

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Farah Diba¹, Maman Surahman², Arwin Achmad³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

e-mail: farahdiba621@gmail.com, +6285269900220

Abstrak: Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik terpadu dan aktivitas peserta didik. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan design *nonequivalent control group design*, teknik sampling, teknik pengambilan data, analisis data peserta didik. Hasil Penelitian menunjukkan ada pengaruh dalam penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik terpadu dan aktivitas peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

Kata kunci : aktivitas dan hasil belajar, *Role Playing*, peserta didik

Abstract : *The Effect Of Role Playing To Activity And Learning Results Students'*

Problem in this research is still low activity and result of study of class IV in SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung. The purpose of this research is to know the effect of Role Playing model implementation on integrated thematic learning outcomes and the activities of learners. The model used in this research is experimental research using design nonequivalent control group design, sampling technique, data retrieval technique, data analysis. The result of research shows that there is influence in applying Role Playing model to the result of integrated thematic learning and the activity of students of class IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung academic year 2017/2018.

Keywords : activities and learning, Role Playing, Results Students'

PENDAHULAN

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kualitas manusia seutuhnya, adalah misi pendidikan yang menjadi tanggung jawab profesional peserta didik.

Pengembangan kualitas pendidikan ini menjadi suatu keharusan, terutama dalam memasuki era globalisasi. Pendidikan yang dilaksanakan di sekolah harus sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan kepada siswa karna materi yang di perolehnya tidak selalu sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pemerintah telah melaksanakan dasar hukum yang kuat dalam menyelenggarakan pendidikan yaitu dengan dikeluarkannya Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Undang-undang tersebut dalam Bab I Pasal 1 (ayat 1) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif menegembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadia,

kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 yaitu tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Proses pembelajaran seorang pendidik hendaknya harus mengetahui dan memahami materi pembelajaran yang akan di ajarkan. Dalam rangka mengemban tugas, pendidik menjadi kunci utama proses pembelajaran. Karena pendidik di tuntutan untuk selalu melakukan inovasi pembelajaran yang mencakup penemuan dan pemanfaatan media, model, pengelolaan kelas, dan metode pembelajaran dengan baik.

Terkait pelaksanaan pendidikan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, telah mengungkapkan bahwa pada pendidikan di Sekolah Dasar (SD) dimaksudkan sebagai upaya pembekalan kemampuan dasar peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar negeri 2 Palapa Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar peserta didik kelas IV A masih rendah, pendidik masih kurang tepat dalam penggunaan model pembelajaran, aktivitas belajar peserta didik di dalam kelas masih rendah, kedisiplinan belajar masih rendah, dan pendidik masih minim dalam penggunaan model pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan pendidik kelas IV SDN 2 Palapa Bandar Lampung, masih rendahnya aktivitas dan hasil

belajar peserta didik tersebut disebabkan dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional yang berpusat kepada pendidik saja (*teacher centred*).

Model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran kurang relevan, proses belajar mengajar berlangsung belum optimal, sehingga dalam hal ini yang perlu diperbaiki adalah model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran yang kurang relevan. Sehingga dalam proses mengajar diharapkan dapat berlangsung secara optimal, dan menarik sehingga aktivitas dan hasil belajar peserta didik meningkat. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, diperlukan adanya suatu model yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan tuntutan tersebut adalah model *Role Playing*. Dengan model ini peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berfikir untuk mencari dan memecahkan suatu masalah.

Model *Role Playing* memungkinkan para peserta didik menemukan informasi-informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan intruksional. Hal ini berpengaruh/berimplikasi terhadap peran pendidik sebagai penyampai informasi ke arah peran pendidik sebagai pengelola interaksi pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu di adakan perbaikan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung Tahun 2017/2018.

Tabel 1. Data Presentasi Nilai Keseluruhan Semester Ganjil Kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Jumlah Nilai		Presentasi	
			Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
IV	60	65	25	35	41,67 %	58,33%

Sumber : Dokumentasi guru Kelas IV SDN 2 Palapa Bandar Lampung

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa presentase ketuntasan hasil belajar tematik kelas IV sebesar 41,67% dan yang tidak tuntas sebesar 58,33 %. Berdasarkan kenyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil Belajar peserta didik kelas IV semester ganjil SDN 2 Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018 masih rendah.

Masih rendahnya hasil belajar peserta didik diduga salah satunya

terjadi karena penerapan model pembelajaran yang kurang tepat yaitu pembelajaran yang bersifat monoton atau konvensional yang masih cenderung berpusat pada pendidik sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Pendidik masih menggunakan metode ceramah yang lebih banyak dari awal dimulainya pembelajaran, sehingga di sini peserta didik cepat merasa bosan dan kurang

bersemangat dalam belajar. Oleh karena itu, perlu digunakan sebuah model yang menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk tertarik belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satunya dengan menerapkan model *Role Playing*.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran dengan judul “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung Tahun 2017/2018.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis eksperimen, dimana jenis eksperimen menurut “Sugiyono, (2015: 107) jenis eksperimen merupakan model yang menjadi bagian dari jenis kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya”.

Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Desain*, Yaitu desain kuasi eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih secara *random* (acak) yang merupakan bentuk model penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*).

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018 yang beralamat di jalan Jl. Jenderal Ahmad Yani No.2, Palapa, Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung 35213.

populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018. Maka dalam penelitian ini, seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung yang berjumlah 60 peserta didik adalah sampel penelitian.

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra penelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah :

1) Tahap Persiapan, 2) Tahapan Pelaksanaan, 3) Tahapan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, tes, dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian dilakukan 2 tahap . pertama uji coba instrumen, Menurut “Brata (2012: 55-56) uji coba merupakan langkah yang sangat penting dalam pengembangan instrumen, karena dari uji coba inilah diketahui informasi mengenai mutu instrumen yang dikembangkan itu”. Uji coba instrumen dilakukan pada peserta didik kelas IV A dan IV B SDN 2 Palapa Bandar Lampung dan Uji persyaratan instrumen tes dilakukan di dalam kelas masing-masing yaitu kelas IV A dan Kelas IV B dan tahap kedua dilakukan analisis pembuktian hipotesis.

Pengujian terhadap hipotesis penelitian yang telah dirumuskan dilakukan melalui metode statistik dengan regresi linear sederhana dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis regresi linear sederhana diperoleh r hitung 0,4861

dengan $N = 30$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh r tabel 0,361; sehingga r hitung $>$ r tabel ($0,4861 > 0,361$).

Kemudian, R Square = besarnya nilai koefisien dterminasi (kemampuan mendukung/daya dukung) variabel bebas (model *Role Playing*) dalam memprediksi atau menentukan besarnya variabel terikat (hasil belajar siswa) sebesar 0,7396 atau 73,96%. Sehingga berdasarkan perhitungan regresi linear sederhana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik terpadu peserta didik kelas IV di SDN 2 Palapa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil uji-t di dapat t hitung = 4,388. Sedangkan taraf signifikan 5% dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ sehingga diperoleh t tabel sebesar 2,002. Karena nilai t hitung $>$ t tabel ($4,388 > 2,002$) dan taraf signifikan 5 % maka H_0 ditolak H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik menggunakan model *Role Playing* dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah peserta didik kelas IV SDN 2 Palapa Bandar Lampung.

Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain Basri (2000: 54)”.

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

Berhasil atau tidaknya peserta didik dalam kegiatan belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar, seperti faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri anak, misalnya *biologis*, motivasi belajar dan faktor *psikologis*. Faktor yang lainnya adalah faktor *eksternal* yaitu faktor sosial yang berupa pendidik, teman dan lingkungan masyarakat. Menurut Brooks (2014 : 41) menyatakan bahwa :

To date, there has been much speculation about the benefits and the drawbacks of learning outcomes for students, but, significantly, little attention has been given to researching and documenting how students are actually viewing and using them. Therefore, the impact of learning outcomes on students' learning is still relatively unknown.

Faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung ataupun tidak dalam mencapai hasil belajar dan sangat menunjang keberhasilan peserta didik dalam belajar, sehingga seorang pendidik harus mampu menerapkan model pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar peserta didik.

“Model *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang Hadfield (2008: 23)”. Dalam *Role Playing* peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah

berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain Syamsu (2000: 54). Pada model bermain peran, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Peserta didik diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. “Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri peserta didik Depdiknas (2002: 19)”. Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, peserta didik akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari Boediono (2001: 45).

Jadi, dalam pembelajaran peserta didik harus aktif, karena tanpa

adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi. Lembar observasi juga terlihat bahwa siswa yang selama proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing* memiliki skor yang tinggi juga mendapatkan nilai *posttest* yang tinggi sedangkan peserta didik yang memiliki skor rendah mendapatkan nilai *posttest* yang rendah pula.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Pemahaman peserta didik terhadap materi cukup baik karena selama proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing* peserta didik berperan aktif untuk menemukan konsep sendiri sehingga saat dilaksanakan *posttest* peserta didik mendapatkan nilai yang lebih baik dibandingkan saat *pretest*.

Oleh karena itu, pembelajaran dalam kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing* dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena dalam proses pembelajaran peserta didik diberi

kesempatan untuk mengembangkan bakat dan pengetahuan mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa : model *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 2 Palapa Bandar Lampung.

Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dengan demikian dinyatakan bahwa ada pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka ada saran yang dapat ditujukan kepada :

- 1) Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah dengan model *Role Playing* agar peserta didik dapat turun langsung dalam skenario dan pembelajaran yang ada.
- 2) Pendidik diharapkan memilih model pembelajaran yang tidak berpusat pada pendidik melainkan

berpusat pada peserta didik utamanya model pembelajaran *Role Playing* karna model pembelajaran ini dapat

Merangsang daya pikir peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

- 3)Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan model *Role Playing* dan membantu pendidik untuk melaksanakan model pembelajaran yang beragam sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dan pendidikan pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Brata, Surya. 2012. *Instrumen Penelitian*. PT. Raja Grafindo, Jakarta.
- Basri, Syamsu. 2000. *Pengertian Model Pembelajaran*. PT. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Boediono. 2010. *Pengertian Model Pembelajaran*. PT. Citra Media Pustaka, Yogyakarta.

Depdiknas. 2002. *Pengertian Pembelajaran*. Depdiknas, Jakarta.

Hadfield, Jill 2008. *Classroom Dynamic*. Press. Oxford University.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta, Bandung