

Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh

Hauratul Aslah¹⁾, M. Isa Rani¹⁾, Faisal Anwar^{1*)}

¹⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Serambi Mekkah, Aceh, Indonesia

^{*)} e-mail: hauratulaslah1076@gmail.com; isa.6467@gmail.com; faisalelsarakh@gmail.com

Corresponding Author:

Email:

faisalelsarakh@gmail.com

Keywords: Learning Model, Role Playing, Learning Outcomes.

How To Cite

Aslah, H. Rani, M. I. & Anwar, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh. *Journal of Technology and Literacy in Education* 2 (1): 10-16

Abstract

Teachers tend to teach learning using the lecture method which makes students feel bored and bored. Students feel bored and lack of attention when learning is in progress so as to reduce student interest and motivation. The role playing model learning method is one model that can make students active, independent, fun and able to form good cooperation between teachers and students, between students and other students. The purpose of this study was to find out the application of the Role Playing model in improving Student Learning Outcomes in Class V SD Negeri 22 Banda Aceh for the 2021/2022 Academic Year. The research population was all fifth grade students at SD Negeri 22 Banda Aceh for the 2022/2023 academic year, totaling 85 students. The research sample was class V-c (28 students), as a technique for collecting observational data, tests, data processing techniques using the t-test. The results showed that the research was conducted at SD Negeri 22 Banda Aceh, when viewed from the hypothesis testing it was carried out at a significant level $\alpha = 0.05$ and based on the results of the study obtained $t_{count} = 49.54$ and $t_{table} = 1.67$. This shows that the value of $t_{count} > t_{table}$ and concludes that the alternative hypothesis (H_a) reads ". Well received. Hypothesis (H_a) which reads "Using the Role Playing model can improve the Learning Outcomes of Class V Students at SD Negeri 22 Banda Aceh.

Keywords: Learning Model, Role Playing, Learning Outcomes.

Abstrak

Guru cenderung mengajarkan pembelajaran dengan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Siswa merasa bosan dan kurang perhatian ketika pembelajaran sedang berlangsung sehingga membuat minat dan motivasi siswa menjadi berkurang. Metode belajar model role playing merupakan salah satu model yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model Role Playing dalam meningkatkan hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2021/2022. Populasi penelitian adalah seluruh siswa-siswi kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh tahun ajaran 2022/2023 berjumlah 85 orang siswa. Sampel penelitian adalah kelas V-c (28 Orang siswa), sebagai Teknik pengumpulan data dokumentasi, tes, Teknik Pengolahan data menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan di SD Negeri 22 Banda Aceh, jika dilihat dari pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan berdasarkan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 49,54$ dan $t_{tabel} = 1,67$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi". Dapat diterima dengan baik. Hipotesis (H_a) yang berbunyi "Dengan

*menggunakan model Role Playing dapat meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh.
Kata kunci: Model Pembelajaran, Role Playing, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran itu antara lain tujuan, materi pelajaran, model atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru dan siswa. Dalam mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa model pembelajaran paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pemilihan model pembelajaran merupakan strategi awal dalam menentukan serta merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sehingga pemilihan model pembelajaran yang tepat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pembelajaran di SD Negeri 22 Banda Aceh menerapkan K13 dari tahun 2017. SD Negeri 22 Banda Aceh telah mengganti kurikulum yang lama dengan kurikulum yang baru, dikarenakan aturan pemerintah yang mengharuskan setiap sekolah negeri menggunakan kurikulum yang baru yaitu K13. Kurikulum ini mengharuskan siswa sebagai peserta didik lebih aktif daripada guru yang sebagai pendidik.

Pemilihan model-model pembelajaran dapat mempermudah pendidik di dalam menentukan model pembelajaran yang dirasa cocok untuk peserta didik, sehingga pembelajaran tidak bersifat membosankan. Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran.

Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap model pembelajaran memiliki implikasi strategi untuk pengembangan potensi siswa. Oleh sebab itu dalam pemilihan model pembelajaran harusnya guru memilih model pembelajaran aktif supaya siswa dapat mandiri serta aktif dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang ada di sekolah.

Untuk membuat model pelajaran agar aktif di dalam ruangan kelas, sehingga perlu pemilihan model pembelajaran yang tepat salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran bermain peran (role playing), dimana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Model

bermain peran (role playing) dimana beberapa siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa lain mengamati tentang jalannya drama.

Role Playing adalah salah satu metode pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok kecil berkerja sama untuk mencapai tujuan bersama dalam memecahkan suatu permasalahan. Berdasarkan uraian diatas, peneliti berkeinginan melaksanakan pembelajaran dengan metode *Role Playing*, sehingga siswa akan lebih memahami secara nyata materi pembelajaran yang disampaikan melalui bermain peran, menggali pengetahuannya, serta melatih siswa agar berpikir kreatif dan cepat. Selain itu siswa dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal.

Metode pembelajaran role playing adalah salah satu model yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan serta mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa yang lain. Hal ini tentu saja, belajar model role playing memudahkan siswa atau peserta didik untuk menemukan dan memahami konsep yang sulit dengan cara mendiskusikan dengan siswa yang lain.

Model belajar role playing akan mengaktifkan serta kerjasama kelompok yang besar manfaatnya dalam membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas.

Model Pembelajaran Role Playing

Menurut Sagala (2010:61) pembelajaran adalah "membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan". Menurut Trianto (2010:51) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima belajar. Belajar dikatakan berhasil bila terjadi perubahan tingkah laku yang lebih baik, penambahan pengetahuan, dan juga lebih terampil dari sebelumnya. Rusyan (2010:65), berpendapat "Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah ia melakukan kegiatan belajar mengajar tertentu atau setelah ia menerima pengajaran dari seorang guru pada suatu saat".

METODE

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode kuantitatif adalah "penelitian yang analisisnya lebih fokus pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan menggunakan metode statistika. Jenis penelitian pada metode ini adalah eksperimen. Menurut Arikunto (Arikunto, 2013:207). Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek selidik.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian adalah siswa kelas V, yang berjumlah 85 orang terdiri dari kelas V-a, kelas V-b dan kelas V-c. Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Ridwan, (2015:56). Sampel dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas Vc SD Negeri 22 Banda Aceh. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling.

Teknik Pengumpulan data

1. Tes

Tes merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya. Tes yang digunakan berupa tes bakat yang pada umumnya dilakukan dengan cara siswa akan diuji inteligensi

(kemampuan) yang dimiliki untuk memberikan gambaran umum tentang kapasitas kemampuan kognitif siswa.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang di gunakan dalam metodologi penelitian sosial. Pada intinya metode dokumenter di gunakan untuk menelusuri data historis (Saekan, 2010:82). Jadi dokumentasi dalam penelitian ini yaitu dokumen sekolah, profil. sekolah, dan jurnal pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Nilai Pretes

No	Inisial	Pretes
1	HFZ	10
2	AAO	80
3	INF	60
4	PNA	60
5	ABS	50
6	MFZ	60
7	AMA	60
8	NPN	40
9	BAI	40
10	ASI	30
11	QET	50
12	SFF	10
13	MNL	50
14	RAN	40
15	PNA	30
16	HIS	40
17	HMA	40
18	NDP	40
19	KAR	50
20	AZA	30

No	Inisial	Pretes
21	AMI	70
22	KMI	40
23	DND	40
24	NSA	40
25	RHI	40
26	MFY	50
27	ZHH	30
28	DCH	80
	Jumlah	1.260
	Rata-rata	45

Nilai rata-ratanya kelas pretes yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x}_2 &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{1.266,5}{28} \\ &= 45,23 \end{aligned}$$

Tabel 2 Nilai Postes

No	Inisial	Postes
1	HFZ	80
2	AAO	100
3	INF	80
4	PNA	100
5	ABS	100
6	MFZ	100
7	AMA	100
8	NPN	100
9	BAI	90
10	ASI	80
11	QET	90
12	SFF	60
13	MNL	100
14	RAN	80
15	PNA	80

No	Inisial	Postes
16	HIS	90
17	HMA	60
18	NDP	80
19	KAR	70
20	AZA	60
21	AMI	100
22	KMI	70
23	DND	80
24	NSA	80
25	RHI	60
26	MFY	60
27	ZHH	70
28	DCH	80
	Jumlah	2.300
	Rata-rata	82,14

Nilai rata-rata siswa menggunakan model *role playing* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{n \sum f_i x_i^2}{\sum f_i} \\ &= \frac{2271}{28} \\ &= 81,10 \end{aligned}$$

Penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan belajar berimajinasi, maka siswa lebih kreatif dalam berfikir dan memahami materi yang sedang di pelajari, oleh sebab itu model pembelajaran *role playing* salah satu pembelajaran aktif di mana siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator,

Penguji hipotesis dilakukan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan berdasarkan

hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 49,54$ dan $t_{tabel} = 1,67$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi". Dapat diterima dengan baik. Hipotesis (H_a) yang berbunyi "Dengan menggunakan model Role Playing dapat meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh".

Penerapan role playing di SD Negeri 22 Banda Aceh terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebesar $49,54 > 1,67$. Hal ini membuktikan role playing berpengaruh terhadap siswa dan berdampak baik dalam kegiatan proses belajar mengajar di dalam kelas. Karena role playing berdampak baik bagi siswa, sebaiknya role playing tetap diajarkan secara terus menerus di SD Negeri 22 Banda Aceh. Djamarah (2006:7) mengatakan bahwa strategi dalam mengajar harus memperhatikan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif. Metode atau teknik penyajian untuk memotivasi anak didik agar mampu menerapkan pengetahuan serta pengalamannya dalam memecahkan masalah. Guru hendaknya tidak menggunakan teknik penyajian yang sama, bila beberapa tujuan yang ingin diperoleh, oleh sebab itu guru dituntut untuk memiliki kemampuan tentang penggunaan berbagai metode dan mengombinasikan beberapa metode yang relevan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti mencoba menyimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan di SD Negeri 22 Banda Aceh, jika dilihat dari pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan berdasarkan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 49,54$ dan $t_{tabel} = 1,67$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi". Dapat diterima dengan baik. Hipotesis (H_a) yang berbunyi "Dengan menggunakan model Role Playing dapat meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh".

REFERENSI

- Abdullah, Ridwan. (2015). Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Amazida, E. A., Rahmi, R., & Azzarkasyi, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Praktikum terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Biology Education*, 9(2), 109-113.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri, (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka. Cipta.

Sagala, Syaiful. (2010). *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Trianto, (2010), *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, Jakarta: PT Prestasi. Pustaka

Rusyan, Tabrani, (2010), *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya.