



Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Blega 2 Bangkalan

Arwin Rozak^{1*}, Conny Dian Sumadi²

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 25-07-2024

Accepted 27-03-2025

Published 31-03-2025

Keywords:

Role playing model

Learning outcomes

Economic activities

Elementary school

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the role playing learning model on student learning outcomes. This research was conducted at SDN Blega 2 which is located in Blega District, Bangkalan Regency. The population in this study was 38 students, and the research sample was 38 students consisting of 19 men and 19 women. The sampling technique in this research was a saturated sample. This type of research is quantitative research, with a one group pretest posttest design. The data collection technique in this research uses tests and observation. The data analysis techniques carried out were in the form of validity, reliability, level of difficulty and distinguishing power tests for testing research instruments. Normality test for prerequisite tests, as well as t test for hypothesis testing. The research results show that the sig (2-tailed) value is $0.00 < 0.05$ and the t_{count} value $(-3.384) < t_{table} (-2.026)$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted. So there is a significant difference between student learning outcomes before and after the role playing learning model is applied. So it can be concluded that the role playing learning model influences student learning outcomes.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



*Corresponding Author:

Arwin Rozak

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email: arwinrozak@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi seseorang. Pendidikan dijadikan wadah sebagai ajang untuk menuntut ilmu. Menurut Ahdar (2021) pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar berupa bimbingan, pelatihan, pengajaran guna menciptakan peserta didik yang dapat menjalankan perannya di lingkungan bermasyarakat. pendidikan merupakan wadah yang digunakan untuk membentuk perubahan sikap, perilaku, dengan sebuah bimbingan, pelatihan, serta pengajaran untuk menciptakan peserta didik yang unggul dan dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Adanya proses pendidikan dapat mematangkan generasi penerus bangsa agar menjadi lebih baik, dengan mengembangkan potensi-potensi dalam dirinya, sehingga siap untuk menjadi penerus generasi selanjutnya

(Citriadin, 2019). Pendidikan bertujuan untuk mengubah tingkah laku seseorang dalam memperbaiki diri menjadi lebih baik. Pendidikan terus berkembang dan diperbarui mengikuti perkembangan zaman, seperti adanya kurikulum yang merupakan bagian dari pendidikan.

Saat ini kurikulum yang berlaku di sekolah-sekolah ialah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka sering disebut juga Merdeka Belajar, artinya kebebasan dalam belajar. Maksud dari kebebasan dalam belajar ialah, peserta didik dapat memilih pembelajaran yang diinginkan, guru bebas untuk mengonsep pembelajaran di dalam ataupun luar kelas untuk peserta didiknya. Menurut Zainuri (2023) Merdeka Belajar memiliki arti kemandirian dan kemerdekaan bagi lingkungan pendidikan dalam menentukan metode terbaik dalam pembelajaran. Karakteristik merdeka belajar lebih mengarah pada pengembangan potensi berupa keterampilan atau soft skills, dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Adanya kurikulum merdeka merupakan salah satu cara pemerintah agar peserta didik belajar untuk lebih kritis dalam belajar, serta memiliki minat belajar yang tinggi karena pembelajaran telah di desain sesuai kebutuhan peserta didik. Guru telah mengupayakan pembelajaran yang dapat mengembangkan soft skill peserta didik, seperti mengajak peserta didik untuk kreatif melalui pembuatan karya, mengajak siswa untuk berpikir kritis, menerapkan pembelajaran dengan berkelompok untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi siswa. Kurikulum ini berlaku pada semua mata pelajaran termasuk IPAS.

IPAS merupakan pelajaran gabungan dari IPA dan IPS. Pelajaran IPAS merupakan pelajaran yang di dalamnya membahas tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksi individu sebagai makhluk sosial dengan lingkungannya. Tujuan adanya IPAS dalam kurikulum merdeka yaitu mengembangkan minat, rasa ingin tahu, mengembangkan keterampilan dan pengetahuan. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS juga memiliki kendala.

Berdasarkan hasil angket pra penelitian 66% siswa mengatakan bahwa pembelajaran IPAS dikelasnya tidak menyenangkan. Siswa juga menyatakan bahwa mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPAS. Selain itu siswa kesulitan jika memahami materi hanya dengan membaca dan mengerjakan soal. Permasalahan tersebut merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali Kelas IV, ada beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, salah satunya adalah pada mata pembelajaran IPAS. Pada mata pelajaran ini ada beberapa materi yang memiliki kendala, salah satunya materi kegiatan ekonomi. Pada materi ini hasil belajar siswa rendah, yaitu di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) di sekolah tersebut, yakni di bawah 70. Materi kegiatan ekonomi tidak hanya terkait teori saja, namun ada pembelajaran yang memerlukan pengamatan langsung, praktik, ataupun simulasi. Guru mengatakan bahwa kurang dalam menerapkan metode, dan model pembelajaran sehingga pembelajaran kurang maksimal. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar dari siswa. Guru mengatakan bahwa metode yang sering dipakai adalah metode ceramah. Metode ceramah tidak selamanya efektif digunakan dalam setiap pembelajaran, adakalanya guru memerlukan inovasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil angket siswa menyatakan bahwa 78 % siswa menyukai pembelajaran dengan berkelompok. Siswa menyukai belajar sambil bermain, dan melakukan praktik. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk menerapkan inovasi pembelajaran sesuai kebutuhan dan kondisi siswa. Di era saat ini, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, namun juga berpusat pada siswa. Perlu penerapan metode dan model pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan

interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan menjadikan hasil belajarnya meningkat.

Hasil belajar adalah sebuah poin yang dimiliki oleh peserta didik setelah belajar. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Menurut Maryono et.al (2021) hasil belajar adalah bentuk prestasi atau penghargaan bagi siswa setelah melalui proses pembelajaran yang meliputi keterampilan, sikap, dan pengetahuan. Perubahan tingkah laku yang dialami seseorang yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor setelah menjalani proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah diberikan perlakuan atau pembelajaran oleh pendidik. Hasil belajar setiap individu akan berbeda-beda, karena kemampuan setiap orang juga berbeda. Hasil belajar juga bisa rendah ataupun tinggi, tergantung sejauh mana peserta didik memahami materi yang diajarkan. Untuk meningkatkan hasil belajar, perlu tindakan yang lebih, baik dari peserta didik, ataupun dari pendidik. Sebagai pendidik, menggunakan berbagai desain pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, rasa ingin tahu peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu strategi pembelajaran yang bisa dilakukan ialah, menerapkan model pembelajaran yang cocok sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Model pembelajaran adalah suatu cara atau langkah yang dilakukan oleh guru untuk mengajak siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran. Adanya model pembelajaran, dapat digunakan sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Ada begitu banyak contoh model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk pembelajaran di kelas maupun luar kelas. Salah satu contoh model pembelajaran yang ada yaitu, model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran yang didesain agar siswa dapat memerankan suatu karakter. Penghayatan terhadap karakter yang diperankan, akan membawa siswa untuk lebih mendalami peran yang dimainkan, sehingga siswa akan lebih paham, karena seakan-akan ia berada dalam situasi tersebut. Menurut Sohibun et.al (2017) *Role Playing* dapat menjadikan siswa memahami berbagai karakter dirinya, dan lingkungan sekitarnya dan dapat mengambil pelajaran positif dengan bermain peran. Ismawati et.al (2016) mengatakan bahwa *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mengenal lingkungannya, belajar secara langsung, berinteraksi dengan lingkungan, mengajak siswa untuk berimajinasi, mengekspresikan dirinya tanpa terbatas kata dan gerak.

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang ingin di capai. Model *role playing* juga memiliki tujuan di dalamnya. Adapun tujuan model *role playing* menurut Saefuddin & Berdiati (2014) yaitu, 1). Dapat menjadi sebuah pengalaman yang konkret untuk siswa setelah mempelajarinya, 2). Dapat mengilustrasikan prinsip dari materi pembelajaran, 3). Dapat menumbuhkan rasa peka terhadap permasalahan yang ada, 4). Dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar, 5). Sebagai sarana untuk membangkitkan perasaan siswa.

Model pembelajaran *role playing* memiliki langkah-langkah atau sintak dalam pelaksanaannya. Menurut Subagiyo (2013) model *role playing* memiliki beberapa langkah, yaitu 1). Menentukan Masalah yang Hendak dimainkan (Guru menjelaskan permasalahan kepada siswa melalui tanya jawab. Masalah didiskusikan secara detail agar dapat dipahami oleh siswa. Permasalahan yang ada diidentifikasi mulai dari tokoh-tokoh yang terlibat, situasi, dan masalah yang terjadi), 2). Memilih Pemeran (Guru dan siswa bersama-sama mencari karakter yang cocok dan dibutuhkan sesuai permasalahan. Setelah itu, siswa akan dibentuk kelompok dan berdiskusi dengan kelompoknya tentang peran-peran yang akan dimainkan), 3). Menyusun Skenario (Siswa menyusun naskah atau skenario dengan bantuan guru. Skenario tidak boleh menyimpang dari inti dan pokok permasalahan. Guru dapat membimbing siswa dalam membuat skenario seperti menanyakan karakter dari

masing-masing peran agar sesuai dengan topik), 4). Menyiapkan Pengamat (Pengamat digunakan untuk mengamati, memberikan komentar, saran kepada pemain yang sedang tampil. Pengamat akan berperan sebagai evaluator agar pemain yang tampil mendapatkan masukan dari permainan perannya), 5). Memainkan Peran (Setelah semua hal siap, selanjutnya adalah pementasan. Skenario yang telah dibuat dimainkan oleh setiap kelompok sesuai peran masing-masing dan bebas untuk mengekspresikan diri), 6). Melakukan Diskusi dan Evaluasi (Setelah menerima masukan dari pengamat, setiap kelompok akan berdiskusi dan mengevaluasi penampilannya, dengan dibantu oleh guru. Setiap kelompok akan memperbaiki permainannya yang kurang maksimal, setelah diberi saran dan masukan), 7). Memainkan Ulang (Siswa akan memainkan ulang peran yang diperoleh, sesuai saran dan masukan dari beberapa pihak sehingga permainan peran yang dilakukan dapat memberikan hasil yang lebih baik), 8). Berbagi Pengalaman dan Menarik Kesimpulan (Setelah bermain peran, para pemain mampu untuk membagikan pengalamannya, menceritakan hal yang dirasakan. Selain itu, pemain menyimpulkan bersama-sama hal yang dapat diperoleh dari bermain peran, dengan bimbingan guru).

Model pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model ini menurut Tarigan (2016) yaitu, 1). Siswa dapat mengembangkan pikirannya untuk mengingat, dan menyimulasikan cerita, 2). Siswa di ajak untuk kreatif dan memiliki inisiatif, 3). Siswa akan berlatih untuk lebih percaya diri, 4). Siswa dapat mengembangkan bakat seni yang dimiliki melalui peran yang dimainkan, 5). Siswa dapat berlatih untuk berbagi tugas bersama kelompok, 6). Semua siswa akan berpartisipasi dalam pembelajaran, 7). Model ini akan menciptakan kelas yang aktif, kreatif, menyenangkan, 8). Siswa akan lebih bersemangat dalam belajar, 9). Pembelajaran menjadi lebih berkesan, 10). Dapat melatih kerja sama antar siswa untuk mempersembahkan penampilan yang terbaik. Sedangkan kekurangan dari model *role playing* menurut Afifi (2017) yaitu, 1). Waktu yang dibutuhkan tidak sedikit, 2). Memerlukan kerja sama guru dan siswa, 3). Kemungkinan ada siswa yang malu untuk bermain peran, 4). Tidak semua materi bisa diterapkan model ini, 5). Memerlukan usaha lebih untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan model ini

Penelitian yang relevan tentang model pembelajaran *role playing*, sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2021) terkait dengan model pembelajaran *Role Playing*, mendapatkan hasil bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan gairah belajar siswa, sehingga siswa terangsang untuk berperan aktif dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Setyowati, et.al (2020) juga melakukan penelitian berkaitan dengan model pembelajaran bermain peran, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. *Role playing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui kegiatan bermain peran, yang membuat siswa lebih memahami, mengingat dan menyimulasikan isi dari materi pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan latar belakang yang telah di deskripsikan, penggunaan model pembelajaran bermain peran perlu dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif . Menurut Siyoto & Sodik (2015) penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang di dalamnya terdapat banyak angka, mulai dari pengumpulan datanya, analisis data serta penampilan data. Penelitian

kuantitatif menekankan pada analisis data numerik atau angka yang nantinya di analisis menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif karena ingin meneliti sebuah fenomena atau permasalahan yang terjadi di sekolah, dengan mengacu pada teori-teori yang mendukung, kemudian di rumuskan ke dalam hipotesis yang nantinya akan dibuktikan kebenarannya. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *one group pretest posttest design*. Menurut Priadana & Denok (2021) *One Group Pretest Posttest Design* merupakan desain penelitian dengan memberikan pretest sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen, kemudian diberikan posttest. Penelitian ini hanya melibatkan kelompok eksperimen saja tanpa melibatkan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji instrumen penelitian berupa uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda, dan uji prasyarat menggunakan uji normalitas, serta uji hipotesis menggunakan uji t. Populasi yang ada pada penelitian ini yaitu 38 siswa, dengan Teknik pengambilan sampel yakni sampel jenuh, sehingga sampel yang digunakan berjumlah 38 siswa yang terdiri dari 19 laki-laki dan 19 perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sesudah dan sebelum diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *role playing*. Sebelum melakukan penelitian, perlu dilakukan uji coba instrumen penelitian kepada kelompok non sampel. Data hasil uji coba non sampel diolah dan dianalisis menggunakan uji instrumen seperti uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda dengan bantuan SPSS versi 26. Berdasarkan hasil uji instrumen memperoleh hasil bahwa dari 15 soal yang ada, terdapat 12 soal yang valid baik dari *pretest* maupun *posttest*. Soal yang valid dilanjutkan dan digunakan untuk mengambil data penelitian. Sedangkan soal yang tidak valid harus dibuang.

Setelah melakukan uji non sampel, dilanjutkan dengan melakukan penelitian pada kelompok sampel. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan pretest, lalu melakukan pembelajaran. Selama proses pembelajaran siswa terlihat antusias dalam belajar. Siswa yang mulanya tidak bersemangat untuk belajar menjadi bersemangat. Siswa berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk menyiapkan permainan peran yang akan ditampilkan. Siswa berlatih bersama anggota kelompoknya untuk menampilkan penampilan yang terbaik sesuai tema yang telah dibuat oleh siswa. Pembelajaran yang awalnya senyap menjadi ramai karena siswa berlomba-lomba untuk memberikan penampilan yang terbaik. Sesuai dengan pendapat dari Madyawati (2017) bermain peran dapat menjadikan siswa berempati dan bersosial dengan teman-temannya, membuat siswa kreatif, percaya diri, dan melatih kemampuan siswa dalam berbahasa.

Pembelajaran dilakukan dengan 2 pertemuan yang memiliki alokasi waktu 3 x 35 menit untuk masing-masing pertemuan. Pertemuan pertama, memuat langkah pembelajaran mulai dari sintak 1 sampai sintak 6, sedangkan pertemuan 2 memuat sintak 7 dan 8. , dilanjutkan dengan memberikan soal *posttest* kepada siswa. Saat siswa mengerjakan soal, terlihat tidak kebingungan dalam mengerjakan, dan menganggap soal nya mudah. Hasil belajar siswa baik dari *pretest* maupun *posttest* diolah dan dianalisis menggunakan statistik untuk dilihat perbedaan dan pengaruhnya. Sehingga dapat menjawab hipotesis penelitian.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa siswa memiliki rata-rata nilai sebesar 52,37. Dua orang siswa memiliki nilai tuntas pada pretest sedangkan 36 siswa lainnya memiliki nilai di bawah KKTP. Sedangkan pada nilai *posttest* mayoritas siswa memiliki nilai di atas KKTP. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 80,45, dengan 31 orang siswa yang

memiliki nilai tuntas dan 7 orang yang belum tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa setelah menjalani proses pembelajaran menggunakan *role playing*, nilai siswa mengalami perubahan. Nilai siswa meningkat dari tes sebelumnya.

Keberhasilan sebuah tujuan pembelajaran adalah ketika siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran pada penelitian ini dilihat dari penilaian dari segi kognitif yaitu tes hasil belajar yang diberikan. Keberhasilan siswa dalam belajar dapat disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya faktor instrumental. Menurut Rusman (2017) faktor dari luar yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah instrumental, yaitu berasal dari desain pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pada penelitian ini pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang diinginkan dan mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran.

Setelah memiliki nilai pretest dan posttest dilanjutkan dengan melakukan uji normalitas. Data dikatakan normal jika nilai signifikansi $>$ dari 0,05. Berikut adalah hasil uji normalitas pada penelitian ini.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>			
	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest Hasil Belajar</i>	,944	38	,55
<i>Posttest Hasil Belajar</i>	,943	38	,51

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan tabel yang telah disajikan, menunjukkan bahwa hasil pengujian normalitas menggunakan SPSS memperoleh nilai sig. 0,55 pada pretest, dan nilai sig. 0,51 pada posttest. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat dinyatakan bahwa nilai pretest sig. $0,55 > 0,05$ dan nilai posttest sig. $0,51 > 0,05$, maka diindikasikan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

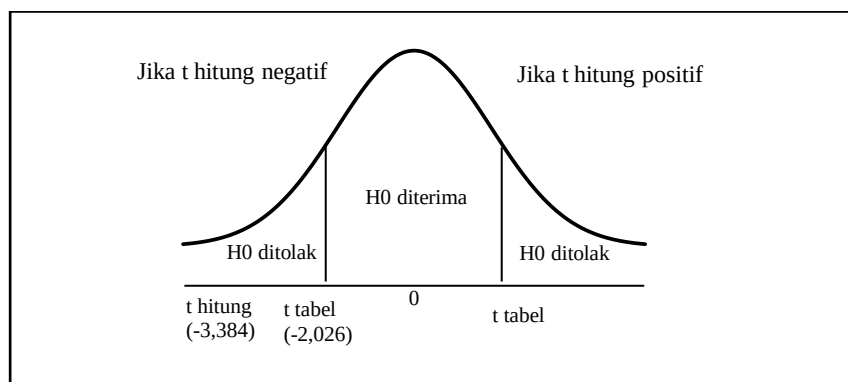
Data yang telah di uji normalitas, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Pada penelitian ini uji t digunakan untuk melihat perbedaan yang signifikan dari tes hasil belajar siswa. Hipotesis statistik pada penelitian ini yaitu, H_0 menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan, dan H_a menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berikut adalah hasil uji t pada penelitian ini.

Tabel 2 Hasil Uji t

<i>Paired Samples Statistics</i>				
	<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pretest Hasil Belajar</i>	52,37	38	13,174	2,137
<i>Posttest Hasil Belajar</i>	80,45	38	10,857	1,761
<i>Paired Samples Test</i>				
	<i>Mean</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Pretest Hasil Belajar</i>	-28,08	-3,384	37	,000
<i>Posttest Hasil Belajar</i>				

Kriteria pengambilan keputusan pada uji t dapat dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dan nilai thitung. Pada penelitian ini, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,00 < 0,05$ sehingga memenuhi asumsi H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Selain itu, dapat melihat nilai thitung, dengan cara membandingkan dengan nilai ttabel.

Nilai t_{tabel} dapat dilihat pada tabel distribusi t dengan df (derajat kebebasan) 37 yaitu 2,026. Nilai t_{hitung} pada hasil uji t sebesar -3,384. Nilai t_{hitung} negatif berarti bahwa pengujian hipotesis dilakukan pada sisi kiri. Menurut Sarwono (2012) tanda positif ataupun negatif hanya menunjukkan sisi pengujian hipotesis. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar kurva berikut.



Gambar 1 Kurva Pengujian Hipotesis

Dari gambar kurva menunjukkan bahwa pengujian hipotesis dilakukan pada sisi kiri, sehingga nilai $t_{\text{hitung}} -3,384 < t_{\text{tabel}} -2,026$. Nilai t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 , sehingga memenuhi asumsi bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran role playing. Data hasil uji t juga menunjukkan perbedaan rata-rata yang diperoleh dari hasil pretest sebesar 52,39 dan hasil posttest sebesar 80,47. Keduanya memiliki selisih nilai sebesar 28,079. Oleh karena itu, dapat nyatakan bahwa nilai pretest lebih rendah dari pada nilai *posttest*, dan siswa mengalami peningkatan nilai. Menurut Sugiyono (2019) jika terdapat perbedaan yang signifikan pada suatu variabel penelitian, maka variabel tersebut berpengaruh terhadap variabel lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing berpengaruh pada hasil belajar siswa, dan memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan role playing tidak hanya memberikan dampak pada segi kognitif namun juga psikomotorik. Menurut Tarigan (2016) pembelajaran role playing memberikan berbagai manfaat pada siswa, yaitu siswa dapat mengembangkan pikirannya dalam menyimulasikan cerita, kreatif, percaya diri, berpartisipasi dalam pembelajaran, menciptakan kelas yang aktif, bersemangat dalam belajar, dan melatih siswa untuk memberikan penampilan yang terbaik. Dari hal itu, siswa belajar untuk memahami materi melalui kegiatan yang dilakukan, siswa akan lebih mengingat materi karena menyimulasikan materi melalui penampilan yang dilakukan. Hal tersebut berkaitan dengan hasil observasi dalam penelitian ini yang memiliki kaitan dengan keberhasilan siswa dalam belajar.

Hasil observasi menunjukkan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik sesuai rencana pembelajaran. Siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif, semangat, bekerja sama dengan kelompok, dan menuangkan idenya dalam pembelajaran. Siswa mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari diberikan permasalahan, membuat naskah, berlatih, dan menampilkan permainan perannya. Dari kegiatan yang telah dilakukan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model role playing. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan sintak pembelajaran yang dimiliki oleh model role playing. Sesuai dengan pendapat dari Subagiyo (2013) tentang 8 sintak model

role playing, sintak tersebut telah dilaksanakan dalam pembelajaran. Siswa aktif selama pembelajaran, antusias dalam menampilkan simulasi bermain peran, dan terlibat penuh untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan membuat siswa aktif, semangat dan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran. Siswa memahami materi pembelajaran melalui aktivitas yang dilakukan selama pembelajaran. Siswa belajar secara langsung melalui kegiatan yang dilakukan, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Menurut Saefuddin & Berdiati (2014) siswa memiliki pengalaman yang konkret, mengilustrasikan materi pembelajaran secara langsung, menumbuhkan motivasi dan semangat belajar, serta membangkitkan perasaan siswa, setelah melalui pembelajaran dengan model role playing. Dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model role playing dapat menumbuhkan semangat belajar serta motivasi siswa. Sehingga siswa terlibat aktif dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, kegiatan yang dilakukan siswa membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran karena menyimulasikan secara langsung tentang materi kegiatan ekonomi. Hal tersebut berdampak pada hasil belajarnya. Dibuktikan dengan nilai posttest yang mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran *role playing*. Dari penelitian ini dapat diindikasikan bahwa model *role playing* memiliki pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model role playing memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini telah menjawab hipotesis yang telah dirumuskan dengan melihat hasil pengujian hipotesis. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$, dan nilai thitung $-3,384 < t_{tabel} -2,026$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran role playing. Perbedaan yang signifikan ditunjukkan oleh nilai pretest sebesar 52,37 dan posttest 80,45 dengan selisih sebesar 28,08. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV SDN Blega 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar. (2021). *Ilmu Pendidikan*. Sulawesi Selatan : IAIN Pare-pare Nusantara Press.
- Citriadin, Yudin. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Mataram : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
- Lestari, Putri Indah. (2021). *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas IV MIS AN-NUR Bandar Khalipah*. Medan : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
http://repository.uinsu.ac.id/15584/1/Skripsi%20Putri%20Indah%20Lestari_0306173169_PGMI2017.pdf.
- Madyawati, Lilis. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta : Kencana.
- Maryono., Dwijayanti, I., & Sumarno. (2021). *Analisis Kebutuhan Awal Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD*. Jurnal Widya Sari Press, 23, 111– 120.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha., Atep Sujana & Ali Sudin. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*. vol. 1, no. 1.

- Priadana, Sidik., & Denok Sunarsi. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan : Pascal Books.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saefuddin, Asis & Ika Berdiati. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sarwono, Jonathan. (2012). *Analisis Jalur Untuk Riset Skripsi*. Jakarta : Elexemedia Komputindo Kompas Gramedia
- Setyowati, Dwi., dkk. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II*. Vol.2 No.1. <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/865>.
- Siyoto, S. & Sodik, M.A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sohibun dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah , Vol. 2, No. 2.
- Subagiyo, H. (2013). *Role play*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta cv.
- Tarigan , A. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*. Jurnal Primary Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Vol. 5 No. 3.