



Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus XVII Kota Bengkulu

Ribka Putri Kristina Hutauruk^{1*}, Bambang Parmadie²

¹Program Studi PGSD, Universitas Bengkulu, INDONESIA

¹Jl. Cimanuk Km. 6,5 Padang Harapan Kota Bengkulu

²Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Bengkulu, INDONESIA

²Jl. W.R. Supratman Kandang Limun Kota Bengkulu

* Korespondensi: E-mail: ribkaputrihutauruk@gmail.com

ABSTRACT

The study aims to determine the influence of Role Playing learning models on thematic learning of student learning outcomes. This research is quantitative study. The research method used is an experimental Quasi with design of The Matching Only Pretest Posttest Control Group Design. The population was grade IV elementary school students in the XVII group of the city of Bengkulu. The sample was class IVA SDN 04 Bengkulu and IVB SDN 11 Bengkulu with total students as much as 56 people. The sampling technique uses purposive sampling. The research instrument used a Multiple Choices given through the pretest, posttest and observation sheet. The data analysis technique this study is quantitative analysis using descriptive statistics and inferential statistics. The hypothesis test on this study uses test-t. Based on the results of this study obtained t count of 7.61 with t tabel at a significant level of 5% by 2.01 where t count is greater than t_tabel with the details of the average value in Indonesian subjects is 85.35, the subject of IPS is 86.15 and PPKN is 84.54. Thus it can be concluded that there is a significant effect of student learning outcomes on Thematic learning using role playing models.

Keyword: Thematic, Role Playing learning models, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan harus dimiliki setiap masyarakat yang akan digunakan dalam mengembangkan potensi dari dalam dirinya agar bermanfaat baik untuk dirinya, lingkungan dan pemerintah. Dalam mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, dibutuhkan kerjasama antara guru, siswa dan lingkungan agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan baik dalam bidang keagamaan, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat

1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) menyebutkan bahwa "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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".

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki seorang anak dan mengembangkan pengetahuan yang

dimiliki anak. Keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh guru, siswa dan juga lingkungan sekolah. Peran guru disini menentukan bagaimana proses pembelajaran, bagaimana cara seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain dengan menggunakan berbagai macam strategi, metode ataupun model. Sejalan dengan pendapat dari Majid (2013: 4) bahwa secara sederhana, istilah pembelajaran (Instruction) bermakna sebagai “usaha yang dilakukan untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (effort) seperti strategi, metode dan pendekatan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan”.

Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah Kurikulum 2013 dimana kurikulum ini menggunakan pembelajaran Tematik. Pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan tema atau topik tertentu, di mana beberapa mata pelajaran diajarkan dengan tema yang sama. Kondisi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 diharapkan dapat mengarahkan siswa agar mampu memecahkan suatu masalah yang ada dengan kemampuan yang dimiliki, sehingga akan terwujud kondisi pembelajaran yang mendorong siswa untuk memaknai apa yang dipelajarinya. Pembelajaran yang bermakna berarti pembelajaran yang diterima siswa bukan hanya menjadi suatu konsep yang harus dihapal, melainkan siswa dapat menghubungkan konsep-konsep tersebut menjadi suatu tema tertentu dan membuat pengetahuan tersebut menjadi lebih utuh untuk siswa. Menurut Prastowo (2013: 125), pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memiliki satu tema atau berbagai tema tertentu yang dipilih dan akan

dikembangkan oleh guru dan siswa dan mengaitkan tema tersebut dengan isi mata pelajaran.

Tidak hanya mengharapkan keterlibatan siswa untuk memerhatikan guru, tetapi bagaimana cara seorang guru mampu menciptakan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan akan berpengaruh pada pemahaman siswa. Sejalan dengan hal itu, Mulyasa (2015 : 41) mengemukakan bahwa kunci sukses yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah kreativitas guru, karena guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya dalam pelaksanaan pembelajaran siswa.

Salah satu bentuk peran guru saat ini adalah menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Banyak hal yang dapat dilakukan dalam mengembangkan pengetahuan yang diperoleh siswa, salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran. Oleh karena itu diharapkan menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk para siswa. Menurut Joyce & Weil dalam Rusman (2014: 133), model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan oleh guru untuk membentuk alur pembelajaran (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran di kelas atau yang lain.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di sekolah yang diteliti ditemukan beberapa permasalahan, antara lain: (1) dalam penyampaian materi guru masih menggunakan model konvensional dan kurang bervariasi; (2)

pembelajaran menjadi monoton dan siswa tidak aktif karena tidak terlibat dalam pembelajaran; (3) pemahaman siswa menjadi berkurang karena model yang digunakan kurang bervariasi dan mengakibatkan pada hasil belajar yang diraih siswa. Melihat kondisi yang terjadi di lapangan mengenai model pembelajaran yang kurang bervariasi pada

pembelajaran tematik, maka peneliti mengkaji permasalahan tersebut dengan alternatif tindakan yaitu pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan model *role playing* dalam pembelajaran pada siswa kelas IV SD pada gugus XVII Kota Bengkulu. Pembelajaran yang dipilih adalah tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku), subtema 1 (Keragaman Suku Bangsa di Negeriku), pembelajaran 3 dengan pemetaan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan PPKN. Pada penelitian, peneliti menggunakan model *role playing* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar yang meliputi tiga aspek yang akan diuji, yaitu ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Role playing adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana agar siswa bisa merasakan dan mengalami proses pemeranan yang dilakukan. Melalui hal ini, siswa "memasuki diri" orang lain/ individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya (Wahab, 2012: 109). Saat seorang siswa, mampu memerankan orang lain pada dirinya dan mampu menghayati peran tersebut, maka ingatan anak atas kejadian tersebut akan lebih mendalam karena anak melakukan

secara langsung dan ikut ambil bagian dalam proses pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran *role playing* dalam George Shafel dan Fainnie Fhafel dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangat mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. *Role playing* dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan perasaannya lewat peran yang dimainkan (Sagala, 2010: 71). Siswa dapat mengekspresikan perasaan yang dimilikinya lewat peran yang dimainkan, sehingga siswa dapat mengerti perasaannya sendiri dan perasaan orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Basri dkk (2017) dengan judul penelitian "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang", bahwa pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, baik secara individu maupun secara klasikal.

Penelitian lain juga menunjukkan hasil yang relevan. Penelitian lainnya dilakukan oleh Nurhasanah dkk (2016) dengan judul penelitian "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya", dimana hasil penelitiannya berisi mengenai hasil tes akhir pembelajaran didapat data bahwa pada siklus I siswa yang tuntas mencapai 26,92%, sedangkan siklus II mencapai 57,69%, dan siklus III mencapai 92,31%.

Pada kurikulum 2013, hasil belajar dilihat dari tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan yang tentunya ketiga aspek tersebut sama-sama penting. Hasil Belajar yang di

lihat adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa, di mana perubahan tingkah laku ini mencakup pengertian yang luas yaitu mencakup bidang pengetahuan, sikap dan keterampilan. Menurut Sudjana (2009: 22), dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah pengetahuan, ranah sikap, dan ranah keterampilan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD pada gugus XVII Kota Bengkulu"..

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dimana penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilandaskan atas dasar filsafat positivism, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2013: 14). Dengan metode penelitian adalah penelitian eksperimen yang berusaha mengkaji hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Penelitian eksperimen dilakukan dengan cara membandingkan satu variabel eksperimental yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol atau pembanding yang tidak menerima perlakuan.

Penelitian eksperimen ini menggunakan desain *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*,

karena bertujuan untuk mencari pengaruh. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD pada Gugus XVII Kota Bengkulu yang terdiri dari SDN 04 Kota Bengkulu, SDN 11 Kota Bengkulu, SDN 26 Kota Bengkulu dan Muhammadiyah 2 Kota Bengkulu. Di mana akreditasi sekolahnya A dan menggunakan Kurikulum 2013. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, dari teknik tersebut didapat sampel yaitu kelas IV pada SDN 04 Kota Bengkulu dan kelas IV pada SDN 11 Kota Bengkulu.

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2018: 102), "instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur suatu fenomena yang diamati karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka dalam melakukan penelitian harus ada alat ukur yang baik". Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 yaitu (1) lembar tes dalam bentuk soal pilihan ganda untuk aspek pengetahuan yang terdiri atas 30 soal; (2) lembar observasi sikap; (3) lembar observasi keterampilan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes untuk data hasil belajar pengetahuan, sedangkan untuk data hasil belajar sikap dan keterampilan menggunakan lembar observasi. Dalam mengumpulkan data hasil belajar dibagi menjadi 2 yaitu tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Pretest dilakukan satu hari sebelum pembelajaran dilakukan di kedua kelas, setelah pembelajaran dilakukan dengan perbedaan perlakuan di kedua kelas, dilakukan posttest untuk melihat perbedaan hasil belajar di kelas eksperimen yang menggunakan model

role playing dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Pengolahan dan analisis data dilakukan terhadap nilai skor *pretest* dan skor *posttest*. Analisis data yang dilakukan meliputi analisis statistik *deskriptif*, uji prasyarat, dan analisis *inferensial*. Pada pengolahan data uji prasyarat dan analisis inferensial menggunakan Microsoft Excel 2010.

3. HASIL

Hasil penelitian diperoleh melalui pembelajaran tematik tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku), subtema 1 (Keragaman Suku Bangsa di Negeriku), pembelajaran 3 dengan pemetaan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan PPKN. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik berupa (1) pengetahuan, (2) sikap, dan (3) keterampilan.

Data Hasil Belajar Pengetahuan

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Nilai Rata-rata

1) Pretest

Hasil Pretest menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 50,77, mata pelajaran IPS sebesar 46,50 dan, mata pelajaran PPKN sebesar 47,88. Nilai rata-rata kelas kontrol pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 44,88, mata pelajaran IPS sebesar 43,80 dan, mata pelajaran PPKN sebesar 44,52.

2) Posttest

Hasil Posttest menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 85,35, mata pelajaran IPS sebesar 86,15 dan, mata pelajaran PPKN sebesar

84,54. Nilai rata-rata kelas kontrol pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 67,00, mata pelajaran IPS sebesar 68,96 dan, mata pelajaran PPKN sebesar 68,40.

b. Varian

1) Pretest

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh varian hasil pretest kelas eksperimen yaitu 161,62, mata pelajaran IPS yaitu 202,50 dan, mata pelajaran PPKN yaitu 213,47. Varian kelas kontrol pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 133,11, mata pelajaran IPS yaitu 141,75 dan, mata pelajaran PPKN yaitu 179,01.

2) Posttest

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh varian hasil posttest kelas eksperimen yaitu 129,44, mata pelajaran IPS yaitu 132,38 dan, mata pelajaran PPKN yaitu 125,14. Varian kelas kontrol pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 130,67 mata pelajaran IPS yaitu 104,21 dan, mata pelajaran PPKN yaitu 106,17.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

1) Pretest

Uji Normalitas menggunakan rumus *chi kuadrat*, data dikatakan normal jika nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil *pretest* Bahasa Indonesia, IPS dan PPKN pada kelas eksperimen menunjukkan nilai χ^2_{hitung} pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 5,09, mata pelajaran IPS sebesar 3,53 dan mata pelajaran PPKN sebesar 4,90. Pada kelas kontrol nilai χ^2_{hitung} pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 2,96, mata pelajaran IPS sebesar 3,52 dan mata pelajaran PPKN sebesar 3,30 dengan χ^2_{tabel} sebesar 11,07 artinya $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil ini memberikan indikasi bahwa hasil *pretest* pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Posttest

Hasil *posttest* Bahasa Indonesia, IPS dan q PPKN pada kelas eksperimen menunjukkan nilai χ^2_{hitung} pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 5,89 mata pelajaran IPS sebesar 6,66 dan mata pelajaran PPKN sebesar 6,97. Pada kelas kontrol nilai χ^2_{hitung} pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 4,36, mata pelajaran IPS sebesar 5,69 dan mata pelajaran PPKN sebesar 2,73 dengan χ^2_{tabel} sebesar 11,07 artinya $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil ini memberikan indikasi bahwa hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

1) Pretest

Data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 1,21, mata pelajaran IPS sebesar 1,43 dan mata pelajaran PPKN sebesar 1,19 dengan F_{tabel} sebesar 1,96 artinya status varian hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen.

2) Posttest

Hasil *posttest* Bahasa Indonesia, IPS dan PPKN menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 1,01, mata pelajaran IPS sebesar 1,27, dan mata pelajaran PPKN sebesar 1,18 dengan F_{tabel} sebesar

1,96 artinya status varian hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen.

c. Analisis Inferensial (uji-t)

Setelah melakukan uji prasyarat dan didapat data telah normal dan homogen, maka peneliti melakukan uji hipotesis yaitu dengan uji-t. Uji-t adalah uji hipotesis nihil tentang perbedaan mean dari dua sampel.

Adapun hipotesis yang akan diuji yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh model role playing terhadap hasil belajar pada pembelajaran Tematik pada siswa kelas IV SDN gugus XVII kota Bengkulu.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima (tidak dapat ditolak) dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_a ditolak.

1) Pretest

Dengan hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 1,84, pada data tersebut dinyatakan bahwa nilai t_{hitung} lebih kecil daripada nilai t_{tabel} sebesar 2,01 maka H_a ditolak.

2) Posttest

Dengan hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 7,61 pada data tersebut dinyatakan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} sebesar 2,01 maka H_a diterima.

Data Hasil Belajar Sikap

Dalam penelitian ini sikap yang di observasi yaitu : (A) sikap percaya diri, dan sikap kedua yang dinilai adalah (B) sikap toleransi.

Tabel 1. Hasil Belajar Aspek Sikap Kelas Eksperimen

No.	Kategori	Sikap percaya diri	Sikap toleransi
		(A)	(B)
1	Kurang	1	2
2	Cukup	6	5
3	Baik	14	15
4	Sangat baik	5	4
	Jumlah	26	26

Pada kelompok eksperimen didapat untuk sikap percaya diri ada satu orang siswa yang berada pada kategori *kurang*, enam orang siswa berada pada kategori *cukup*, empat belas orang siswa berada pada kategori *baik*, dan lima orang siswa berada pada

kategori *sangat baik*. Pada sikap toleransi didapat dua orang siswa berada pada kategori *kurang*, lima orang siswa berada pada kategori *cukup*, lima belas orang siswa berada pada kategori *baik*, dan empat orang siswa berada pada kategori *sangat baik*.

Tabel 2. Hasil Belajar Aspek Sikap Kelas Kontrol

No.	Kategori	Sikap percaya diri	Sikap toleransi
		(A)	(B)
1	Kurang	1	1
2	Cukup	8	10
3	Baik	12	11
4	Sangat baik	4	3
Jumlah		26	26

Pada kelompok kontrol didapat untuk sikap percaya diri ada satu orang siswa yang berada pada kategori *kurang*, delapan orang siswa yang berada pada kategori *cukup*, dua belas orang siswa berada pada kategori *baik*, dan empat orang siswa berada pada kategori *sangat baik*. Sedangkan pada sikap toleransi ada satu orang siswa yang berada pada kategori *kurang*, sepuluh orang siswa

berada pada kategori *cukup*, sebelas orang siswa berada pada kategori *baik*, dan tiga orang siswa berada pada kategori *sangat baik*.

Data Hasil Belajar Keterampilan

Data hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Keterampilan Kelas Eksperimen

No.	Kategori	Membuat kembali tulisan teks bacaan dengan bahasa sendiri	Menanggapi setiap pertanyaan yang diberikan secara lisan	Menunjukkan asal suku berdasarkan provinsi di Indonesia
1	Kurang	1	1	1
2	Cukup	7	6	6
3	Baik	14	15	15
4	Sangat baik	4	4	4
Jumlah		26	26	26

Pada kelompok eksperimen didapat pada butir A ada satu siswa yang berada pada kategori *kurang*, tujuh orang siswa berada pada kategori *cukup*, empat belas orang siswa berada pada kategori *baik*, empat orang siswa berada pada kategori *sangat baik*. Pada butir B, satu orang siswa yang berada kategori *kurang*, enam orang siswa berada pada

kategori *cukup*, lima belas orang siswa berada pada kategori *baik*, empat orang siswa berada pada kategori *sangat baik*. Pada butir C, satu orang siswa yang berada kategori *kurang*, enam orang siswa berada pada kategori *cukup*, lima belas orang siswa berada pada kategori *baik*, empat orang siswa berada pada kategori *sangat baik*.

Tabel 4. Hasil Belajar Keterampilan Kelas Kontrol

No.	Kategori	Membuat kembali tulisan teks bacaan dengan bahasa sendiri	Menanggapi setiap pertanyaan yang diberikan secara lisan	Menunjukkan asal suku berdasarkan provinsi di Indonesia
1	Kurang	2	1	1
2	Cukup	8	9	9
3	Baik	11	14	12
4	Sangat baik	4	1	3
Jumlah		25	25	25

Pada kelompok eksperimen didapat pada butir A ada dua orang siswa yang berada pada kategori *kurang*, delapan orang siswa berada pada kategori *cukup*, sebelas orang siswa berada pada kategori *baik*, empat orang siswa berada pada kategori *sangat baik*. Pada butir B satu orang siswa yang berada kategori *kurang*, sembilan orang siswa berada pada kategori *cukup*, empat belas orang siswa berada pada kategori *baik*, satu orang siswa berada pada kategori *sangat baik*. Pada butir C satu orang siswa yang berada kategori *kurang*, sembilan orang siswa berada pada kategori *cukup*, dua belas orang siswa berada pada kategori *baik*, tiga orang siswa berada pada kategori *sangat baik*.

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian quasy eksperimen. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV B SDN 11 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A SDN 04 sebagai kelas kontrol. Kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah satu kali pertemuan. Tahap awal penelitian, yaitu dilaksanakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilanjutkan dengan pembelajaran dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan

uji-*t* menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran Tematik siswa kelas IV SD pada gugus XVII Kota Bengkulu. Hal ini terlihat dari perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan nilai t_{hitung} sebesar 7,61 dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,01. Selain itu, terdapat perbedaan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelompok eksperimen nilai rata-rata siswa sebesar 86,48 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 68,34. Dengan rincian nilai rata-rata setiap mata pelajaran yaitu pada kelompok eksperimen nilai rata-rata siswa untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 85,35 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 67,00. Pada kelompok eksperimen nilai rata-rata siswa untuk mata pelajaran IPS sebesar 86,15 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 68,96. Pada kelompok eksperimen nilai rata-rata siswa untuk mata pelajaran PPKN sebesar 84,54 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 68,40.

Dari hasil perbedaan nilai rata-rata kedua kelas tersebut, dapat dinyatakan penggunaan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik. Mata Pelajaran IPS memiliki nilai rata-rata tertinggi disebabkan materi IPS banyak dimuat pada skenario dan cocok pada model *role playing*. Mata Pelajaran PPKN memiliki nilai rata-rata terendah disebabkan materi yang dimuat dalam

skenario banyak mengambil contoh sikap yang harus diterapkan dalam menghadapi keragaman.

Berdasarkan hasil persentase peningkatan hasil belajar untuk aspek pengetahuan dari *pretest* ke *posttest* yang diperoleh pada kelas eksperimen untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 40%, mata pelajaran IPS sebesar 46% dan mata pelajaran PPKN sebesar 43%. Sedangkan pada kelas kontrol peningkatan hasil belajar pengetahuan yang diperoleh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 25%, mata pelajaran IPS sebesar 29% dan mata pelajaran PPKN sebesar 28%.

Perbedaan peningkatan nilai yang paling besar antara kelas eksperimen dan kontrol adalah hasil belajar pengetahuan pada mata pelajaran IPS yaitu sebesar 17%.

Untuk hasil belajar aspek sikap, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen, aspek sikap menunjukkan hasil pada kategori *sangat baik* dan *baik* sebanyak 73,07%. Sedangkan pada kelas kontrol siswa yang berada pada kategori *baik* dan *sangat baik* sebesar 60%. Sikap yang memiliki rentang yang paling banyak pada kelas eksperimen berada pada kategori *baik* dan *sangat baik* yaitu sikap percaya diri butir A dan sikap toleransi butir B dengan masing masing sebanyak 19 siswa. Sama halnya pada kelas kontrol sikap percaya diri butir A memiliki rentang siswa paling banyak pada kategori *baik* dan *sangat baik* sebanyak 16.

Untuk hasil belajar aspek keterampilan, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen aspek keterampilan menunjukkan hasil pada kategori *sangat baik* dan *baik* dengan persentase 71,79% siswa berada pada

kategori *baik* dan *sangat baik*. Sedangkan pada kelas kontrol siswa yang berada pada kategori *baik* dan *sangat Baik* sebesar 60%. Keterampilan yang memiliki rentang siswa yang paling banyak berada pada kategori *baik* dan *sangat baik* yaitu menunjukkan asal suku berdasarkan provinsi di Indonesia sebanyak 19 orang siswa, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebanyak 15 orang siswa.

Perbedaan hasil belajar pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan pada kelas eksperimen dan kontrol tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar antara lain adalah faktor dari diri siswa dengan kemampuan yang dimiliki siswa dan faktor yang berada diluar diri siswa yaitu orangtua, sekolah dan lingkungan. Wasliman dalam Susanto (2012: 12) mengungkapkan pula bahwa faktor yang mmengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua yaitu faktor Internal yaitu siswa dan faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Salah satu faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar adalah sekolah, salah satu faktor yang ada di sekolah ada guru. Seorang guru harus memiliki kreatifitas untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, seperti menggunakan model, metode, media dan strategi. Sejalan dengan hal itu, Mulyasa (2015: 41) mengemukakan bahwa kunci sukses yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah kreativitas guru, karena guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya dalam pelaksanaan pembelajaran siswa.

Ikut melibatkan siswa dalam pembelajaran juga merupakan salah satu poin penting dalam pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung

dengan aktif, menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh. Prastowo (2013: 126) bahwa pembelajaran Tematik merupakan pembelajaran yang mengarah pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan akan menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Model *role playing* juga memiliki beberapa kekurangan saat sudah dilaksanakan di kelas eksperimen, beberapa diantaranya adalah tidak semua materi dapat menggunakan model *role playing*, saat pemeranan volume yang dikeluarkan siswa terkadang terlalu kecil dan membuat siswa lainnya tidak mendengarnya, namun dapat diperbaiki dengan adanya pemeranan kedua yang dilakukan kembali oleh siswa. Kekurangan yang ditemukan pada penelitian sejalan dengan kekurangan yang dikemukakan oleh Shoimin (2014: 162-163) bahwa tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dengan model ini dan siswa yang malu untuk melakukan pemeranan di depan kelas.

5. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang diraih siswa pada aspek pengetahuan,

sikap, dan keterampilan pada kelas eksperimen dan kontrol.

Hasil belajar aspek pengetahuan terdapat pada perhitungan uji-t. Perhitungan pada uji-t ditemukan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , dengan nilai t_{hitung} (7,61) > t_{tabel} (2,01), artinya H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar pada pembelajaran Tematik kelas IV SD pada gugus XVII Kota Bengkulu. Dengan nilai rata-rata setiap mata pelajaran yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 85,35, mata pelajaran IPS sebesar 86,15, dan mata pelajaran PPKN sebesar 84,54.

Hasil belajar pada aspek sikap juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen, aspek sikap menunjukkan hasil pada kategori *sangat baik* dan *baik* sebanyak 73,07%. Sedangkan pada kelas kontrol siswa yang berada pada kategori *baik* dan *sangat baik* sebesar 60%.

Hasil belajar pada aspek keterampilan juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen aspek keterampilan menunjukkan hasil pada kategori *sangat baik* dan *baik* dengan persentase 71,79%. Sedangkan pada kelas kontrol siswa yang berada pada kategori *baik* dan *sangat Baik* sebesar 60%.

6. REFERENSI

- Basri, H. (2017). Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(1), 38-53.
- Joyce, B. et. al., (2011). *Model-Model Pengajaran (edisi ke-8)* (Alih Bahasa : Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, M. E. (2015). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum* 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Sagala, S. (2010). *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301, Jakarta.
- Wahab, A. A., (2012). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.