



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan
P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 10, No.2, Oktober 2022
doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2year2022>
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>,
email: jurnalpedagogika@gmail.com

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I SD NEGERI 125138 PEMATANGSIANTAR

Vita Tamara Hutabarat^{1*}, Muktar B. Panjaitan², Hetdy Sitio³

^{1*}Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

^{2,3}Dosen Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

vitabarat28@gmail.com

Abstrak, Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan menggunakan pra-eksperimen (Pre-Experimental) yang merupakan penelitian sistematis untuk menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 125138 Pematangsiantar dan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dengan menerapkan model bermain peran (*role playing*) siswa kelas 1 SD negeri 125138 Pematangsiantar. Hasil penelitian yang telah dilakukan ialah pembelajaran dengan model bermain peran (*role playing*) ini dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak, maka H_a di terima yang berarti ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkat hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Penggunaan model ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar 72% siswa yang memperoleh nilai ≥ 75

Kata Kunci : Model Pembelajaran Role Playing, Hasil Belajar

THE EFFECT OF THE USE OF ROLE PLAYING LEARNING MODELS IN IMPROVING INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES FOR GRADE I STUDENTS AT SD NEGERI 125138 PEMATANGSIANTAR

Vita Tamara Hutabarat^{1*}, Muktar B. Panjaitan², Hetdy Sitio³

^{1*}PGSD Student, HKBP Nommensen Pematangsiantar University

^{2,3}Lecturer of PGSD, University of HKBP Nommensen Pematangsiantar

vitabarat28@gmail.com

Abstract; This research is a quantitative research and uses pre-experimental (Pre-Experimental) which is a systematic study to test the hypothesis of a causal relationship. This study aims to determine the process of learning Indonesian at SD Negeri 125138 Pematangsiantar and to improve Indonesian language learning outcomes by applying the role playing model for grade 1 students at the State Elementary School 125138 Pematangsiantar. The result of the research that has been done is that learning with this role playing model can improve the learning outcomes of first grade Indonesian students at SD Negeri 125138 Pematangsiantar. With a significant value of $0.000 < 0.05$ so H_0 is rejected, then H_a is accepted, which means that there is an effect of the use of role playing learning models in increasing Indonesian learning outcomes for first grade students of SD Negeri 125138 Pematangsiantar. And with the use of this model can help teachers in improving student learning outcomes with learning completeness 72% of students who get a score of 75.

Keywords: *Role Playing Learning Model, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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 (Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003). Dalam sistem pendidikan nasional, pendidikan memiliki tujuan untuk mendidik dan memberikan pengetahuan secara akademis, keterampilan, hingga perilaku. Maka dengan demikian, pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Keberhasilan suatu pendidikan tentu saja dipengaruhi oleh proses pelaksanaan pembelajaran. Secara umum, pembelajaran merupakan adanya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Pembelajaran adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sekitar sehingga siswa memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Pada proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga terjalin komunikasi dua arah yang terjadi antara guru dengan siswa sehingga menjadikan pembelajaran dapat terarah pada pencapaian kompetensi. Secara umum keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh beberapa komponen. Komponen tersebut antara lain: siswa, lingkungan, kurikulum, guru, model dan media mengajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Penggunaan pendekatan dan model yang tepat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Pendekatan dan model mengajar banyak ragamnya, sebagai pendidik tentu harus menguasai model mengajar yang beraneka ragam yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan model yang beraneka ragam, dapat membuat siswa tidak merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tercapai dengan baik. Dengan demikian, pendidik harus memiliki cara dan strategi yang tepat untuk menentukan dan memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar siswa secara aktif dan mandiri. Tetapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menentukan model yang terbaik untuk dipilih dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya di kelas. Oleh karena itu, model pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan model tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Model role playing adalah model pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga siswa berlatih untuk penghayatan dan terampil memakai materi yang dipelajari (Sugihartono, 2006). Model role playing (bermain peran) yaitu suatu cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran dimana siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung nilai-nilai yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Penerapan role playing dibuat sesuai dengan keadaan masalah yang nyata dengan kehidupan siswa. Model pembelajaran role playing dipilih untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul. Model pembelajaran sangat membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang timbul dari ketidakaktifan siswa dalam belajar karena kebanyakan siswa tidak dapat paham terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini tentu saja, model belajar model role playing memudahkan siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Dengan adanya model pembelajaran *role playing*, siswa akan aktif dan bekerjasama dengan kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas.

Adapun sistem pendidikan Indonesia pada saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 (K-13) adalah kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum-2006 (yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 masuk dalam masa percobaannya pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi sekolah rintisan. Pada kurikulum 2013, pembelajaran tematik dikonsepsikan dengan pembelajaran yang lainnya sehingga dapat diharapkan mempermudah pembelajaran yang ada. Melalui pendekatan tematik, guru bisa mengaitkan mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang sudah terbiasa dengan pemetaan mata pelajaran lalu beralih ke konsep tema serta ada pula yang masih memetakan. Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi Bahasa Indonesia 2004, Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca permulaan, siswa dituntut untuk mampu membaca huruf, suku kata dan kalimat. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sangat mengandalkan penggunaan model-model yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah mempelajari Bahasa Indonesia sebagai bahasa utama. Apabila siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka akan dengan mudah meningkatkan prestasi siswa dalam bidang bahasa. Di sebagian siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia sangat membosankan karena mereka sudah merasa biasa dan penyampaian materi yang kurang menarik sehingga secara tidak langsung siswa menjadi lemah dalam penangkapan materi tersebut

Berdasarkan pengamatan lapangan di kelas I SD Negeri 125138 Pematangsiantar diperoleh fenomena pelajaran Bahasa Indonesia, siswa banyak yang belum mencapai ketuntasan belajar membaca. Hal ini disebabkan oleh karena: (a) Anak kurang dilibatkan dalam penyampaian materi proses belajar; (b) Dalam pembelajaran guru lebih aktif dari pada siswa; (c) Kegiatan pembelajaran lebih banyak terpusat pada guru (*teacher centered*); (d) Guru kurang menggunakan variasi model pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan beberapa metode seperti ceramah, diskusi, dan demonstrasi. Sehingga membuat siswa tidak aktif dalam belajar, siswa banyak yang bermain, siswa tidak terlatih membaca, guru pun lebih memperhatikan siswa yang aktif dibandingkan siswa yang pasif dan karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi, dan tidak mau bertanya yang berakibat hasil belajar tidak tercapai.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang berjudul : “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri 125138 Pematangsiantar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan menggunakan pra-eksperimen (*Pre-Experimental*) yang merupakan penelitian sistematis untuk menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Satu Kelompok Pretes-Postes (*One Group Pretes-Posttest*). Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi *pretest* dan di akhir pembelajaran sampel diberi *posttest*.

Populasi penelitian ini adalah siswa SD Negeri 125138 Pematangsiantar yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas I SD Negeri 125138 Pematangsiantar dengan responden sebanyak 25 siswa. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel pertama (X) adalah model pembelajaran *role playing* sebagai variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel kedua (Y) yaitu hasil belajar sebagai variabel terikat (*dependent variabel*). Adapun yang menjadi prosedur pelaksanaan penelitian terdiri atas tiga tahap yaitu tahap persiapan

penelitian, pelaksanaan dan pengolahan data. Tahap persiapan terdiri dari pembuatan alat ukur, permohonan izin, uji coba alat ukur, dan revisi alat ukur. Tahap pelaksanaan terdiri dari pelaksanaan pembelajaran, pengamatan, dan evaluasi. Tahap pengolahan data terdiri dari instrumen pengumpulan data dan teknik pengumpulan data.

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan peneliti ialah dengan lembar observasi, soal tes, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data terdiri dari tes dan observasi. Uji instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya beda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan Penelitian di SD Negeri 125138 diperoleh bahwa hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 meningkat. Sebelum mengetahui hasil belajar siswa meningkat, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba soal di kelas 2 SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Setelah melakukan uji coba, peneliti melakukan uji instrument pada soal uji coba tersebut. Adapun uji instrument terdiri dari :

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur, uji validitas bertujuan untuk menguji kevalidan suatu butir tes yang akan diujikan. Dalam pelaksanaan uji coba, peneliti menyediakan butir soal terdiri dari 20 soal pilihan berganda dan hasil dari data mempunyai 17 responden. Untuk menguji validitas soal tes pada penelitian ini, suatu instrument dikatakan valid bila r hitung $>$ r tabel. r tabel pada penelitian ini yaitu sesuai jumlah siswa 17 orang dengan kode r tabel 0,4821. Jadi instrumen dikatakan valid bila r hitung $>$ 0,4821.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Tes

No	Soal	Kategori	Keterangan
1.	15 Soal	Valid	1,2,3,4,5,6,8,10,11, 12,16,17,18,19,20
2.	5 Soal	Tidak Valid	7,9,13,14,15

Sumber : Ms.Excel

Berdasarkan hasil dari validasi soal tes di atas diketahui angka r hitung untuk nomor 1,2,3,4,5,6,8,10,11,12,16,17,18,19,dan 20 lebih besar dari 0,4821 sehingga soal-soal tersebut dinyatakan valid. Sedangkan untuk nomor 7,9,13,14, dan 15 diketahui angka r hitungnya lebih kecil dari 0.4821 sehingga soal-soal tersebut dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Setelah uji validasi dilakukan, maka dilakukan perhitungan reliabilitas pada instrument soal yang valid yang berjumlah 15 soal. Uji ini digunakan untuk mengetahui reliabilitas instrumen. Untuk menguji validitas soal tes pada penelitian ini, peneliti menggunakan model *Alpha Cronbach* dengan kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas lebih dari 0,6. Perhitungan tersebut dibantu dengan perhitungan SPSS 21.00.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.896	15

Sumber : SPSS window 21.0

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas di atas, diketahui angka *alpha cronbach* adalah sebesar 0,896. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar reliabel dan handal.

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan untuk mengetahui apakah setiap butir soal memiliki kategori terlalu mudah, cukup, dan sukar. Soal tes dinyatakan sukar, jika memiliki standar kesukaran 0,00-0,29. Soal tes dinyatakan cukup, jika memiliki standar kesukaran 0,30-0,69. Dan soal dikategorikan mudah, jika memiliki standar kesukaran 0,70-1,00. Berdasarkan hasil perhitungan data pada instrumen soal yang berjumlah 15 soal bahwa hasil uji tingkat kesukaran tes untuk kemampuan siswa sebanyak 15 soal tes memiliki tingkat kesukaran yang mudah.

4. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui soal tes yang memiliki klasifikasi daya pembeda soal yang baik dan buruk. Berdasarkan perhitungan data pada instrumen soal, maka diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Daya Pembeda

No	Soal	Kategori	Keterangan
1.	8 Soal	Sedang	1,2,4,5,6,9,14,15
2.	7 Soal	Rendah	3,7,8,10,11,12,13

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa tes untuk kemampuan siswa memiliki daya pembeda soal.

Setelah dilakukan uji instrument untuk alat ukur/tes, maka soal tes dapat digunakan di kelas yang diteliti. Penelitian ini dilakukan di kelas IB SD Negeri 125138 yang berjumlah 25 orang. Berdasarkan hasil uji instrument maka diperoleh pengisian tes yang terdiri dari 15 soal. Dalam penelitian, peneliti memberikan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *role playing* dan setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan soal test yang disebut *pretest*. Dari kemampuan siswa dalam mengerjakan soal tes yang diberikan, peneliti melakukan penilaian kepada siswa sesuai dengan KKM yang berlaku. Presentase penilaian siswa dalam mencapai KKM dapat dilihat pada tabel hasil belajar siswa di bawah ini

Tabel 4. Hasil Belajar Pretest

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	≥ 75	Tuntas	5	20%
2	< 75	Belum Tuntas	20	80%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil persentase siswa yang diberikan sama rendah karena hanya 5 siswa dari 25 siswa yang dinyatakan tuntas dengan persentase 20% dan 20 siswa dari 25 siswa dinyatakan belum tuntas dengan presentase 80%.

Setelah itu, peneliti melakukan perlakuan. Perlakuan yang dilakukan peneliti ialah pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan model *role playing*. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang berlaku. Adapun proses pembelajaran menggunakan *role playing*, sebagai berikut :

- 1) Kegiatan awal
 - a) Guru membuka dengan mengucapkan salam
 - b) Guru dan siswa berdoa bersama
 - c) Guru menanyakan kabar siswa
 - d) Guru mengecek kehadiran siswa

- e) Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” dan memotivasi siswa
 - f) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada siswa
 - g) Memberikan tes awal dengan menggunakan instrument tes (pretest) untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menerapkan model role playing
- 2) Kegiatan Inti
- a) Guru menjelaskan materi yang akan disampaikan
 - b) Guru membagi siswa menjadi kelompok berisikan 5 – 6 orang dalam setiap kelompoknya
 - c) Minta siswa untuk mendiskusikan dan mengamati skenario yang diperagakan, yang akan ditampilkan melalui bermain peran.
 - d) Selesai diskusi masing-masing kelompok diminta untuk tampil secara bergiliran
 - e) Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulan
 - f) Guru memberikan kesimpulan secara umum
 - g) Guru memberikan tes formatif kepada siswa
- 3) Kegiatan Penutup
- a) Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
 - b) Guru memberikan motivasi kepada siswa
 - c) Menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

Dari perlakuan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *role playing*, peneliti melakukan tes kembali kepada siswa yang disebut *posstest*. Adapun Persentase hasil *posttest* siswa setelah melakukan pembelajaran dengan penerapan model bermain peran (*role playing*). Dapat dilihat dari tabel berikut

Tabel 5. Hasil Belajar *Posttest* Siswa

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1	≥ 75	Tuntas	18	72%
2	< 75	Belum Tuntas	7	28%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan tabel yang terlihat, terdapat 18 siswa yang dinyatakan tuntas dan 7 siswa yang belum tuntas setelah siswa mendapatkan materi pembelajaran menggunakan model *role playing* yang diberikan oleh guru. Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan ialah mengalami kenaikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia.

Setelah keseluruhan terlaksana dimulai dari uji coba soal, uji instrument soal, hingga penelitian dan mendapatkan hasil belajar siswa. Peneliti melakukan analisis data, adapun teknik analisis data yang dilakukan peneliti, antara lain :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus *shapiro wilk*. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada taraf signifikan. $\text{Sig}(2\text{-tailed}) > 0,05$ maka residual berdistribusi normal, $\text{Sig}(2\text{tailed}) < 0,05$ maka residual tidak berdistribusi normal.

Hasil output uji normalitas menggunakan SPSS 21.00 adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PRETEST	.127	25	.200*	.950	25	.245
POSTTEST	.164	25	.082	.943	25	.172

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan nilai signifikansi *pretest* nilai sig (0,245) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi *Posttest* nilai sig. (0,172) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Dari hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *shapiro wilk* dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* memiliki sebaran data berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Untuk membuktikan hasil belajar siswa sesuai dengan hipotesis yang telah dipaparkan, maka peneliti menggunakan uji hipotesis yaitu uji-t untuk mengukur hubungan model *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Semua asumsi, dengan menggunakan model analisis uji normalitas dan uji t (menggunakan *Paired Samples Test*). Hasil uji t yang signifikan dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 7. Hasil Uji T-Test Siswa

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETES T - POSTTE ST	-24.480	10.009	2.002	-28.611	-20.349	-12.229	24	.000

Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 1 pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 1 pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Hasil nilai signifikan dapat dilihat pada tabel di atas yaitu nilai signifikannya kurang dari 0,05 yaitu Sig (0,000) < 0,05 sehingga Ho ditolak, maka Ha diterima. Keputusan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada tema 1 subtema 4 terpenuhi dan terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Berikut ini hasil dari beberapa perhitungan persentase, uji normalitas, uji t dan nilai rata-rata untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji normalitas berdasarkan perhitungan menggunakan *spss 21,00* dengan nilai signifikansi *pretest* nilai sig (0,245) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Nilai signifikansi *posttest* nilai sig. (0,172) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Dari hasil pengujian normalitas dengan menggunakan *shapiro wilk* dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* memiliki sebaran data berdistribusi normal.

Hasil uji t digunakan untuk menguji nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan apakah ada pengaruh yang signifikan atau tidak. Hasil nilai signifikan yaitu nilai

signifikannya kurang dari 0,05 yaitu $\text{Sig.}(0,000) < 0,05$ sehingga H_0 ditolak, maka H_a di terima yang berarti ada pengaruh saat diberikan perlakuan.

Pada pertemuan pertama peneliti melakukan tes awal (*pretest*) yang terdiri dari 15 soal pilihan berganda (*multiple choice*) sebelum pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model *role playing*. Tujuan dilakukan tes awal untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Hasil belajar siswa dengan nilai belum tuntas sebanyak 20 orang dengan nilai terendah didapatkan nilai 7 oleh Fakhrie Zafhran. Sedangkan hasil belajar siswa dengan nilai tuntas sebanyak 5 orang dengan nilai tertinggi didapatkan nilai 87 oleh Lutfihadi Hamizan.

Siswa setelah selesai melakukan tes awal, selanjutnya memberikan perlakuan atau pembelajaran menggunakan model *role playing*. Dalam pembelajaran menggunakan model *role playing*, hasil belajar siswa tes akhir (*posttest*) dengan nilai belum tuntas sebanyak 7 orang dengan nilai terendah didapatkan nilai 53 oleh Fakhrie Zafhran. Sedangkan hasil belajar siswa dengan nilai tuntas sebanyak 18 orang dengan nilai tertinggi didapatkan nilai 100 oleh Lutfihadi Hamizan dan Wina Amalia.

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang dipaparkan di atas maka penelitian yang telah dilakukan dengan judul pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 125138 Pematangsiantar dapat dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah melakukan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini tentu peneliti menemui kendala di lapangan, kendala tersebut adalah tidak adanya pembandingan dalam kelas lain yang tidak diterapkannya model pembelajaran *role playing* pada Tema 1 Diriku Subtema 4 Aku Istimewa dalam pembelajaran. Peneliti hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel pada penerapan model pembelajaran *role playing*. Sehingga untuk mengatasi kendala tersebut peneliti menggunakan model *One-Group Pretest-Posttest Design* yang hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian..

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model bermain peran (*role playing*) ini dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak, maka H_a di terima yang berarti ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Dan dengan penggunaan model ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar 72% siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 .

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan dan Ahmadi, Lif Khoiru. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basari Hasan. 2017. "Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas v sdn 032 kuala kecamatan tambang". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*. Vol 1
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta. Depdiknas.
- Hadi, S. 2010. *Metodologi Research Jilid I – IV*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*: Jakarta : PT.Bumi Arkasa
- Hamiyah Dan Jauhar. 2014. *Strategi Belajar Mengajar Di Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Istarani. 2019. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : MEDIA PERSADA

- Mahananingtyas, E. 2016. "Model Quantum Learning untuk Meningkatkan Efikasi Diri dan Hasil Belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar". *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 4(1), 17-25.
- Muri, Yusuf. 2017. *Model Penelitian Kuantitati, Kualitati dan Penelitian Gabungan*. Jakarta : Kencana
- Ngalimun. 2012. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Astawaja Pressindo
- Ningrum, Dian Cahya. 2020. *Penerapan Model Bermain Peran (Role Plyaing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NEGERI 2 Kota Gajah Lampung Tengah*. Lampung: FTIK Institut Agama Islam Negeri (IAIN) METRO Lampung (SKRIPSI)
- Pamungkas. 2012. *Bahasa Indonesia dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta : Andi
- Permatasari, Rizki Tri. 2017. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa Di Sd Negeri 66 Kota Bengkulu*. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu (SKRIPSI)
- Ramayulis. 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : Kalam Mulia
- Rusman. 2017. *Belajar Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Slameto, 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana. 2003. *Model dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah Production
- Sugihartono dkk, 2006. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2007. *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Prestasi Pustaka* : Jakarta
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta : Bumi Aksara