

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL
BELAJAR TEMATIK SISWA**

(Jurnal)

Oleh

**DIAH AYU NINGRUM
LILIK SABDANINGTYAS
FITRIA AKHYAR**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA

Diah Ayu Ningrum¹, Lilik Sabdaningtyas², Fitria Akhyar³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung
e-mail: diahayuningrum10@gmail.com, +6285788884005

Abstract : The Influence Of Role Playing Learning Model Onthematic Learning Result

The problem of this research was the low result of students' thematic learning. This research was aimed to investigate the influence of Role Playing Learning Model on Students' Thematic Learning Result. The method used in this research was Quasi Experimental method. The research design used in this study was Nonequivalent Control Group Design, so there were experiment class and control class. The population in this research was the students of SD Negeri in Pringsewu sub-district that have been using thematic learning until VI grade. The number of the population was 86 students. The sample of this research were 19 students of IV grade in SD Negeri 1 Pringsewu Timur and 20 students of IV grade in SD Negeri 3 Pringsewu Barat which had been selected with purposive sampling technique. The instruments used in this study were test result and observation sheet of students' activity by using Role Playing learning model. The data were analyzed by using simple linear regression test and t-test. Regarding to the result of the research, it can be concluded that Role Playing learning model gives influence to students' thematic learning result on the VI grade students in Pringsewu sub-district and there is differences between the learning result by using Role Playing and by using speech method.

Keywords: *learning result, Role Playing learning model and Thematic.*

Abstrak : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tematik

Masalah penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar tematik siswa. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi eksperimental*. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Groub Design*, sehingga terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian ini adalah SD Negeri Kecamatan Pringsewu yang sudah menggunakan pembelajaran tematik sampai kelas VI berjumlah 86 siswa dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 1 Pringsewu Timur yang berjumlah 19 dan kelas VI SD Negeri 3 Pringsewu Barat berjumlah 20 siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu dan adanya perbedaan antara hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan menggunakan metode ceramah

Kata kunci: hasil belajar, model pembelajaran *Role playing*, tematik.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia untuk membangun manusia yang berkualitas dan berkarakter. Oleh karena itu proses pendidikan harus dengan kualitas pendidik serta sarana dan prasarana yang memadai supaya tercapai pendidikan yang baik. Pendidikan adalah wadah peserta didik dapat secara aktif belajar dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mereka dapat memiliki akhlak yang baik serta kecerdasan dan keterampilan untuk membangun bangsa dan negara menjadi lebih baik, dalam pendidikan terdapat istilah belajar mengajar atau pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk menumbuhkembangkan potensi anak. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah. Peran guru adalah menentukan bagaimana proses pembelajaran. Proses pembelajaran dititik beratkan pada bagaimana guru memberi kesempatan kepada siswa agar dapat belajar sehingga tercapai tujuan secara efektif. Pembelajaran menuntut guru untuk

mempunyai Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mampu menentukan model yang tepat sesuai materi yang diajarkan, kemampuan melaksanakan evaluasi, mampu melakukan pembelajaran yang efektif, mampu mengembangkan sistem pengajaran, menguasai materi serta menguasai kurikulum.

Di Indonesia sudah diterapkan pembelajaran tematik untuk sekolah dasar. Berdasarkan panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pengelolaan kegiatan pembelajaran pada kelas awal sekolah dasar dalam mata pelajaran dan kegiatan belajar pembiasaan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan Pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Menekankan penerapan konsep belajar sambil melakukan. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan berbagai variasi metode, misalnya percobaan, bermain peran (*Role Playing*), tanya jawab, demonstrasi, bercakap-cakap.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa adalah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Berdasarkan pengamatan penelitian pendahuluan di beberapa SD Negeri Kecamatan Pringsewu diketahui bahwa ada sebagian SD Negeri di Kecamatan Pringsewu sudah menerapkan Pembelajaran Tematik tetapi masih di kelas I, II, IV, dan V bahkan ada beberapa SD Negeri di Kecamatan Pringsewu belum menerapkan pembelajaran tematik. SD Negeri di kecamatan Pringsewu yang sudah menerapkan pembelajaran tematik di seluruh kelas adalah SD Negeri 1 Pringsewu Timur, SD Negeri 3 Pringsewu Barat dan SD Negeri 1 Pringsewu Selatan.

SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat belum menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dan hasil belajar siswa untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) masih kurang memuaskan, dan SD Negeri 1 Pringsewu Selatan telah menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* dan hasil belajar siswa untuk mencapai KKM sudah memuaskan. Berikut ini disajikan hasil mid semester ganjil siswa kelas VI SD Negeri di Kecamatan Pringsewu pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu

| Nama Sekolah | Jumlah siswa | Nilai | KKM | Frekuensi | Persentase | Keterangan |
|-------------------------------|--------------|-------|-----|-----------|------------|--------------|
| SD Negeri 1 Pringsewu Timur | 19 | 0-64 | 65 | 15 | 78,94% | Belum Tuntas |
| | | ≥ 65 | | 4 | 21,05% | Tuntas |
| SD Negeri 3 Pringsewu Barat | 20 | 0-64 | 65 | 14 | 70% | Belum Tuntas |
| | | ≥ 65 | | 6 | 30% | Tuntas |
| SD Negeri 1 Pringsewu Selatan | 47 | 0-69 | 70 | 19 | 40,42% | Belum Tuntas |
| | | ≥ 70 | | 28 | 59,57% | Tuntas |

(Sumber: Dokumen Guru Kelas VI SD Negeri yang Sudah Menggunakan Pembelajaran Tematik Sampai Kelas VI)

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa SD Negeri 1 Pringsewu Timur siswa yang tuntas ada 4 siswa (21,05%) dan yang belum tuntas sebanyak 15 (78,94%). SD Negeri 3 Pringsewu Barat yang tuntas ada 6 (30%) siswa yang tidak tuntas 14 (70%). Sedangkan SD Negeri 1 Pringsewu Selatan mencapai ketuntasan lebih tinggi dari kedua SD di atas yang yang tuntas ada 28 (59,57%) dan yang tidak tuntas sebanyak 19 (40,42%) .

Berdasarkan kenyataan di atas dapat disimpulkan bahwa SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat ketercapaian

ketuntasan relatif sama sedangkan SD Negeri 1 Pringsewu Selatan Ketercapaian ketuntasan lebih Tinggi dari kedua SD Negeri tersebut. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian di SD Negeri 1 Pringsewu Timur dan SD Negeri 3 Pringsewu Barat. Sedangkan SD Negeri 1 Pringsewu selatan akan menjadi acuan dalam penelitian ini

Berdasarkan latar belakang ini maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh model pembelajaran *Role Playimg* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas VI SD Negeri Kecamatan

Pringsewu”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk desain *Quasi ekperimental design* dengan bentuk *desain Nonequivalent Control Groub Design*

Populasi dalam penelitian ini adalah

seluruh kelas VI SD Negeri di Kecamatan Pringsewu yang menggunakan pembelajaran tematik sampai kelas VI tahun ajaran 2017/2018. Dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Jumlah siswa kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu

| Nama Sekolah | Jumlah Siswa |
|-------------------------------|--------------|
| SD Negeri 1 Pringsewu Timur | 19 |
| SD Negeri 3 Pringsewu Barat | 20 |
| SD Negeri 1 Pringsewu Selatan | 47 |
| Jumlah | 86 |

(Sumber: Dokumen Guru Kelas VI SD Negeri yang Menggunakan Pembelajaran tematik sampai kelas VI)

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Teknik *nonprobability* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan *purposive sampling*. Sehingga, dalam melaksanakan penelitian, kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas VI SD Negeri 1 Pringsewu Timur dengan jumlah 19 siswa yang diberi perlakuan dengan

menggunakan model *Role Playing* dengan pertimbangan karena jumlah siswa yang belum tuntas cukup banyak, yaitu mencapai 15 siswa. SD Negeri 3 Pringsewu barat berjumlah 20 siswa.

Pengujian validitas instrument yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validasi kontruksi (*Contruct Validity*). Untuk menguji validitas instrument

digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson.

Mencari validitas soal tes kognitif dilakukan uji coba soal dengan jumlah responden sebanyak 24 siswa. Jumlah soal yang diuji sebanyak 40 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, dilakukan analisis validitas butir soal menggunakan rumus korelasi *product moment*.

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, diperoleh 20 butir soal dinyatakan valid. Selanjutnya 20 butir soal yang valid digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Uji reliabilitas menggunakan rumus Spearman-Brown berdasarkan perhitungan maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji coba instrumen tes tergolong sangat tinggi dengan tabel reliabilitas menurut Arikunto. Perhitungan daya beda soal instrument tes hasil belajar diperoleh 18 soal dengan Klasifikasi Jelek, 19 Selanjutnya terdapat 2 soal dengan Klasifikasi baik. tingkat kesukaran instrument tes hasil belajar diperoleh taraf kesukaran terdapat 7 soal dengan tingkat kesukaran sukar, 13 soal dengan tingkat kesukaran sedang, dan 20 soal dengan tingkat kesukaran mudah

Berarti soal dapat dikatakan sedang atau tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah.

Uji hipotesis menggunakan rumus Uji Regresi Linear Sederhana untuk menguji adakah pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu dan Uji-t untuk menguji adakah perbedaan hasil belajar tematik menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan hasil belajar temating menggunakan metodeceramah SD Negeri Kecamatan Pringsewu. Hipotesis yang diajukan penelitian pertama adalah menyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu Dan hipotesis kedua menyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar tematik siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah di kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas data menggunakan rumus Chi-kuadrat (X^2) dengan hasil

$X^2_{hitung} = 1,48 < \chi^2_{tabel} 11,1$ berarti data berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dihitung menggunakan rumus *One Way Anova* dengan hasil $= 5,19 > \chi^2_{tabel} 4,11$, berarti data bersifat homogen. Hasil analisis regresi linier sederhana, dinyatakan bahwa $r_{hitung} 0,463 \geq r_{tabel} 0,316$, sehingga dapat disimpulkan aktivitas belajar pada pembelajaran terpadu dengan Model Pembelajaran *Role Playing* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa. Hasil uji t dinyatakan bahwa nilai t hitung $\geq t_{tabel} (2,28. > 1,998)$ taraf signifikansi 5% maka disimpulkan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar tematik siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan menggunakan metode ceramah di kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar tematik siswa kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Hal ini memiliki kesesuaian dengan

beberapa peneliti lain yang dijadikan acuan yaitu Tria Rossyta Dewi, I Made Tegeh, I Made Saurjana tahun 2017 hal. 1-10, Hasan Basri tahun 2017 hal. 38-53 dan Fitriyah Ummi Sholihah tahun 2014 hal . 1-9 yang juga meneliti pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi melalui imajinasi dan penghayatan siswa. Hal tersebut sejalan dengan Hamdayana (2014:189) model *Role Playing* adalah suatu cara penggunaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Tahapan model pembelajaran *Role Playing* terdapat enam tahap Menurut Shoimin (2014:161) langkah-langkah pokok *Role Playing*

antara lain: 1. Memilih situasi bermain peran; 2. Mempersiapkan kegiatan bermain peran; 3. Memilih peserta/pemain peran; 4. Mempersiapkan penonton; 5. Memilih peran (melaksanakan kegiatan bermain peran); 6. Mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran. dengan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* tersebut cocok untuk tema 9 menjelajah angkasa luar subtema 3 keteraturan yang menajutkan, yang siswa dapat secara aktif mengikuti pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas VI SD Negeri Kecamatan Pringsewu. Hal ini diajukan dengan :

1. Aktivitas belajar di kelas eksperiment dengan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar
2. Hasil belajar tematik dengan model pembelajaran *Role Playing*

lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2011. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi, Cetakan kesebelas, Jakarta : Bumi Aksara

-----, 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

Jakarta: Rineka Cipta.

Basri, Hasan. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Role Paying* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1 (1):38-53. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau.

Dewi, Tria Rosstyta. Rengeh, I Made. Suarjana I Made. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Role Playing* Terhadap hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Gugus III Kecamatan

Seririt Tahun Ajaran. *E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2016/2017, 5 (2): 1-10. Mimbar PGSD.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 13*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sholihah, Fitriyah Ummi. 2014. Penerapan Metode Bermain Peran Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi PKN Pada Sekolah Dasar. *JPGS*, 02 (03) 1:9. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.

Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung : Alfabeta.

-----, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.