

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA
KELAS V SD NEGERI 09 LUBUKLINGGAU**

¹Alaam Farroz, ²Eka Lokaria, ³Dedy Firduansyah

^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: 1alamfaroz13@gmail.com , 2ekalokaria87@gmail.com , 3firduansyahdedy@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 09 Lubuklinggau bertujuan untuk mengetahui apakah setelah diterapkan Model Pembelajaran *role playing* secara signifikan tuntas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 14 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Teknis Pengumpulan data menggunakan tes berbentuk soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diperoleh nilai rata-rata tes akhir 80,93 dan persentase siswa yang tuntas 85,71 dari 14 siswa. Hasil analisis data menggunakan uji-z menunjukkan bahwa $Z_{hitung} = 4,85$ dan $Z_{tabel} = 1,64$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 09 Lubuklinggau setelah penerapan model pembelajaran *role playing* secara signifikan tuntas.

Kata kunci: *Role Playing*, IPA, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This research was carried out in class V of SD Negeri 09 Lubuklinggau with the aim of finding out whether after the implementation of the Role Playing Learning Model was significantly complete. The subject of this study is class V students with a total of 14 students consisting of 9 male students and 5 female students. Technical Data collection uses a test in the form of multiple-choice questions. Based on the results of the research and discussion, the average score of the final test was 80.93 and the percentage of students who completed it was 85.71 out of 14 students. The results of data analysis using the z-test showed that $Z_{count} = 4.85$ and $Z_{table} = 1.64$. Thus, it can be concluded that the science learning results of grade V students of SD Negeri 09 Lubuklinggau after the implementation of the role playing learning model are significantly complete.

Keywords: *Role Playing, Science, Learning Outcomes.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha atau aktivitas untuk membentuk manusia-manusia yang cerdas dalam berbagai aspeknya baik intelektual, sosial, emosional maupun spiritual, terampil serta berkepribadian dan dapat berperilaku dengan dihiasi akhlak mulia. Penyelenggaraan pendidikan Sekolah Dasar (SD) harusnya ditujukan untuk memberikan bekal dasar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh sebab itu, pemerintah harus banyak melakukan cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan supaya dapat menciptakan generasi unggul, berkualitas dan dapat menyesuaikan pendidikan dengan keadaan zaman (Fauhah & Rosy, 2021).

Pembelajaran pada dasarnya ialah proses interaksi terhadap segala situasi yang ada di sekitar individu. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Untuk itu, Pentingnya bagi seorang guru untuk mengetahui karakter atau gaya belajar yang disukai oleh siswa, agar guru akan lebih efektif dalam memilih strategi

atau metode pembelajaran (Irawati, dkk. 2021), seperti halnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar.

Pembelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum 2013. Mata pelajaran IPA juga berperan penting di Sekolah Dasar, pelajaran IPA juga bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan konsep IPA berkaitan tentang kehidupan sehari-hari, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa serta dapat memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan. Pembelajaran yang bervariasi akan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan menggerakkan siswa supaya aktif dalam mengikuti pembelajaran terutama pelajaran IPA. Akan tetapi, Pembelajaran IPA di sekolah dasar selama ini masih lebih banyak berpusat pada guru sehingga peserta didik hanyalah dijadikan objek pasif yang hanya mendengarkan materi yang di sampaikan oleh guru tanpa melibatkan siswa dalam pembelajaran. Mata pelajaran IPA juga sering dianggap susah untuk dipelajari dikarenakan

banyak materi yang membutuhkan penalaran, pemahaman, dan keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V Ibu Rudi Astuti, S.Pd.SD di SD Negeri 09 Lubuklinggau pada tanggal 27 Januari 2024. Diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA masih banyak yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 14 siswa, hanya 5 siswa (35,71%) yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan 9 siswa (64,29) belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan siswa dalam belajar masih kurang.

Selaras dengan hasil pengamatan yang saya lakukan di SD Negeri 09 Kota Lubuklinggau kelas V terlihat dalam penyampaian materi pembelajaran berlangsung secara searah, yaitu dari guru ke siswa saja. Selain itu, dalam pembelajaran IPA yang berlangsung, konsentrasi dan pemahaman siswa mengenai materi juga sangat kurang sehingga hasil belajar siswa setiap evaluasi yang

diberikan oleh guru cenderung rendah. Hal ini disebabkan pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran yang membuat proses pembelajaran tidak menarik dan kurang efektif sehingga membuat siswa sulit memahami materi pembelajaran. Agar dalam pembelajaran IPA tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam model pembelajaran yang efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu menerapkan model pembelajaran *role playing*.

Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang bersifat kompleks. Model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, hal tersebut dikarenakan model *role playing* merupakan bentuk pendekatan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Istiqomah, 2021). Dengan demikian, dalam model pembelajaran *role playing* siswa akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama atau

mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Russel dan Shepperd (Auliyati, dkk., 2021) mengatakan model pembelajaran *role playing* merupakan bentuk pembelajaran pengalaman. Oleh sebab itu, keberadaan Model *Role Playing* dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Selaras dengan hal tersebut, berdasarkan penelitian yang dilakukan Nurhasanah pada tahun 2016 dengan judul “Penerapan Metode *role playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan MakhluK Hidup Dengan Lingkungannya” dengan permasalahan yang berhubungan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Dari permasalahan tersebut, peneliti menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan cukup signifikan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian yang berjudul "Penerapan model *RolePlaying* Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 09 Lubuklinggau". Harapan peneliti dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dapat menuntaskan pembelajaran IPA.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui hasil penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 09 Lubuklinggau. Penelitian ini disebut Penelitian kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2019).

Populasi dan Sampel

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Jadi pada prinsipnya, populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi terगत

kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian (Amin, 2023).

Berdasarkan uraian diatas, bahwa populasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan objek dan subjek pada penelitian. Populasi penelitian ini adalah semua kelas IV SD Negeri 09 Lubuklinggau yang terdiri dari 1 kelas.

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi (Amin, 2023). Sehingga, Pengambilan sampel penelitian ini dilakukan secara sampling jenuh karena hanya ada satu kelas sehingga populasi dipakai sebagai sampel. Sugiyono mengatakan bahwa sampel jenuh merupakan teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Amin, 2023).

Teknik Pengumpulan Data Definisi Konseptual

a. Observasi

Observasi adalah ungkapan bahasa yang berupa lisan atau tulisan mengenai suatu pengamatan, peninjauan, dan pencatatan sistematis terhadap objek berdasarkan apa yang dilihat, di dengar dan dirasakan (Miguanto, dkk. 2017). Observasi awal dilakukan untuk mengetahui seberapa rendah hasil belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Observasi yang digunakan adalah wawancara mengenai pembelajaran.

b. Tes

Tes adalah salah satu jenis instrumen yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru (Yuniar, 2015). Tes yang digunakan adalah tes tertulis mengenai materi pelajaran yang akan diterapkan. Dalam penelitian ini, akan diberikan *pre-test* dan *post-test*, tes dalam bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban.

Jenis Instrumen Penelitian

Tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian adalah tes tertulis dalam bentuk esai. Tes dilaksanakan terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi pada Tema 9 Subtema 1 yaitu "Benda Tunggal Dan Campuran". Tes tersebut akan diuji coba terlebih dahulu untuk mengukur validitas dan reliabilitas soal tersebut. Soal yang telah dinyatakan valid dan reliabel diujikan di kelas penelitian. Tes yang dilakukan ialah sebanyak dua kali yaitu dilaksanakan sebelum diberikan (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*).

Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Menurut Arsi (2021) uji validitas ialah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (content) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian. Taraf nyata $\alpha = 0,05$ jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal soal tersebut dikatakan valid dan jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dikatakan tidak valid. Kriteria interpretasi terhadap nilai

koefisien korelasi tersebut menurut (Jakni, 2016). Setelah dilakukan uji validitas instrument penelitian sebanyak 20 butir soal diperoleh hasil dengan interpretasi yang disajikan dalam Tabel 3.4

Uji Reliabilitas

Simanjuntak (2021) mengatakan reliabilitas soal merupakan ukuran yang menyatakan tingkat keajegan atau kekonsistenan suatu soal tes. Dilakukannya uji realibilitas guna mensgetahui tingkat konsistensi jawaban dari instrument tes. Karena alat evaluasi pada penelitian ini menggunakan tipe soal pilihan ganda maka uji reliabilitas soal dilakukan dengan menggunakan rumus, KR.20 (Kuader Richardson) menurut Sugiyono (Yusup, 2019). Kriteria untuk menentukan tinggi rendahnya reliabilitas sebuah perangkat tes, menurut Guilford (Ndiung & Jediut 2020) seperti pada tabel 3.5. Dari perolehan data hitungan dengan memakai rumus KR.20 (Kuader Richardson), didapati bahwa koefisien reliabilitas instrumen tes dalam penelitian ini adalah sebesar

0,73. Hal ini menampilkan bahwa reliabilitas instrumen tes terkategori dalam kriteria tinggi, sehingga bisa digunakan dalam penelitian.

Uji Daya Pembeda

Perhitungan Daya Pembeda (DP), dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Para siswa didaftarkan dalam peringkat pada sebuah tabel, (2) Dibuat pengelompokkan siswa dalam dua kelompok, yaitu kelompok atas terdiri atas 50% dari seluruh siswa yang mendapat skor rendah. Kriteria interpretasi untuk daya pembeda menurut Sundayana (2020), dapat dilihat pada tabel 3.6. Hasil rekapitulasi perhitungan daya pembeda seluruh butir soal instrumen penelitian untuk soal *pre-test* dan *post-test* seperti yang disajikan pada Tabel 3.7.

Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran suatu butir soal untuk membuktikan apakah butir soal tergolong butir soal yang sulit, sedang, atau mudah. Butir soal yang baik ialah tidak terlalu mudah dan tidak sulit. Tingkat Kesukaran (TK) pada masing-masing butir soal

dihitung dengan menggunakan rumus Menurut Sundayana (2020). Sementara kriteria interpretasi tingkat kesukaran menurut Sundayana(2020) dapat dilihat pada table 3.8. Dari hasil perhitungan, diperoleh rekapitulasi perhitungan tingkat kesukaran tiap butir soal instrumen penelitian untuk soal *pre-test* dan *post-test* seperti.

Teknik Analisis Data Menentukan Nilai rata-rata dan simpangan baku

Menentukan skor rata-rata dan standarisasi pada tes awal dan akhir, untuk data hasil belajar pada kelas eksperimen menggunakan rumus

Uji Normalitas data

Uji normalitas ini menggunakan rumus chi-kuadrat bertujuan untuk mengujikecocokan data dalam sebaran distribusi normal. Kemudian χ^2_{hitung} dibandingkan dengan χ^2_{tabel} dengan derajat kebebasan $(dk) = (k-1)$. Kriteria pengujian adalah jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dalam penelitian ini menggunakan rumus

kesamaan dua rata-rata. Adapun kriteria pengujian hipotesis yang diambil sehubungan dengan penelitian ini ialah:

H_0 : Rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 09 Lubuklinggau setelah diterapkan model *role playing*, secara signifikan tidak tuntas kurang dari 70 ($\mu < 70$).

H_a : Rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 09 Lubuklinggau setelah diterapkan model *role playing*, signifikan tuntas lebih dari atau sama dengan 70 ($\mu \geq 70$).

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah jika $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ maka H_a diterimadan H_0 ditolak. Jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Dengan taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$ dan $dk = (n-1)$.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilaksanakan pada tanggal 11 Mei s.d 08 Juni 2024, dilakukan oleh peneliti dan pelaksanaannya disesuaikan dengan jadwal yang ditetapkan oleh sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 09 Lubuklinggau

pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Pengambilan sampel dilakukan di kelas V sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 14 siswa.

Uji coba instrumen dilakukan sebelum melaksanakan penelitian, uji coba instrumen dilakukan di kelas VI SD Negeri 09 Lubuklinggau pada tanggal 11 Mei 2024 dengan jumlah siswa yang ikut melaksanakan adalah 11 siswa pada materi “Benda Tunggal dan Campuran”. Jumlah soal yang digunakan pada uji coba instrumen adalah 20 soal pilihan ganda, berdasarkan hasil analisis uji instrumen soal yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* adalah 12 soal.

Dalam pelaksanaannya jumlah pertemuan yang dilakukan peneliti dalam kelas eksperimen di penelitian ini adalah sebanyak empat kali pertemuan, rincian pertemuan ke-1 yaitu pada tanggal 14 Mei 2024 sebagai *pre-test* diawal penelitian untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi “Benda Tunggal dan Campuran”, pertemuan ke-2, ke-3 ialah pada tanggal 21 Mei 2024 dan 25 Mei 2024 sebagai proses pembelajaran menggunakan model

pembelajaran *role playing* dan pertemuan ke-4 ialah pada tanggal 8 Juni 2024 sebagai *post-test* untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*

Deskripsi Data

Deskripsi Data Pre-Test

Pre-test dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi benda tunggal dan campuran sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Data hasil belajar siswa sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dapat dilihat pada tabel 4.1 dan rekapitulasi nilai siswa pada tabel 4.2. Berdasarkan hasil tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 35,14 dan untuk simpangan bakunya sebesar 15,73. Jadi dapat disimpulkan bahwa tes kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan hasil nilai rata-rata relatif rendah.

Deskripsi Data Post-Test

Post-Test dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah

diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada materi benda tunggal dan campuran. Data hasil analisis hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat dilihat pada tabel 4.3 dan rekapitulasi nilai siswa saat tes akhir pada tabel 4.4. Berdasarkan hasil tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 80,93 dan untuk simpangan bakunya sebesar 8,43. Jadi dapat disimpulkan bahwa tes kemampuan akhir siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *role playing* nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing* (*pre-test*).

Pengujian Persyaratan Analisis Menentukan Nilai Rata-rata (\bar{x}) dan Simpangan Baku

Hasil perhitungan nilai rata-rata (\bar{x}) dan simpangan baku tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*) dikelas sampel dapat dilihat pada tabel 4.5

berikut:

Tabel 4.5 Nilai Rata-rata (\bar{x}) dan Simpangan Baku

Tes	Nilai Rata-rata (\bar{x})	Simpangan Baku (s)
Pre-test	35,1 4	15,73
Post-test	80,9 3	8,43

Sumber: Lampiran C : Hal.107 & Hal. 10

Berdasarkan hasil tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test sampel* yaitu 35,14, dan simpangan baku 15,73. Sedangkan nilai rata-rata *post-test sampel* yaitu 80,93, dan simpangan baku 8,43.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk melihat apakah data hasil *pre-test* dan *pos-test* normal atau tidak. Berdasarkan ketentuan perhitungan mengenai uji normalitas data dengan taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$, jika $\chi^2 \leq \chi^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.6. Berdasarkan hasil tabel 4.6 menunjukan bahwa nilai χ^2_{hitung} data *pre-test* dan *post-test* lebih kecil dari pada nilai χ^2_{tabel} . Pengujian normalitas dengan menggunakan uji kecocokan χ^2 (chi-kuadrat) dapat disimpulkan

bahwa *pre-test* dan *post-test* menunjukkan data berdistribusi normal pada taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$ karena $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$.

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 09 Lubuklinggau. Peneliti menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-z. Berdasarkan hasil tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa hasil analisis uji-z diketahui nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ dengan taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$, karena $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu $Z_{hitung} = 4,85$ dan $Z_{tabel} = 1,64$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengandemikian “Rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 09 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* lebih dari atau sama dengan 70 ($\mu \geq 70$)” sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 09 Lubuklinggau secara signifikan tuntas.

2. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 09 Lubuklinggau bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPA. Peneliti melaksanakan penelitian dimulai dengan memberikan *pre-test* yang dilakukan pada tanggal 14 Mei 2024, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 21 Mei 2024, dan 25 Mei 2024 dan di akhiri dengan pemberian *post-test* yang dilakukan pada tanggal 8 Juni 2024.

Pertemuan pertama dilakukan dengan memberikan *pre-test* yaitu pada tanggal 14 Mei 2024 yang diikuti oleh 14 siswa. Pemberian *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Soal *pre-test* yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 12 butir soal yang sebelumnya sudah diuji coba. Setelah mendapatkan hasil *pre-test* dilakukan perhitungan dan

didapatkan bahwa kemampuan awal siswa belum mencapai ketuntasan yang sudah ditentukan yaitu 70. Dengan nilai tertinggi pada *pre-test* ini adalah 67 dan yang terendah adalah 8. Nilai rata-rata (\bar{x}) siswa secara keseluruhan adalah 35,14 dan simpangan baku 15,73. Setelah dilakukan *pre-test* selanjutnya siswa diberikan perlakuan pertama. Perlakuan pertama dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2024 dengan materi Benda Tunggal dan Campuran yang sudah penulis siapkan. Pada kegiatan pendahuluan penulis mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa, kemudian penulis mengecek kehadiran dan kesiapan siswa sebelum belajar. Untuk memulai pembelajaran penulis meminta siswa untuk menyimak serta memperhatikan penjelasan yang berisi materi pada tema, subtema dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari pada hari itu. Setelah itu peneliti melakukan tanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

Setelah melakukan tanya jawab, pada kegiatan inti penulis melaksanakan langkah-langkah dalam mengimplementasikan model *role playing* pada saat kegiatan

pembelajaran yaitu membagikan skenario dengan judul "Campuran Heterogen" dan "Campuran Homogen" yang sebelumnya sudah disiapkan oleh penulis. Kemudian penulis menentukan siswa yang akan bermain peran, peneliti membagikan siswa menjadi tiga kelompok dengan cara heterogen yaitu berdasarkan beberapa pertimbangan, misalnya kepintaran, dalam satu kelompok anak pintar dikelompokkan dengan anak yang kurang pintar agar dapat saling membantu satu sama lain, peneliti melihat dan melatih siswa yang akan bermain peran, selagi peneliti melatih siswa dalam bermain peran, yang lain diminta untuk membaca skenario yang telah dibagikan sehingga kelas tidak menjadi ribut, pada saat kelompok yang sedang memainkan peran mengenai proses terjadinya campuran homogen dan campuran, tugas dari kelompok yang belum mendapat giliran untuk memainkan peran adalah mengamati permainan peran yang sedang dilakukan oleh temannya. Lalu, setelah siswa mengamati permainan peran kelompok lain siswa diminta untuk membacakan hasil diskusi mereka berkelompok.

Salah satu hambatan yang dialami siswa ketika pembelajaran berlangsung yaitu kesulitan dalam menghafal skenario yang telah diberikan oleh penulis. Untuk mengatasi hambatan tersebut, penulis memberikan waktu kurang lebih 4 hari untuk berlatih agar siswa dapat lebih mendalami peran tersebut. Perlakuan kedua dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2024 Pada kegiatan pendahuluan penulis mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa, kemudian penulis mengecek kehadiran dan kesiapan siswa sebelum belajar. Selanjutnya penulis meminta siswa duduk sesuai dengan kelompoknya, kemudian sebelum siswa mulai bermain peran, penulis memberitahukan maksud dari kegiatan yang akan dilakukan. Setelah siswa mempelajari skenario siswa diminta memerankannya. Siswa yang tidak memerankan skenario diminta untuk mengamati permainan peran yang sedang dilakukan temannya. Setelah bermain peran selesai siswa diminta berdiskusi tentang kegiatan bermain peran yang telah dilakukan. Setelah selesai siswa diminta untuk

membacakan hasil diskusi mereka berkelompok.

Pada perlakuan kedua, kemajuan terlihat dalam proses pembelajaran dengan siswa yang lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, hambatan yang terjadi pada saat perlakuan pertama dapat terselesaikan dengan gigihnya siswa dalam mendalami peran yang telah diberikan, siswa juga terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak membosankan. Kemudian penulis memberikan materi penguatan sekaligus melakukan koreksi atas hasil diskusi yang telah dikerjakan serta memberikan apresiasi kepada siswa. Kegiatan penutup, peneliti dan siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari, kemudian penulis melakukan refleksi dengan menanyakan pendapat siswa tentang pembelajaran yang telah dilakukan hari ini.

Setelah diberikan perlakuan maka tahap selanjutnya melakukan *post-test* padatanggal 8 Juni 2024 yang diikuti 14 siswa. Pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Setelah mendapatkan data hasil *post-test* dilakukan perhitungan dan didapatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 sebanyak 12 siswa (85,71%) dan yang mendapat nilai < 70 sebanyak 2 siswa (14,28%). Dengan nilai tertinggi adalah 92 dan nilai terendah adalah 58. Nilai rata-rata (\bar{x}) siswa secara keseluruhan sebesar 80,93 dan simpangan baku 8,43. Siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan disebabkan siswa kurang aktif dalam merespon pertanyaan, siswa masih merasa malu dalam proses pembelajaran sehingga penguasaan konsep masih kurang.

Kemudian setelah diperoleh *pre-test* dan *post-test* penulis melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, sehingga didapatkan nilai $\chi^2 = 2,13$ dan $\chi^2_{9,48}$ karena $\chi^2 \leq \chi^2_{9,48}$ maka data berdistribusi normal taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Selanjutnya untuk menarik kesimpulan dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-z sehingga diperoleh

$Z_{hitung} = 4,85$ dan $Z_{tabel} = 1,64$ dengan taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$, maka dapat dinyatakan H_a diterimadan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 09 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* secara signifikannya tuntas.

Hasil penelitian menggunakan model pembelajara *role playing* ini dapat mengasah kemampuan siswa untuk aktif, dapat belajar bekerja sama, belajar untuk berani berbicara didepan kelas. Hasil peneltian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sipahutar, Y. S., dkk (2024) “Pengaruh Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 124405 Pematang Siantar” Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwasannya model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat secara keseluruhan menunjukkan bahwa siswa terlihat sangat antusias dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan

seluruh siswa terlibat sangat aktif melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing dan menghayati setiap peran yang dimainkan. Keadaan ini menyebabkan tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai dan rata-rata kelas mencapai di atas KKM yang ditentukan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah peneliti analisis bahwa nilai rata-rata hasil pembelajaran sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu masih relatif rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil pembelajaran setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*. Data yang dianalisis menggunakan uji-z diketahui nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ dengan taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$, karena $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($4,43 > 1,64$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 09 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* secara

signifikannya tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, E. R., & Qomariyah, S. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144- 162.
- Ahmad, A. K., & Walid, A. (2022). Pengaruh Kompetensi Guru dan Iklim Organisasi Terhadap Kinerja Guru Matematika. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 1(1), 1-13.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). *Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian*. PILAR, 14(1), 15-31.
- Anggraini, dkk. 2020. *Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini Di Sd Adiwiyata*. Jurnal Pendidikan, 162-169
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, edisi revisi VI, Cetakan ke 13, PT. Asdi Mahasatya, Jakarta.
- Arsi, A., & Herianto, H. (2021). *Langkah-langkah Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS*, 1-8.
- Aslah, H., Rani, M. I., & Anwar, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh. *Journal of Technology and Literacy in Education*, 2(1), 10-16.
- Auliyati, Yetty., Mardiani, P. C., & Wahyudiana., E. (2021) *A Systematic Literature Review On Metode Role Play Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Parameter*, 33(2), 166-193
- Basri, K., Baidowi, B., Junaidi, J., & Turmuzi, M. (2021). Analisis Butir Soal Ulangan Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(4), 682- 694.
- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan berbicara bahasa indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160-176.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Gusmiarni, A., Sisi, L., & Husain, I. A. (2022). Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) pada Materi IPA untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 146 Wambarema. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 1(2), 8-14.
- HARBI, G. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Fiqih Pada Peserta*

- Didik Kelas Vii Di Mts Nu Bandar Lampung* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung), 1-49.
- Hartata, R. (2019). *Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah (Peminatan)*. Keraton: Journal of History Education and Culture, 1(2).
- Imanizar, L., Manalu, S., & Napitupulu, N. L. (2021). Penerapan role playing pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Himpunan: *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41-46.
- Imanizar, L., Manalu, S., & Napitupulu, N. L. (2021). Penerapan role playing pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Himpunan: *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 41-46.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44-48.
- Istiqomah, L., Murtono, M., & Fakhriyah, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Visual di Sekolah Dasar: Improvement Of Students'speech Skills Through The Assisted Role Playing Model Visual Media In Basic School. Naturalistic: *Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 650-660.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penenlitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102-109.
- Kartika, T., & Fauzi, M. R. (2021). Pembelajaran Membaca Dongeng Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model Role Playing Melalui Media Gambar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(3), 467-474.
- Kurniasih, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning dengan Teknik Inside Outside Circle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Thaharoh. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3),2030-2038.
- Kusumawati, N. (2018, March). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari I Kabupaten Madiun Tahun Ajaran 2016/2017*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia (Vol. 1, No. 1, pp. 454-459).
- Mugianto, M., Ridhani, A., & Arifin, S. (2017). Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil

- Observasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Siswa Kelas X SMA. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 1(4), 353-366.
- Nasrul, N. (2023). Implementasi Model-Model Pembelajaran Akidah Akhlah Dalam Peningkatan Hasil Belajar Di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Kabupaten Barru. *Jurnal Riset Rumpun Agama dan Filsafat (JURRAFI)*, 2(1), 115-129.
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 94.
- 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.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289-293.
- Riduwan (2023) *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: CV.ALFABETA
- Rulyansah, A., & Hayukasari, D. N. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal Pada Siswa Kelas II Semester Ganjil di SDN Ambulu I Sumberasih– Probolinggo Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 84- 91.
- Sari Dian Purnama. 2016. *Hubungan Gaya Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sdn Di Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus*. Jurnal Pendidikan.
- Sari, D. N., Darsono, D., & Mugiadi, M. (2016). Penerapan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pkn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(9).
- Sewang, A., & Mustafa, T. (2020). Peningkatan Teacher Skills melalui Supervisi Klinis dengan Pendekatan Kooperatif Learning. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 3(1), 49-68.
- Simanjuntak, L., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3559-3565.
- Sipahutar, Y. S., Panjaitan, M. B., & Pasaribu, S. (2024). *Pengaruh Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 124405 Pematang Siantar*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2674-2685.
- Subagio, F. M. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role

- Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*. Volume 8 Nomor 4 Tahun 2020, 824-838.
- Suciati, S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi tentang Jati Diri (Talking About Self) melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelas X MIPA. 1SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 157-176.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunarto, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS melalui Penerapan Model Role-Playing di Kelas V SDN Jarin 4 Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal on Education*, 5(4), 13967-13975
- Sundayana, R. (2020) *Statistila Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. ALFABETA
- Tabrani, T., & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 200-213.
- Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif: Bahasa Indonesia. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 37-49.
- Yulia, A., Juwandani, E., & Maulidya, D. (2020). Model pembelajaran kooperatif learning. *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin (Vol. 3)*.
- Yuliana, A. (2012). *Implementasi Metode Role Play dalam Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPA Tentang Posisi Bulan dan Kenampakan Bumi dari Hari ke Hari di SD Negeri Bringin 01 Kec. Bringin Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW), 1-6.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).