelas V masih tergolong rendah.

Adapun solusi yang diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik. Sumantri (2015, h. 37) model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan belajar. Amri (2015, h. 4) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan

penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atas perkembangan pada diri siswa. Adapun model pembelajaran tersebut yaitu model pembelajaran Role Playing. Menurut Huda (2013, h. 209) Role Playing adalah suatu cara penguasaan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sendiri sebagai tokoh hidup ataupun tokoh mati. Adapun kelebihan model pembelajaran Role Playing menurut Yanto (2015, h. 56) yaitu: a) Dengan Role Playing dapat melatih siswa untuk memahami dan mengingat apa yang diperankan sehingga menuntut siswa untuk menghayati setiap gerak-gerik maupun emosi dari tokoh yang diperankan, b) Dengan Role Playing dapat melatih jiwa kreatif dan berinisiatif dalam diri peserta didik, c) Dengan Role Playing dapat mengembangkan bakat yang ada dalam diri siswa. Model pembelajaran Role Playing juga memiliki beberapa kekurangan menurut pendapat (Hidayat 2019, h, 137) yaitu hanya dapat diterapkan pada sebagian materi, membutuhkan waktu yang relatif lama, membutuhkan kreativitas tinggi, serta adanya siswa yang malu ketika memerankan suatu peran. Kadir dan Asrohah (2014, h. 6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema atau satu topik tertentu yang selanjutnya dielaborasi dari berbagai aspek maupun perspektif mata pelajaran yang diajarkan sekolah.

METODE

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian eksperimen.

Tepatnya *Quasi Experiment* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Rukminingsih dkk. (2020, h. 50) menyatakan bahwa *Quasi Experiment Design* merupakan bentuk design yang melibatkan dua kelompok paling sedikit. Satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol.

Menurut Ibrahim dkk. (2018, h. 103) “Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang dijadikan sumber data dalam suatu penelitian”. Populasi penelitian terdiri atas tiga kelas yaitu kelas V-A, V-B, dan V-C yang berjumlah 61 orang peserta didik, sampel penelitian yaitu kelas V-B sebagai kelas eksperimen dan kelas V-C sebagai kelas kontrol dengan jumlah 20 orang peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes berupa pilihan berganda sebanyak 20 soal. Menurut Raihan (2019, h. 104) tes adalah sejumlah pertanyaan, latihan yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kemampuan serta bakat yang dimiliki oleh peserta didik. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes dan dokumentasi.

Tehnik analisis data penelitian menggunakan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat dan uji-t sebagai uji hipotesis penelitian. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Role Playing sebagai perlakuan terhadap kelas eksperimen. Adapun desain penelitian eksperimen ini disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1 *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

(Rukminingsih dkk, 2020, h. 51)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar peserta didik didapat dari dua tahap yang dilaksanakan dalam penelitian yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tes terdiri atas 20 butir soal pilihan berganda. Tes pada penelitian ini berupa *pre-test* yang diberikan sebelum perlakuan dan *post-test* yang diberikan sesudah perlakuan.

Hasil *pre-test* peserta didik untuk kelas eksperimen (V-B) terdapat 5 orang peserta didik mendapat nilai memenuhi KKM (Tuntas) dan 15 orang peserta didik mendapat nilai dibawah KKM (Belum Tuntas). Sedangkan untuk kelas kontrol (V-C) 2 orang peserta didik nilai memenuhi KKM (Tuntas) dan 18 peserta didik mendapat nilai dibawah KKM (Belum Tuntas). Adapun hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Hasil *Pre-test*

Descriptive Statistics					
Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
Pretest Eksperimen	20	55	80	67.25	6.97
Pretest Kontrol	20	35	75	55.75	10.91

Sedangkan hasil *post-test* peserta didik untuk kelas eksperimen (V-B) terdapat 15 orang peserta didik mendapat nilai memenuhi KKM (Tuntas) dan 5 orang peserta didik mendapat nilai dibawah KKM (Belum Tuntas). Sedangkan untuk kelas kontrol (V-C) terdapat 8 orang mendapat nilai memenuhi KKM (Tuntas) dan 12 orang peserta didik mendapat nilai dibawah KKM (Belum Tuntas). Hasil *Post-test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3 Hasil *Post-test*

Descriptive Statistics					
Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	20	55	95	78.50	11.014
Posttest Kontrol	20	50	85	69.25	11.271

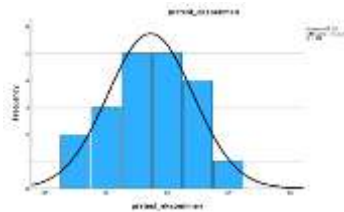
Setelah data *pretest* dan *posttest* didapatkan maka selanjutnya dilakukan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas dan homogenitas serta analisis data menggunakan uji t. Uji normalitas

dilakukan untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas yang dilakukan adalah uji Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas di sajikan dalam tabel berikut ini:

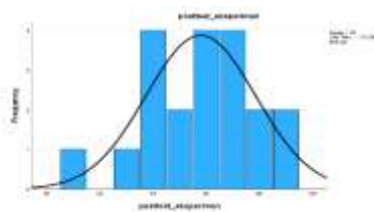
Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality			Kesimpulan
	Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	
pre-test eksperimen	0,947	20	0,319	Sig. > Sig. 0,05 ; 0,319 > 0,05 (Normal)
post-test eksperimen	0,959	20	0,528	Sig. > Sig. 0,05 ; 0,528 > 0,05 (Normal)
pre-test kontrol	0,969	20	0,731	Sig. > Sig. 0,05 ; 0,731 > 0,05 (Normal)
post-test kontrol	0,936	20	0,204	Sig. > Sig. 0,05 ; 0,204 > 0,05 (Normal)

Hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan 0,319 dan 0,528, maka nilai sig. > sign. 0,05; atau 0,319 > 0,05 dan 0,523 > 0,05 dengan demikian data hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen berdistribusi normal. Berikut grafik normalitas kelas eksperimen.



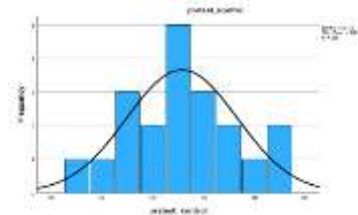
Gambar 1 Grafik Normalitas *Pre-test*



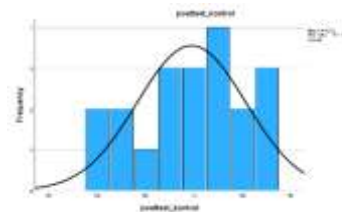
Gambar 2 Grafik Normalitas *Post-test*

Sedangkan hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol diperoleh nilai sig. 0,731 dan sig. 0,213 maka nilai sig. > sign. 0,05; atau 0,731 > 0,05 dan 0,204 > 0,05 dengan demikian data hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol berdistribusi normal. Berikut grafik normalitas *pre-test* dan *post-test*

kelas kontrol. Berikut grafik normalitas kelas kontrol.



Gambar 3 Grafik Normalitas *Pre-test*



Gambar 4 Grafik Normalitas *Post-test*

Setelah menguji normalitas data maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Pengujian homogenitas menggunakan uji levene dengan bantuan SPSS 26. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

	Tests of Homogeneity of Variances				Kesimpulan
	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.	
Based on Mean Pre-test	2,393	1	38	0,13	Nilai Sig. Based on Mean > Sign.0,05 ; 0,130 > 0,05 (HOMOGEN)
Based on Mean Post-test	0,216	1	38	0,64	Nilai Sig. Based on Mean > Sign.0,05 ; 0,645 > 0,05 (HOMOGEN)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi (sig.) *Based on Mean pre-test* 0,130, sehingga nilai Sig. Based on Mean > Sign. 0.05; atau 0,130 > 0.05 yang bermakna bahwa data homogen. Uji homogenitas *post-test* diketahui nilai signifikansi (sig.) *Based on Mean sebesar* 0,645 sehingga nilai Sig. Based on Mean > Sign. 0.05; atau 0,645 > 0.05 Maka dapat disimpulkan bahwa data homogen.

Setelah memenuhi persyaratan normalitas dan homogenitas, maka

dilakukan pengujian hipotesis. Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t dengan bantuan SPSS 26 dimana hasil yang didapatkan dibandingkan dengan t tabel yang berada pada taraf signifikan 95% ($\alpha = 0,05$) dengan $df = N - 2$. Adapun hasil uji t disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Uji t

Independent Samples Test					
	Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)
	F	Sig.			
Equal variances assumed	0,216	0,645	2,784	38	0,008

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai $t_{hitung} = 2.784$ dan $t_{tabel} = 2.025$ Maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.784 > 2.025$ dan nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,008 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran role playing dengan peserta didik yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional di kelas V SDN 106812 Bandar Klippa pada tema 6 subtema 1 suhu dan kalor. Dengan demikian berdasarkan kriteria pengambilan keputusan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dengan peserta didik yang diajarkan menggunakan pembelajaran

konvensional di kelas V SD pada tema 6 subtema 1 suhu dan kalor. Hal ini diketahui dari hasil uji independent t-test diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.784 > 2.025$ dan nilai Sig.(2-tailed) < 0.05 yaitu $0.008 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dinyatakan: Ada pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar peserta didik kelas V tema 6 subtema 1.

DAFTAR RUJUKAN

- Yanto, Ari. (2015). *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. Jurnal Cakrawala Pendas. Vol. 1, No. 1. Halaman 53-57.
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Priansa, Donni Joni. (2017). *Pengembangan Strategi Pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rukminingsih, D. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan, Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Rusman,(2017). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Rajawali.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and*

Development. Bandung: Alfabeta.

Gunawan. (2018). *Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*.

Hidayat. (2019). *Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta : Diva Press.

Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

Sumantri. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta : Raja Grafindo Parsada.

Ibrahim D. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makasar : Gunadarma Ilmu.

Raihan. (2019). *Metodologi Penelitian*.

Kadir, Abdul dan Asrohah H. (2014) *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : 2018.

Amri S. (2015). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta : Prestasi Pustaka