



## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 104204 SAMBIREJO TIMUR**

**Selvia Amanda<sup>1</sup>, Yusra Nasution<sup>2</sup>**

<sup>1\*2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan

\*Email: [Selviaamanda170304@gmail.com](mailto:Selviaamanda170304@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.2956>

Article info:

Submitted: 15/04/25

Accepted: 19/08/25

Published: 30/08/25

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada materi Bab 7 Daerah Kebanggaanku Topik A: Seperti Apakah Budaya Daerahku di SDN 104204 Sambirejo Timur. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen non-equivalent control group. Sampel terdiri dari 20 siswa kelas 5-A (kelas eksperimen) dan 20 siswa kelas 5-B (kelas kontrol) yang dipilih melalui teknik total sampling. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda, dan analisis data dilakukan dengan uji-t menggunakan bantuan SPSS 27. Hasil uji normalitas pre-test menunjukkan nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$  pada kedua kelompok, menandakan data berdistribusi normal. Uji normalitas post-test juga menunjukkan nilai  $0,200 > 0,05$  pada kedua kelompok. Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi  $0,789 > 0,05$ , menandakan kedua kelompok memiliki varians yang sama. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada materi tersebut.

**Kata Kunci:** Model *Role Playing*, Hasil Belajar, IPAS

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kebutuhan yang wajib diterima bagi setiap individu. Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan dan pengembangan kurikulum dengan maksud sebagai upaya perbaikan mutu dan peningkatan kualitas pendidikan. Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia meluncurkan kurikulum baru yang bernama kurikulum merdeka. Hal ini dibuktikan dengan adanya Surat Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemuliharaan Pembelajaran khususnya Implementasi Kurikulum Merdeka yang akan berlaku pada tahun ajaran 2022/2023. Kurikulum tersebut bertujuan agar pendidikan menghasilkan kualitas yang baik seperti, mampu menganalisis, menalar dan memahami dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi dirinya. Menurut Indarta dkk., (2022: 3013) kurikulum merdeka ini hadir sebagai jawaban atas ketatnya persaingan sumber daya manusia secara global di abad ke-21 era society 5.0.

Kurikulum merdeka memiliki beberapa kebijakan baru. Menurut Berlian (2022: 2110) salah satu kebijakan baru dalam kurikulum merdeka adalah mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang sekolah dasar kelas IV, V, dan VI yang selama ini berdiri sendiri, dalam kurikulum merdeka tersebut kedua mata pelajaran ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih siap dalam mengikuti pembelajaran IPA dan



IPS yang terpisah pada jenjang SMP. Berkaitan dengan kebijakan tersebut, diperlukan sebuah penyesuaian oleh peserta didik karena akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

Hasil belajar merupakan capaian dari aktivitas belajar. Menurut Muakhirin (2014: 55) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mengalami pengalaman belajarnya. Melalui hasil belajar dapat juga diketahui tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Peserta didik dalam pembelajaran memperoleh hasil belajar yang berbeda-beda, hal itu disebabkan oleh banyaknya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Hattarina dkk., (2022: 182) hasil belajar di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dari data hasil studi Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2018.

Indonesia berada di urutan ke-74 dari 79 negara. Data tersebut memperlihatkan rendahnya kemampuan matematika, sains dan literasi di Indonesia dan terlihat bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih jauh di bawah rata-rata dan terjadi penurunan skor PISA pada tahun 2018. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu adanya sebuah upaya sebagai alternatif solusi dari masalah pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan merencanakan pembelajaran yang melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, maka dari itu diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar peserta didik yang aktif, menjalin kerjasama antar peserta didik, dan dapat memecahkan masalah. Salah satu model pembelajaran yang memenuhi kriteria tersebut adalah model *Role Playing*.

### **Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing***

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran melakonkan suatu peristiwa yang didalamnya memuat interaksi antara pemeran guna melihat atau merasakan apa yang di sajikan dalam peristiwa yang diperankan. Dalam model pembelajaran *Role Playing* siswa merupakan subjek didalam pembelajaran yang secara aktif berpartisipasi dalam melakukan kegiatan/peranan berbahasa bersama teman-temannya pada situasi tertentu (Hidayat, 2019, hal. 135).

Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sendiri sebagai tokoh hidup ataupun tokoh mati. Pada model pembelajaran ini, titik tekannya terletak pada emosional dan pengamatan indra ke dalam situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Model ini menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya jawab) bersama teman temannya dalam situasi tertentu (Huda dalam Khasanah, N.U, dkk, 2019, hal. 19).

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan kegiatan menyenangkan yang didalamnya melakukan aktivitas dan tingkah laku berupa gerakan- gerakan wajah (ekspresi) sesuai dengan apa yang diceritakan. Namun, dalam penelitian ini perlu diingat bahwa *Role Playing* yang dikembangkan yaitu kegiatan sebagai model pembelajaran *Role Playing* yang mencoba mengekspresikan hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya, serta bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga siswa bersama dengan peneliti dapat mengungkapkan perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. (Lubis, 2019, hal.13).

### **Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing***

Tidak jauh berbeda dengan model pembelajaran lainnya, model pembelajaran *Role Playing* memiliki beberapa sintaks yang sederhana (Amri, 2016, hal.16) dimana langkah pembelajaran dengan *Role Playing* dilakukan dengan beberapa tahap yaitu :

1. Menyusun skenario yang sesuai dengan materi pembelajaran,



2. Pemilihan peran/ tokoh, menjelaskan kompetensi dasar
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran oleh guru,
4. Melaksanakan kegiatan *Role Playing*,
5. Membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan
6. Penutup/evaluasi.

### **Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing***

Adapun kelebihan model pembelajaran *Role Playing* menurut Yanto (2015, hal.56) yaitu sebagai berikut :

1. Dengan *role playing* dapat melatih siswa untuk memahami dan mengingat apa yang diperankan sehingga menuntut siswa untuk menghayati setiap gerak maupun emosi dari tokoh yang diperankan. dengan penghayatan dan pemahaman siswa ini akan meningkatkan daya ingat dan keterampilan siswa meningkat.
2. Dengan *role playing* dapat melatih jiwa kreatif dan berinisiatif dalam diri peserta didik, dimana dalam pelaksanaan *role playing* dilakukan oleh siswa, siswa harus mampu membuat sesuatu yang unik baik dalam menampilkan emosi tokoh baik dalam perkataan maupun dalam gerak tokoh yang diperankan.
3. Dengan *role playing* dapat mengembangkan bakat yang ada dalam diri siswa. jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik dimasa mendatang
4. Dengan *role playing* siswa dapat menumbuhkan jiwa bekerjasama antar sesamanya saat memerankan peran serta dapat menghargai pendapat teman baik karya maupun hasil belajar temannya.
5. Dengan pelaksanaan *role playing* dapat membantu siswa mendapat dan menerima tanggung jawab bersama dengan temannya.
6. Dengan pelaksanaan *role playing* dapat membantu meningkatkan keterampilan berbahasa lisan siswa menjadi bahasa yang mudah dipahami oleh sesama teman maupun dengan orang lain.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Agus Suprijono dalam Chintya Kurniawati (2017, hal.18), menyatakan hasil belajar sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sedangkan Dimyati dan Mudjiono dalam Chintya Kurniawati (2017, hal.18), menyatakan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh individu setelah melalui kegiatan belajar. Meskipun secara teoritis belajar menghasilkan perubahan tingkah laku, namun tidak semua perubahan tingkah laku individu dianggap hasil belajar.

Pada dasarnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu pelajaran dapat dilihat dari prestasi siswa. Siswa dikatakan berhasil apabila mendapatkan prestasi tinggi begitupun sebaliknya, jika siswa tidak berhasil maka prestasinya rendah

### **Pembelajaran IPAS**

Integrasi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Dalam integrasi ini, kedua mata pelajaran tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah,



tetapi juga dihubungkan satu sama lain sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021). Rahmawati and Wijayanti (2020, hal.313). Integrasi IPA dan IPS juga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan di era globalisasi seperti berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi.

Selain itu, penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS juga diharapkan dapat memperkuat pendidikan multikultural dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial di Indonesia dan dunia. Hal ini sejalan dengan visi dan misi Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pada pengembangan pendidikan inklusif, berkeadilan, dan berwawasan global. Rochsantiningsih, Suciati and Hartoyo (2020, hal.448) Penggabungan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka Belajar juga mendapat dukungan dari berbagai kalangan, termasuk para ahli pendidikan dan masyarakat. Mereka melihat bahwa pendekatan holistik dan interdisipliner dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi perkembangan siswa secara keseluruhan.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi experiment. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Grub Design*.

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Keterangan :

X<sub>1</sub> : Perlakuan pada kelas eksperimen penerapan model pembelajaran *role playing*

X<sub>2</sub> : Perlakuan yang tidak diberikan dengan Model Pembelajaran *Role Playing*

O<sub>1</sub> : *Pre-test* (sebelum perlakuan) pada kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : *Post-test* (setelah perlakuan) pada kelas eksperimen

O<sub>3</sub> : *Pre-test* (sebelum perlakuan) pada kelas kontrol

O<sub>4</sub> : *Post-test* (setelah perlakuan) pada kelas kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 104204 Sambirejo Timur yang berjumlah 40 orang yang terdiri dari kelas V-A berjumlah 20 orang dan kelas V-B berjumlah 20 orang. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas 5A, kelas eksperimen diajar dengan menggunakan model *Role Playing* dan kelas 5B merupakan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Uji Coba Instrumen

#### Uji Validasi

Suatu pernyataan dapat dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan menggunakan nilai signifikan 0,05, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka pernyataan tersebut dapat dikatakan tidak valid dengan nilai signifikan 0,05. Berdasarkan hasil dari uji validitas instrumen soal menggunakan rumus korelasi dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27, dari 25 butir instrumen soal yang sudah diuji cobakan pada kelas VI hanya 21 soal yang dapat dipakai.



### **Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas instrumen soal menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27. Berdasarkan perhitungan sebesar  $0,854 > 0,6$ . Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa seluruh item dinyatakan reliabel atau konsisten.

### **Uji Indeks Kesukaran**

Uji indeks kesukaran soal menggunakan uji statistik dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27. Berdasarkan perhitungan menunjukkan bahwa dari 25 instrumen soal yang diujikan terdapat 12 soal terkategori sedang, serta 13 soal terkategori mudah. Hasil tabel indeks kesukaran tes di atas menunjukkan bahwa rata-rata indeks kesukaran instrument soal pada penelitian ini memiliki indeks kesukaran yang baik.

### **Uji Daya Beda**

Uji daya beda soal menggunakan uji statistik dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27. Berdasarkan perhitungan menunjukkan bahwa daya beda butir soal dengan klasifikasi baik sekali berjumlah 23 butir, daya beda butir soal dengan klasifikasi baik berjumlah 1 butir soal, daya beda butir soal dengan klasifikasi cukup tidak ada, daya beda butir soal dengan klasifikasi lemah berjumlah 1 butir soal dan soal dengan klasifikasi daya beda butir soal yang sangat lemah tidak ada. Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata daya beda butir soal pada penelitian ini memiliki daya beda tergolong sangat baik.

### **Teknik Analisis Data**

#### **Uji Normalitas**

Pada penelitian ini ditentukan uji normalitas dengan menggunakan uji statistik dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27 yaitu *uji lilliefors* atau *kolmogrov – simornov*. Normalitas diuji dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria keputusan pada uji normalitas dengan bantuan SPSS yaitu apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal. Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas item Pretest pada kelas kontrol diperoleh ( $Sig = 0,200$ ) dan item Posttest pada kelas kontrol diperoleh ( $Sig = 0,200$ ) item Pretest pada kelas eksperimen diperoleh ( $Sig = 0,200$ ) dan item Posttest pada kelas eksperimen diperoleh ( $Sig = 0,200$ ) menunjukkan bahwa uji normalitas berdistribusi normal ( $Sig > 0,05$ ).

#### **Uji Homogenitas**

Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan pada pretest dan posttest dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM Statistics 27 rumus yang digunakan adalah Uji Hartley. Berdasarkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai (sig.) yang diperoleh adalah 0,789. Karena nilai Sig. 0,05 maka dapat dijelaskan bahwa nilai sig  $> 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil uji menunjukkan data bersifat homogen atau memiliki varians yang sama.

#### **Uji Linearitas**

Berdasarkan uji linearitas yang telah dilakukan pada pretest dan posttest dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM Statistics 27 rumus yang digunakan adalah test of linearity. Berdasarkan hasil uji linearitas menunjukkan bahwa nilai Constant yaitu sebesar 0,505. Coefisien tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* (Variabel X) terhadap Hasil Belajar Siswa (Variabel Y) adalah positif. Nilai signifikansi berdasarkan tabel Coeficient di atas yaitu  $0,00 \leq 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.

#### **Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t dengan sampel 20 orang. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dalam penelitian. Dalam uji t yang digunakan uji independent t test adalah dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27. Berdasarkan hasil uji independent t test, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada nilai siswa kelas V-A Sesudah Menggunakan Model Role Playing dengan hasil rata-rata 85,50 dan nilai siswa Sebelum Menggunakan Model Role Playing dengan 45,00, nilai sig (2-tailed) =  $0,001 < 0,05$ . maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas 5 SD Negeri 104204 Sambirejo Timur.



## PEMBAHASAN

Hasil hitung dan dari pembahasan sebelumnya, dapat mengetahui apakah model Role Playing terhadap hasil belajar IPAS kelas 5 SD Negeri 104204 Sambirejo Timur memiliki pengaruh ada atau tidaknya. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas V-A dan V-B. Fokus penelitian ini adalah menganalisis mengenai hasil belajar IPAS siswa. Bentuk instrumen yang digunakan dalam mengukur hasil belajar IPAS berupa tes yang dinilai berdasarkan hasil pre-test serta post-test. Sebelum penerapan model pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menguji soal terhadap kelas tinggi untuk melihat tingkat ketepatan instrumen test yang peneliti susun. Pada penelitian ini, peneliti melibatkan kelas 6-A dengan jumlah 20 siswa sebagai validator instrumen soal dengan hasil diperoleh 20 soal yang dinyatakan valid dan 5 soal dinyatakan tidak valid. Setelah melakukan uji validitas peneliti melakukan uji reliabilitas. Hasil dari pengujian reliabilitas butir tes memiliki hasil yang reliabel, dimana dapat dilihat dari hasil nilai *Cronbach's Alpha*  $0,845 > 0,60$ . Reliabilitas tes yang diperoleh dari hasil perhitungan kemudian diklasifikasikan dalam kategori Sangat Tinggi.

Tahap awal penelitian dilakukan dengan memberikan lembar pre-test kepada kelas kontrol dan eksperimen. Pemberian pre-test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan. Hasil pre-test pada kelas eksperimen diperoleh nilai dengan rata-rata sebesar 45 dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 48. Berdasarkan hasil tersebut terdapat perbedaan hasil pre-test pada kedua kelas, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kontrol berbeda.

Tahap selanjutnya setelah melakukan pre-test pada kedua kelas ialah melakukan pembelajaran dengan memberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen, peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Dimana langkah pembelajaran dengan *Role Playing* dilakukan dengan penyusunan scenario yang disesuaikan dengan materi Bab 7 Daerah Kebanggaanku Topik A Seperti Apakah Budaya Daerahku?, selanjutnya pemilihan pemeran yang akan menjadi actor dalam permainan peran nantinya, kemudian membentuk kelompok selain dari pemeran *Role Playing* untuk mengamati *Role Playing* yang dilakukan oleh temannya di depan kelas, kemudian guru menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan dari pelaksanaan pembelajaran, dilanjutkan dengan pelaksanaan *Role Playing*.

Tahap akhir setelah memberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dan eksperimen adalah memberikan lembar post-test. Pemberian post-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa setelah diberi perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kontrol. Hasil post-test pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,50 dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 74,50. Berdasarkan hasil tersebut terdapat perbedaan hasil post-test antara kelas eksperimen dan kontrol.

Hasil penelitian di kelas eksperimen terdapat peningkatan nilai secara signifikan setelah memberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Role Playing* materi Bab 7 Daerah Kebanggaanku Topik A Seperti Apakah Budaya Daerahku?. Pada hasil pre-test terdapat 5 siswa yang tidak tuntas nilai KKM (70). Setelah mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran *Role Playing* semua siswa tuntas KKM (70). Sementara pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan nilai, akan tetapi tidak setinggi pada kelas eksperimen. Pada hasil pre-test kelas kontrol terdapat 18 siswa yang tidak tuntas nilai KKM (70). Setelah mendapatkan perlakuan jumlah siswa yang tidak tuntas KKM (70) berjumlah 5 siswa. Berdasarkan keterangan di atas, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran *Role Playing* dengan yang tidak mendapatkan perlakuan model pembelajaran *Role Playing*.

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian Putri Indah Lestari (2021. hal.36-55) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mi Pada Pembelajaran IPS” Pada penelitian tersebut diperoleh hasil yang menunjukkan : (1) Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model diskusi di kelas IV Mis An-nur Bandar Khalipah rendah dengan total nilai pretes sebesar 1265, dengan rata-rata sebesar 63,25 dan pada penelitian pos test adalah 1420 dengan rata-rata sebesar 71,00. (2) Hasil belajar siswa pada



pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Role Playing* di kelas IV Mis An-nur Bandar Khalipah mengalami peningkatan dari hasil perhitungan rata-rata nilai pretes sebesar 71,00 dan rata-rata nilai postes sebesar 89,5. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan medel *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS Kelas IV Mis An-nur Bandar Khalipah. Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa hasil thitung 9,341 lebih besar ttabel yaitu 2,021. Berarti sesuai dengan kriteria penilaian diperoleh thitung > ttabel sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Atau jika thitung > ttabel ( $9,341 > 2,021$ ) pada  $\alpha=5\%$  atau  $P$  value (sig)  $> \alpha$ . ada pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar pada materi keberagaman suku di MIS An-Nur Bandar Khalipah Tahun Ajaran 2021/2022.

Hasil perhitungan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji linearitas diperoleh hasil uji normalitas pada uji *liliefors* atau *kolmogrov – simornov* memiliki nilai signifikan  $> 0,05$ , dengan demikian diperolah informasi bahwa data yang terdapat pada kelas kontrol dan eksperimen termasuk baik atau berdistribusi normal. Pada uji homogenitas nilai signifikan bernilai 0,789 atau lebih besar dari 0,05, dengan demikian diperolah informasi bahwa sampel yang terdapat pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang sama atau homogen. Hasil uji linearitas pada ANOVA diketahui bahwa nilai F yaitu 63.425 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,005$ , dengan demikian model Regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel Hasil Belajar Siswa atau dapat dikatakan Terdapat Pengaruh Variabel Model Pembelajaran *Role Plyaing* (Variabel X) terhadap Hasil Belajar Siswa (Variabel Y). Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa diperoleh taraf signifikan (2 tailed) sebesar 0,001. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka dapat diketahui hasil signifikan (2 tailed)  $0,001 < 0,005$ . Maka hal ini membuktikan bahwa **Ha diterima dan Ho ditolak**, sehingga dapat diperoleh informasi terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SD Negeri 104204 Sambirejo Timur.

#### **4. KESIMPULAN -**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Role Playing* di kelas eksperimen. Terlihat dari tabulasi nilai siswa yang meningkat pesat di uji *post-test*. Pada awalnya saat melakukan uji *pre-test* terdapat 5 siswa yang belum mencapai nilai KKM (70), setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Role Playing*, seluruh siswa mencapai nilai tuntas KKM (70).
2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang tidak diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Role Playing* di kelas kontrol, namun peningkatan nilai tidak sebesar pada kelas eksperimen. Hal ini terlihat dari nilai tabulasi siswa yang pada uji *pre-test* terdapat 18 siswa yang tidak tuntas KKM (70), kemudian setelah melalui proses pembelajaran yang berjalan terdapat 5 orang siswa yang tidak tuntas KKM (70).
3. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa yang signifikan yaitu (2 tailed)  $0,001 < 0,005$  maka **Ha diterima dan Ho ditolak**. Besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa sebesar 0,789 artinya persentase pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) adalah sebesar 79,2%, sehingga diperoleh informasi terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

Amri, Sofan. (2016). *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Berlian, Ujang Cepi. Solekah, Siti. Rahayu, Puji. 2022. *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Journal of Educational and Language Research, 1(12), 2105-2118.



Chintya Kurniawati. (2017). "Pengaruh Keaktifan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII B SMP Kanisius Kalasan pada Topik Bahasan Operasi Aljabar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II Tahun Ajaran 2016/2017" (Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017), 18.

Hattarina, Shofia dkk. 2022. *Implementasi Kurikulum Medeka Belajar Di Lembaga Pendidikan*. Jurnal Senassdra, 1(2), 181-192.

Hidayat, Isnu. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Press.

Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodist dan Paradigmatis*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Indarta, Yose dkk. 2022. *Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 4 (2), 3011-3024.

Lubis, Novita Maharani. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) T.A 2018/2019*. Skripsi UINSU. Halaman 1-133.

Rochsantiningsih, D., Suciati, E. and Hartoyo, A. (2020) 'Rekonstruksi Kurikulum Berbasis Kompetensi Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(4), pp. 448–457.

Yanto, Ari. (2015). *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 1, No.1. Halaman 53-57