
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 091277 SIANTAR ESTATE

Elsa Laura Simamora¹, Emelda Thesalonika², Desi Sijabat³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail: elsasimamora916@gmail.com¹, emeldathesalonika@gmail.com², desisijabat9@gmail.com³

Abstract: This research aims to determine the effect of the *Role Playing* learning model on Indonesian learning outcomes for class IV students at SD Negeri 091277 Siantar Estate. FY 2023/2024. This research method is an experimental method with a *One group pretest posttest research design*. The data was tested using analysis assisted by SPSS Version 24. The results of testing the research hypothesis that there is a significant influence on this research and the data that has been tested can be seen from the data analysis, the average experimental results obtained at *pretest* (46.42) and *posttest* (84.46). research results at level 0.5 based on data analysis of pretest and posttest values shows that the sig (2-tailed) value is $0.00 < 0.05$ where H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence on student learning outcomes using the *Role Playing* Learning Model on Indonesian Learning Outcomes theme 4 subtheme 3 Concerning My Parents' Jobs of Class IV Students at State Elementary School 091277 Siantar Estate. T.A 2023/2024.

Keywords: *Role Playing* Model, Learning Results

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 091277 Siantar Estate. T.A 2023/2024. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *One group pretest posttest design*. Data di uji menggunakan analisis berbantuan SPSS Versi 24. Hasil dari pengujian hipotesis penelitian yang terdapat pengaruh signifikan pada penelitian ini dan data yang sudah di ujikan dinyatakan dapat dilihat dari analisis data diperoleh hasil rata-rata eksperimen pada *pretest* (46,42) dan *posttest* (84,46). Hasil penelitian pada taraf 0,5 berdasarkan analisis data nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$ dimana H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia tema 4 subtema 3 Tentang Pekerjaan Orang Tuaku pada Siswa Kelas IV SD Negeri 091277 Siantar Estate. T.A 2023/2024.

Kata kunci: Model *Role Playing*, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap individu agar tercapainya sebuah cita-cita dan keinginan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk mencapai cita-cita tersebut dibutuhkan usaha dari guru dalam proses pembelajaran agar mampu mencapai hasil belajar yang baik. Diperlukan kerjasama dari setiap komponen yang berkaitan dengan pencapaian tujuan yang dimaksud. Salah satu aspek yang terpenting dalam pembelajaran adalah hasil

belajar. Proses pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa, bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan. Siswa harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan memiliki potensi. Maka guru harus mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal, dengan cara memberikan wawasan yang luas, memberikan kesempatan berkreasi, dan memberikan dukungan.

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah : “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Menurut Udin (2008:8) Mengatakan Pendidikan adalah suatu system yang mencakup Hal-hal yang berhubungan dengan komponem system pendidikan, baik system dalam arti sekolah, perguruan tinggi atau lembaga pendidikan yang lain maupun dalam system arti yang luas misalnya dalam system pendidikan nasional. Menurut Siregar (2018:2) Mengatakan Pendidikan adalah sebuah kata yang familiar kita dengar dalam kehidupan sehari-hari, sebab pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dan harus dilakukan oleh semua lapisan masyarakat baik miskin atau kaya. dan usaha sadar yang sistematis untuk mencapai taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan dengan terencana yang bertujuan untuk menggali dan mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang baik itu dari segi kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan dalam membangun masyarakat yang baik.

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Seperti dalam UUD Tahun 1945 dikatakan juga bahwa tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, artinya pendidikan di Indonesia mampu mendidik dan mampu mengembangkan potensi yang ada dalam diri seseorang. Maka dari itu untuk mewujudkan tujuan pendidikan

tersebut, diperlukan adanya pengajaran yang baik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang dengan baik disusun berdasarkan kurikulum yang ada.

Belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan ini bersikap menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak akan pernah terpisahkan dari kehidupan manusia.

Menurut Sudjana (dalam Rusman, 2016:1) menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Menurut Gagne (dalam Susanto 2013:1), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar itu diartikan dalam arti yang luas, meliputi keseluruhan proses perubahan pada individu. Menurut Baharuddin dan Wahyuni (Fathurrohman 2013:8), belajar juga mempunyai beberapa ciri-ciri khusus oleh, yaitu: (a) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadiny tahu, dari tidak terampil menjadi terampil.

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk mengembangkan potensi anak. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh pendidik, peserta didik dan lingkungan sekolah. Peran pendidik adalah menentukan bagaimana proses pembelajaran. Proses pembelajaran dititik beratkan pada bagaimana pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik agar dapat belajar sehingga tercapai tujuan secara efektif. Proses pembelajaran memiliki pengaruh dalam masalah emosional. Masalah emosional pada siswa sangat dapat mengganggu proses pembelajaran yang dilakukan, salah satunya keaktifan dalam belajar. Adapun gejala-gejala yang sering dialami oleh peserta didik ketika belajar yang cenderung

tidak aktif yaitu tidak memberi respon ketika guru memberi pertanyaan meskipun pertanyaan itu mudah, siswa tidak memiliki keberanian untuk tampil didepan kelas, tidak berani untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Siswa yang kurang aktif dalam belajar cenderung melakukan hal-hal yang menghambat belajarnya mereka sendiri. Seperti pura-pura membuka buku, meletakkan wajah di meja sehingga sampai ketiduran dan sebagainya. Masih banyak kurangnya pemahaman dan keaktifan siswa dalam menangkap pembelajaran yang sudah diajarkan oleh guru, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru.

Pada proses kegiatan belajar mengajar diperlukan guru dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Guru memiliki peranan penting dalam mengajarkan materi pembelajaran pada peserta didik. Guru menjadi jembatan bagi para peserta didik dalam mempelajari segala sesuatu yang belum diketahuinya, membentuk kompetensi peserta didik serta mengembangkan keterampilan-keterampilan seperti keterampilan berpikir kreatif. Namun sekarang ini masih banyak guru yang tidak kreatif dalam mengajar atau guru masih menggunakan cara yang membuat siswa menjadi bosan sehingga materi yang disampaikan oleh guru tersebut tidak dapat dimengerti oleh peserta didik.

Oleh karena itu guru dalam proses belajar mengajar merupakan orang yang memberikan pelajaran dan bertanggung jawab terhadap pendidikan, baik secara individual maupun secara klasikal, baik disekolah maupun diluar sekolah. Guru membantu peserta didik yang sedang berkembang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahuinya, dan juga membantu kompetensi, serta memahami materi standar yang dipelajari peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan belajar merupakan aktifitas yang hidup dan memiliki tujuan. Berdasarkan pengamatan observasi yang telah dilakukan pada bulan Juli oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 091277 Siantar Estate ditemukan permasalahan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan disekolah tersebut kurang mempraktekkan ataupun kurang menggunakan model pembelajaran yang dapat mendukung keaktifan siswa dalam porses pembelajaran, dan juga tingkat kreativitas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah, karena guru belum menggunakan model pembelajaran yang menarik atau bervariasi, sehingga hal tersebut yang membuat peserta didik kurang aktif dan

merasa bosan dan kurang adanya hal yang menarik dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan guru saat menyampaikan pemaparan materi dikarenakan model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang optimal karena tidak menggunakan model pembelajaran yang tepat dan kurang bervariasi. Sehingga mengakibatkan para peserta didik kurang tertarik dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam menyikapi permasalahan tersebut, diperlukan adanya perbaikan agar siswa lebih aktif, lebih kreatif, dan proses pembelajaran tidak membosankan. Sehingga diperlukan pemilihan model yang tepat dan yang menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif untuk memecahkan persoalan pada materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Maka dari itu peneliti menerapkan model pembelajaran *Role Playing* agar siswa mampu mengembangkan ide-ide yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan mampu untuk melatih siswa dalam menulis rangkuman materi yang diajarkan secara individu dengan baik.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang setelah melakukan tindakan pada orang tersebut dan perubahan yang terjadi dapat diukur dan diamati dari keterampilan, pengetahuan dan sikap.

Menurut Dimiyati dan Mudjino (2020:139) “Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar kemampuan dalam bentuk tingkah laku peserta didik berupa kognitif, afektif dan psikomotor setelah menerima pengalaman belajar”.

Menurut Suprijono (Thobroni, 2015:20) mengemukakan “Hasil belajar pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.”. Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar.

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol namun hasil belajar psikomotor dan afektif harus menjadi

bagian dari hasil penilaian dan proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh pendidik untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan dan hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Hasil belajar peserta didik kelas IV masih rendah dan rata rata nilai peserta didik di bawah KKM. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran sehingga minat belajar siswa tumbuh dan siswa tidak bosan melainkan aktif saaf proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar, guru yang menjadi model pembelajaran dan guru hanya berfokus menggunakan model ceramah sebagai alat untuk menyampaikan sebuah pembelajaran, sehingga selama pembelajaran berlangsung siswa merasa bosan dan kurang aktif yang membuat proses belajar mengajar menjadi pasif. Dengan demikian maka sangat diperlukan media pembelajaran yang tepat, menarik dan sesuai dengan karakteristik dan korteks siswa Sekolah Dasar khususnya kelas tinggi. Untuk itu guru perlu menerapkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum ditetapkan serta dapat membuat siswa ikut tertarik dan dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian eksperimen adalah perlakuan *treatment*, sedangkan dalam penelitian naturalistik tidak ada perlakuan dengan demikian metode penelitian, Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

HASIL PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif,karena permasalahan dalam penelitian berkaitan dengan angka-angka

melalui proses *Pretest-Posttest* tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Menurut Sugiyono (2017:73) penelitian quasi eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen bentuk Pre-eksperimental dengan One Group Pretest-Posttest karena peneliti hanya menggunakan satu kelas dan peneliti akan membandingkan pretest (sebelum menggunakan Model *Role Playing*) dan Posttest (setelah menggunakan Model *Role Playing*). Dengan peneliti hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Untuk melakukan penelitian ini maka diperlukan tempat penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data sesuai judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 091277 Siantar Estate. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 091277 Siantar Estate Jl. Makmur Kec. Siantar.

Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut antara lain:

- 1) Sekolah tersebut memberikan respon yang positif terhadap peneliti, ketika peneliti memohon kesediaan sekolah tersebut dijadikan sebagai tempat penelitian
- 2) Lokasi sekolah yang strategis dan terjangkau peneliti sehingga dapat menghemat waktu dan biaya yang digunakan.
- 3) Sekolah tersebut sesuai kriteria yang dibutuhkan penelitian untuk menjadikan objek penelitian.

Menurut Asrul (2015:148) soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauan atau kemampuannya. Besarnya indeks kesukaran soal anantara 0,00 sampai dengan 1,0. Soal dengan indeks kesukaran 0,00 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah.

Deskripsi Data Pre-test

Pre-test sebuah uji yang dilakukan sebelum pemberlakuan model pembelajaran Role Playing. Hasil dari Pre-test dapat dilihat dari tabel berikut:

Kemampuan hasil belajar siswa dalam memahami materi tentang Berbagai Pekerjaan. Nilai *pretest* siswa Kelas IV yang mendapatkan nilai tuntas terdapat 7,14% siswa sudah tuntas mengerjakan *pretest* sedangkan 92,85% belum tuntas dalam mengerjakan soal *pretest*. Berdasarkan deskripsi ketuntasan hasil belajar maka dapat diperoleh presentasi tingkat kemampuan dalam mengerjakan soal pretest sebelum diberi perlakuan.

Deskripsi Data Post-test

Post-test sebuah uji yang dilakukan setelah pemberlakuan model pembelajaran Model *Role Playing* terhadap peserta didik.

Nilai Posttest siswa kelas IV yang mendapatkan nilai tuntas terdapat 96,42% sedangkan 3,57% belum tuntas dalam mengerjakan soal posttest. Berdasarkan deskripsi ketuntasan hasil belajar maka dapat diperoleh presentasi tingkat kemampuan dalam mengerjakan soal posttest.

Perhitungan Hasil Analisis Data

Uji Hipotesis / Uji N-Gain

Uji hipotesis merupakan uji yang dilakukan untuk menjawab ataupun menemukan kesimpulan dari hipotesis yang di ajukan. Pada penelitian pengujian hipotesis akan menggunakan ini dua pihak. Berdasarkan uji prasyarat yang dilakukan sebelumnya yaitu uji normalitas dan homogenitas, maka untuk pengujian selanjutnya dapat dilakukan dengan pengujian parametric. Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dengan bantuan spss versi 24.

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan bahwa data bersifat normal dan homogen, untuk selanjutnya data harus dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil tes peserta didik diperoleh t_{hitung} sebesar 19,200 dan t_{tabel} sebesar 2,05183 dengan taraf kesalahan 5%. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang menandakan

bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran biasa.

Dari hasil Signifikansi pada uji anova tabel 5.2 adalah 0,000 yang artinya nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka H^0 ditolak dan H^1 diterima. Artinya semua variabel independent/bebas memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen/terikat.

SIMPULAN

Berdasarkan pemerolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan model *role playing* berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada tema 4 subtema 3 tentang Pekerjaan Orang Tuaku siswa SD Negeri 091277 Siantar Estate. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 24 diperoleh $t_{hitung} = 19.200 > t_{tabel} = 2,05183$ dan $Sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05$. Dari hasil tersebut terlihat H_a diterima itu artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada tema 4 subtema 3 tentang Pekerjaan Orang Tuaku siswa kelas IV SD Negeri 091277 Siantar Estate.

DAFTAR PUSTAKA

- S A.Ridwan Siregar. (2008). Perpustakaan Elektronik: *Definisi, Karakteristik dan Penangannya*. Medan: Universitas Sumatera Utara
- Fathurrohman, Pupuh. 2013. *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Rusman. (2016). *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, Nurliani: (2018). *Pengantar Pendidikan*, Pematang Siantar: Universitas
- Sudjana. 2018. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Winataputra, Udin S. dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:
Universitas Terbuka.