

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU
PADA SISWA KELAS IV SDN KEJAYAN 01 BONDOWOSO**

Ardiah Regita Cahyani¹⁾, Sulthon Masyhud²⁾, Zetti Finali³⁾

^{1), 2), 3)} Universitas Jember

ardiahregita16@gmail.com*, warek3@unej.ac.id, zetti.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar Tema Indahny Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV di SDN Kejayan 1 Bondowoso tahun pelajaran 2019/2020. Subjek pada penelitian ini yaitu semua siswa kelas IV A dan IV B SDN Kejayan 01 Bondowoso. Adapun jumlah siswa kelas IV A berjumlah 32 siswa dan kelas IV B berjumlah 32 siswa. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental* dengan pola *non equivalent control group designs*. Hasil penelitian memperoleh rata-rata nilai *post-test* pada kelas kontrol sebesar 67,13 dan pada kelas eksperimen sebesar 76,95. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan uji-t pada SPSS 24. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 4,783. T_{hitung} kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan sebesar 2,000. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,783 > 2,000$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar Tema Indahny Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV di SDN Kejayan 1 Bondowoso.

Kata kunci : Pembelajaran tematik, *role playing*, hasil belajar

Abstract

This study aims to determine whether there is a significant influence in the application of the *role playing* method on the learning outcomes of the Theme Indahny Keragaman di Negeriku in fourth grade students at SDN Kejayan 1 Bondowoso in the academic year 2019/2020. The subjects in this study were all grade IV A and IV B students at SDN Kejayan 01 Bondowoso. The number of class IV A students is 32 students and class IV B is 32 students. This type of research is a *quasi-experimental* pattern with the *non equivalent control group designs*. The results obtained an average of *post-test* scores in the control class of 67.13 and in the experimental class of 76.95. The data obtained were then analyzed by *t-test* on SPSS 24. The calculation results showed that the t_{count} was 4.783. The t_{count} is then compared with the value of the table at a significant level of 5% with a degree of freedom of 2,000. Based on these results it can be seen that the t_{count} is greater than t_{table} ($4,783 > 2,000$), so it can be concluded that there is an influence of the application of the *role playing* method to the learning outcomes of the Beautiful Diversity in My Country in grade IV students at SDN Kejayan 1 Bondowoso.

Keywords: Thematic learning, *role playing*, learning outcomes

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Pendidikan dalam UU Sisdiknas Republik Indonesia No. 20/2003 adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pengertian tersebut dapat diartikan bahwa dalam pendidikan tujuan yang ingin dicapai dari pendidikan itu sendiri pada setiap individu mencakup semua aspek dalam kehidupan beragama dan berbangsa yang tidak bisa lepas dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan nasional (UU RI No 20. Tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 dituliskan bahwa pendidikan nasional 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 demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan yang dijelaskan secara umum dalam sistem pendidikan nasional (UU RI No 20. Tahun 2003) pasal 3 dari hal itu dapat dilihat bahwasanya dalam menjalankan pendidikan untuk mencapai berbagai

tujuan tersebut diperlukan waktu yang sangat lama. Pelaksanaan pendidikan dalam jangka waktu panjang ini, mewajibkan seseorang untuk terus mengenyam pendidikan sampai dengan batas minimum yang telah ditentukan oleh pemerintah sebagai bentuk dari mewujudkan tujuan dari pendidikan itu sendiri.

Berbagai perubahan dilakukan untuk memaksimalkan capaian dari tujuan pendidikan baik dengan melakukan perubahan pada kurikulum maupun dalam proses pembelajaran. Pendidikan yang dilakukan didalam lingkup sekolah termasuk kedalam pendidikan formal, karena dalam pelaksanaannya memiliki rancangan pendidikan berupa kurikulum tertulis yang disusun secara sistematis, jelas dan rinci. Pengembangan dari kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi untuk meningkatkan berbagai capaian dalam pendidikan. Semua aspek dalam pembelajaran dilakukan berdasarkan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tingkat keberhasilan dalam suatu pendidikan tidak hanya diukur dari segi kognitif, namun juga dari segi afektif dan psikomotorik. Orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (attitude), keterampilan (skill), dan pengetahuan (knowledge). Hal ini sejalan dengan amanat dalam Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 sebagaimana tersurat dalam pasal 35, bahwa kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang

mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati. Pengembangan kurikulum yang dilakukan sejalan dengan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu.

Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 dapat diimplementasikan dalam setiap bidang studi. Sa'ud dkk (dalam Ukurniawati, 2013) menjelaskan definisi lain dari pendekatan tematik adalah pendekatan holistik, yang mengkombinasikan aspek epistemology, social, psikologi, dan pendekatan pedagogic untuk mendidik anak, yaitu menghubungkan antara otak dan raga, antara pribadi dan pribadi, antara individu dan komunitas, dan antara domain-domain pengetahuan. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma-norma atau nilai-nilai yang ada pada bidang studi perlu dikembangkan, dieksplorasi, dan dihubungkan dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Laponno (2009:25) pendekatan konstruktivisme dalam proses pembelajaran harus didasari oleh kenyataan bahwa setiap individu mempunyai kemampuan untuk mengkonstruksi kembali pengalaman atau pengetahuan yang telah dimilikinya. Peserta didik didorong untuk berperan aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator atau pencipta kondisi

belajar dan mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Guru sebagai fasilitator harus menciptakan lingkungan yang kondusif bagi siswa.

Berdasarkan uraian teori di atas, maka dalam pembelajaran tematik guru sebagai fasilitator harus kreatif dan dapat menemukan metode-metode baru yang dapat mengembangkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman bagi siswa sehingga siswa mampu menyerap pembelajaran yang sedang dibelajarkan dengan baik. Pada kurikulum 2013 guru tidak lagi membuat RPP sendiri, melainkan disini guru fokus membelajarkan pembelajaran dengan menggunakan buku pegangan guru yang telah diberikan pemerintah pusat. Guru dalam pembelajaran tidak diperbolehkan untuk mengurangi apa yang sudah ada dalam buku pegangan guru tetapi boleh menambahkan atau mengembangkan media atau metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dapat dikemukakan bahwa, guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah menerapkan pendekatan *scientific*, namun dalam pelaksanaannya masih belum optimal. Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran antara lain ceramah, diskusi, dan tanya jawab sesuai dengan metode yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penggunaan metode pembelajaran tersebut disesuaikan dengan materi yang sedang

diajarkan. Salah satu metode pembelajaran yang belum pernah digunakan guru kelas IV-A dan guru kelas IV-B dalam pembelajaran adalah metode *role playing*.

Informasi hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil dokumentasi didapatkan nilai UAS kelas IV-A dan kelas IV-B. Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) di SDN Kejayan 1 Bondowoso dikatakan memiliki hasil belajar yang baik apabila mencapai skor ≥ 70 dari nilai maksimal 100. Pada kelas IV-A diperoleh data dari jumlah 32 siswa 12 orang atau 37,5% siswa diantaranya mendapat nilai ≥ 70 dan 20 siswa atau 62,5% diantaranya mendapat nilai <70 . Pada kelas IVB dari 32 siswa 13 atau 40,6% diantaranya mendapat nilai ≥ 70 dan 19 siswa atau 59,3% diantaranya mendapat nilai <70 .

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada kelas IV maka harus dicari solusi yang baik agar hasil belajar siswa meningkat, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Joyce dkk (dalam Sutino 2011:32) tujuan dari *role playing* dibentuk untuk memupuk, antara lain,

- (1) mengeksplorasi perasaan siswa,
- (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan perilaku, nilai dan persepsi siswa,
- (3) mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan tingkah laku,
- (4) mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang berbeda

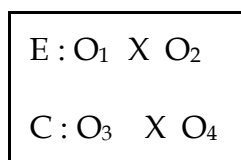
Joyce (dalam Sutino (2011:34) memaparkan manfaat *role playing* sebagai berikut.

- (1) Siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri serta perasaan orang lain. Siswa dapat mengkondisikan dalam menghadapi situasi sulit dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- (2) *Role playing* dapat merangsang timbulnya aktivitas. Siswa menikmati tindakan atau pemeranan. Dengan menggunakan metode *role playing* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku diharapkan siswa dapat termotivasi dalam belajar dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada Siswa Kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2019-2020".

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi experimental* dengan pola penelitian *nonquivalen control group design* yang dapat digambarkan sebagai berikut Sugiyono (2018).



Desain penelitian *The Nonequivalent Control Group Design*.

Keterangan:

E : Kelas eksperimen

C : Kelas kontrol

O₁ : *Pre test* kelompok eksperimen

O₂ : *Post test* kelompok eksperimen

O₃ : *Pre test* kelompok kontrol

O₄ : *Post test* kelompok kontrol

X : Perlakuan

Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV A dan IV B SDN Kejayan 01 Bondowoso. Adapun jumlah siswa kelas IV A berjumlah 32 siswa dan kelas IV B berjumlah 32 siswa. Sebelum menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas menggunakan SPSS 24, hasil uji homogenitas menunjukkan koefisien Sig sebesar 0,462. Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan 0,05. Hasil perbandingan tersebut menunjukkan bahwa koefisien sig > 0,05 ($0,462 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan dari sampel penelitian. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara *random sampling* dan menetapkan kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes (*pre-test* dan *post-test*). Instrumen penelitian berupa tes

pilihan ganda sebanyak 40 item soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil koefisien reliabilitas menggunakan teknik belah dua memperoleh angka sebesar 0,932, sehingga soal tersebut layak untuk digunakan.

Setelah diujikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen beda nilai pretest dan posttest dianalisis dengan t-test pada SPSS 24. Selanjutnya, dilakukan pengujian hipotesis, adapun hipotesis dalam penelitian ini ialah H_a = ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso. H_o = tidak ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Kejayan 01 Bondowoso

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil nilai *post-test* dan *pre-test*, sebagai berikut:

Tabel 2. Independent Samples Test.

	Levene's Test For Equality Of Variances		t-test for Equality Of Means						
	f	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	.684	.411	3.608	62	.001	6.953	1.927	3.100	10.806
Equal variances not assumed			3.608	61.281	.001	6.953	1.927	3.100	10.807

Selanjutnya dilakukan penghitungan analisis data untuk pengujian hipotesis, Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *t-test*. *T-test* atau uji-t dilakukan menggunakan program SPSS versi 24.0. Adapun hasil perhitungan pada SPSS 24.0 disajikan pada Tabel 2 sebagai berikut.

Keterangan	Kelompok Penelitian	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
$\sum N$	32	32
$\sum \text{rerata pre-test}$	59,062	63,906
$\sum \text{rerata post-test}$	81,718	74,765
Selisih rerata nilai pretest dan posttest	22, 656	10,859

Berdasarkan perhitungan *t-test* pada program SPSS versi 24.0 diperoleh t_{hitung} sebesar 3,608. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} , diketahui db = 48 pada taraf signifikan 5%, sehingga diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,000$. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu, $3,608 > 2,000$. Sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak.

H_a yang menyatakan ada pengaruh signifikan ada pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso lebih berpengaruh dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Langkah yang selanjutnya untuk mengetahui tingkat keefektifan relatif

(ER) dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso, dilakukan perhitungan tingkat keefektifan relatif dihitung dengan menggunakan data rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan rumus keefektifan relatif (ER) sebagai berikut :

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

Sumber: Masyhud (2016)

Penghitungan ER diperoleh sebesar 88,8%, Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* lebih efektif 88,8% dibandingkan dengan metode ceramah dan penugasan. Keberhasilan hasil belajar siswa ini juga dapat dilihat dari semangat siswa kelas eksperimen dalam mengikuti pembelajaran. Pertemuan kedua pengaruh metode *role playing* sudah terlihat, siswa menjadi aktif dan bersemangat melakukan drama. Siswa tidak takut ataupun malu untuk tampil dan memberikan tanggapan dari penampilan kelompok lain. Siswa juga terlihat antusias dan berusaha menampilkan yang terbaik dihadapan teman-temannya.

Kendala yang dialami dalam penerapan metode *role playing* ini adalah siswa masih kurang dalam menghayati peran yang dimainkannya, sehingga siswa terlihat kurang serius dalam memainkan perannya, namun ada juga siswa yang penampilannya sudah bagus, dengan memainkan drama

tersebut menggunakan gerakan aktifitas yang sedang dilakukannya. Kendala lain yang ditemukan, yaitu kelas lain sedikit terganggu dengan suara tokoh, ketawa siswa, dan tepuk tangan siswa. Kendala yang terjadi dapat diberikan solusi dengan memberikan waktu yang sedikit lebih panjang lagi agar siswa mampu memahami karakter dalam tokoh dengan baik dan juga menyiapkan ruangan khusus agar siswa bebas berekspresi, sehingga tidak mengganggu kelas lain.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini dapat dilihat pada hasil penghitungan *t-test* pada SPSS 24.0 t_{hitung} sebesar 3,608. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} , diketahui $db = (32+32)-2 = 62$ pada taraf signifikan 5%, sehingga diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,000$. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,608 > 2,000$.

Berdasarkan penghitungan tersebut juga dilakukan perhitungan

tingkat keefektifan relatif dari penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso yaitu sebesar 88,8% dengan kategori sangat tinggi, sehingga dapat diketahui bahwa penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Kejayan 1 Bondowoso 88,8% lebih efektif jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Lapono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Masyhud, S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutino. 2011. *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SD Pandak 1 Sidoharjo Sragen Tahun Ajar 2010/2011*.
- Ukurniawati. 2013. *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik*.
- Undang - Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003. Jakarta.