

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTU
GAME KREATIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV
SD NEGERI 59 LUBUKLINGGAU**

¹Riyan Supandi, ²Andri Valen, ³Andriana Sofiarini
^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia
Email: ¹riyansupandi123@gmail.com ²valen.andri87@gmail.com
³andriesophie205@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model pembelajaran *Role Playing* Berbantu *Game* Kreatif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV SD Negeri 59 Lubuklinggau. Desain eksperimen yang digunakan berbentuk *pre-test-pos-test group*. *Pre-test-pos-test group* yaitu *pre-test* dan *post-test* diberikan pada kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 59 Lubuk Kemang dengan sampel berjumlah 39 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, Teknik analisis menggunakan uji t. Hasil penelitian disimpulkan bahwa model *Role Playing* Berbantu *Game* Kreatif dapat menuntaskan hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 18 Lubuklinggau dalam pembelajaran IPS. Setelah diterapkan model *Role Playing* Berbantu *Game* Kreatif siswa lebih tertarik dan berminat dalam pembelajaran IPS. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar yang dilakukan melalui kegiatan *pretest* dan *posttes*. Pada *pre test* nilai rata-rata siswa keseluruhan sebesar 61,32 dinyatakan belum tuntas sedangkan pada *post test* nilai rata-rata siswa keseluruhan menuntaskan menjadi 84,40 dan dinyatakan tuntas. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} berarti berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_a diterima yaitu rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Role Playing* Berbantu *Game* Kreatif secara signifikan tuntas.

Kata Kunci: *Game*, Ilmu Pengetahuan Sosial, *Role Playing*, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of the role playing learning model assisted by creative games on social studies learning outcomes for class IV students at SD Negeri 59 Lubuklinggau. The experimental design used was in the form of a pre-test-post-test group. Pre-test-post-test group, namely pre-test and post-test given to the experimental class. The population in this study were all fourth grade students at SD Negeri 59 Lubuk Kemang with a sample of 39 students. The data collection technique used is a test. The analysis technique uses

the t test. The results of the research concluded that the Creative Game Assisted Role Playing model could complete the learning outcomes of Class V students at SD Negeri 18 Lubuklinggau in social studies learning. After implementing the Creative Game Assisted Role Playing model, students were more interested and interested in learning social studies. This can be seen from the increase in learning outcomes carried out through pretest and posttest activities. In the pre-test the overall average score of students was 61.32 and was declared incomplete, while in the post-test the average score of all students was 84.40 and was declared complete. Based on the results of the hypothesis test calculations, the t_{count} and t_{table} values are obtained, which means $t_{count} > t_{table}$, which means H_a is accepted, namely the average student learning outcomes after the application of the Creative Game Assisted Role Playing model is significantly complete.

Keywords: Role Playing, Games, Social Sciences, Elementary School

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia saat ini karena dengan adanya pendidikan manusia dapat belajar ilmu pengetahuan lebih baik lagi serta dengan pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam dirinya seperti mengembangkan cara berpikir, keterampilan, serta mengembangkan karakternya sendiri. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar orang dewasa yang telah direncanakan serta membimbing anak usia dini untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dan mampu melaksanakan tugas hidupnya secara

mandiri. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat (Hidayat,2019:24) mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang di cita-citakan dan berlangsung terus menerus.

Jadi dari uraian tersebut dapat disimpulkan pendidikan ialah usaha sadar orang dewasa atau guru yang telah direncanakan untuk membangun kemampuan dan potensi dalam diri anak dan membentuk kepribadian yang baik kepada peserta didiknya melalui proses

pembelajaran. Elfachmi (2015:16) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan, oleh karena itu tujuan pendidikan memiliki dua fungsi: memberikan arahan kepada segenap kegiatan pendidikan dan sebagai sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan.

Proses kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar hendaknya sesuai dengan karakteristik yang dimiliki serta kebutuhan yang diperlukan oleh anak usia Sekolah Dasar karena dapat menumbuhkan potensi siswa dan menumbuhkan semangat belajar siswa, karakteristik siswa sekolah dasar yaitu senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, gemar berinteraksi dengan teman sebaya, dan mudah terpengaruh dengan lingkungan. Pembelajaran merupakan cara proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru untuk saling bertukar informasi atau pembelajaran berserta unsur-unsur yang ada di

dalamnya. Hujair, (2013:3) berpendapat pembelajaran adalah proses komunikasi antara siswa dengan guru dan bahan ajar. Tujuan pembelajaran ialah agar siswa lebih kreatif, berpikir kritis supaya memperoleh peserta belajar yang tinggi dan terdapat perubahan perilaku positif pada diri siswa tersebut. Pembelajaran yang efektif biasanya ditandai dengan ketercapaian tujuan pembelajaran.

IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang sosial, bentuk geografis bumi serta belajar tentang tata letak suatu wilayah, serta mempelajari tentang dataran tinggi, dataran rendah yang ada di wilayah Indonesia. Untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan siswa, guru telah melakukan berbagai upaya dengan harapan siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Padahal matematika ini sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik di dalam sekolah, di masyarakat, maupun di lingkungan keluarga. Selain itu IPS juga dijadikan dasar

dalam mempelajari ilmu – ilmu lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 02 Desember 2023, dengan wali kelas IV.A Ibu Eka yuliana, S.Pd. terdapat 19 siswa yang terdiri dari 7 siswa Laki-Laki dan 12 Perempuan dan wali kelas IV.B Ibu Titah Pawestri, S.Pd. terdapat 20 siswa yang terdiri dari 12 perempuan dan 8 laki-laki, jadi ada 39 orang siswa kelas IV SD Negeri 1 59 Lubuk linggau Tahun Ajaran 2023-2024 di semester genap. Nilai pembelajaran IPS seluruh kelas IV sebanyak 32 siswa atau 68,09% dan hanya 15 siswa atau 31,91% siswa kelas IV yang hasil belajarnya yang telah mencapai KKM, Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yang digunakan pada pembelajaran IPS di SD Negeri 59 Lubuk linggau adalah 65.

Dari hasil pengamatan ditemukan hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena masih banyak anak dengan hasil belajar dibawah KKM, hal ini disebabkan

oleh karena kurangnya variasi model pembelajaran dan media pembelajaran. Guru masih menggunakan model yang berpusat pada guru (*Teacher Center*) tidak melibatkan Siswa pada pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan monoton banyak siswa yang tidak memperhatikan sehingga materi tidak tersampaikan dengan efektif hal ini menjadikan hasil belajar IPS siswa menjadi rendah karena kurangnya kesadaran guru mengenai pentingnya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran juga membuat siswa menjadi tidak kondusif saat belajar. penggunaan model dan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar hal ini didukung dengan adanya penelitian yang diteliti oleh Udi Budi Harsiwi, Liss Dyah Dewi Arini (2020) yang berjudul Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Berkeanaan dengan permasalahan yang ada di sekolah

tersebut, maka diperlukan solusi sebagai upaya proses pembelajaran menjadi lebih baik dengan cara menggunakan model pembelajaran yang efektif. Salah satu model pembelajaran yang tepat dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS adalah memilih alternatif model pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa dituntun untuk bermain *game* kreatif misalnya model pembelajaran *Role Playing* hal ini sesuai dengan pendapat Warsono (2013:172) yang mendeskripsikan “Model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku kita sebagai guru di mana model itu diterapkan.

Menurut Hamzah B. Uno (2019: 25-26) *Role playing* berasal dari dua kata “*role*” (peran) dan “*playing*” (bermain). Permainan merupakan hal yang banyak diminati oleh sebagian banyak anak-anak sehingga mereka terhibur dengan itu. Sedangkan peran adalah suatu bentuk kedudukan yang sedang dijalankan oleh seseorang. Dengan berperan

seseorang akan berperilaku sesuai petunjuk, arahan dan skenario yang diajarkan. Hal ini didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Asep Priatna (2019) yang berjudul Pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan hasil bahwa siswa kelas IV SD Negeri Sukamaju masih kurang aktif dalam hal berbicara, kebanyakan mereka pasif saat pembelajaran, siswa masih terbata-bata dan ragu – ragu

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu *Game* Kreatif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV SD Negeri 59 Lubuk lingsgau “

B. METODE PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini terdapat

dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen, kelompok yang akan diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* dan satu kelompok lagi kelas Kontrol akan diberikan perlakuan dengan pembelajaran konvensional atau ceramah. Sebelum mengadakan penelitian terlebih dahulu akan diberikan perlakuan, akan diadakan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diberikan pembelajaran, akan diadakan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD Negeri 59 Lubuk lingsgau tahun ajaran 2023-2024, yaitu sebanyak 2 kelas, kelas A terdiri dari 19 siswa dan kelas B terdiri 20 siswa, secara terperinci populasi penelitian dapat dilihat pada tabel 3.2. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. dan kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran

ceramah. Sampel tersebut diambil dengan cara *random sampling* atau diacak dan diundi dari dua kelas tersebut.

Ada beberapa langkah dalam pengambilan sampel secara acak kelas atau *random sampling* (Sugiyono, 2013:64), yaitu: 1) mengatur situasi dan kondisi kelas tersebut. 2) Menetapkan nomor kelas masing-masing yaitu kelas IV.A sebagai kelas nomor 1 adalah kelas IV.B sebagai kelas nomor 2. 3) Mengundi nomor urut yang telah ditulis pada kertas kecil kemudian digulung. 3) Menetapkan 2 kelas yang menjadi sampel penelitian yang akan diberikan perlakuan pembelajaran konvensional berupa metode pembelajaran yang biasa digunakan guru (metode ceramah), dan kelas siswa sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan pembelajaran dengan menerapkan model Pembelajaran *Role Playing*.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk melihat hasil belajar

setelah diterapkan model *Role Playing*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Menurut Arikunto (2013:193) mengungkapkan bahwa tes adalah sederetan latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok-kelompok. Teknik tes yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes tertulis, instrument yang digunakan adalah soal tes yang berjumlah 20 soal pilihan ganda. Tes digunakan untuk mengukur data tentang hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol usng digunakan berbentuk pilihan ganda 20 soal. Tes ini dilakukan dua kali yaitu pada saat tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*). Dimana tes ini digunakan untuk menilai kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan model *Role Playing*.

Uji Keabsahan Data

Uji Validitas

Menurut Arikunto (2013:211) menyatakan validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang berarti memiliki validitas yang rendah. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dikatakan valid, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dikatakan tidak valid. Adapun hasil perhitungan uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa instrument cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan K-R 20. Berdasarkan perhitungan reliabilitas pada ujicoba instrument diperoleh nilai sebesar 0,53 dengan kriteria sedang yaitu berada diantara 0,40 $< r_{20} \leq 0,770$.

Daya Pembeda

Penghitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan siswa yang sudah menguasai kompetensi dengan siswa yang belum menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu (Arikunto, 2013:234).

Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal apabila dipandang sukar, sedang, atau mudah dalam pengerjaannya. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, maka ada 17 soal yang akan digunakan yang dapat dipergunakan untuk pelaksanaan pretes dan postes.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Sugiyono (2016:243) mengungkapkan bahwa data kuantitatif adalah teknik analisis data menggunakan metode sistematika yang sudah tersedia. Sumber data yang demikian akan sangat menguntungkan di dalam pekerjaan

analisis disamping juga lebih bersifat objektif. Teknik analisis data terhadap hasil belajar IPS yang digunakan dalam penelitian ini diurutkan sebagai berikut :

Menentukan Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Menurut Sudjana (2005:67), nilai rata-rata dan simpangan baku diambil dari tes awal dan tes akhir, untuk semua hasil belajar kelas eksperimen maupun kelas control dengan menggunakan rumus.

Uji Normalitas: Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data.

Uji Homogenitas: Uji homogenitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimaksudkan untuk mengetahui keadaan varian kedua kelompok sama ataukah berbeda. Uji statistik menggunakan uji varian (F). Dengan kriteria pengujian adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua varian kelompok data tersebut adalah homogen. Sebaliknya $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka kedua varian kelompok data tersebut adalah tidak homogen.

Uji Hipotesis: Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan ataupun kesamaan anatar dua buah data. Salah satu teknis analisis statistic untuk menguji kesamaan dua rata-rata ini adalahh uji-T, dengan kriteria pengujian jika nilai sig > 0,05 maka Ho diterima, sedangkan jika nilai sig < 0,05 maka Ho ditolak. Adapun hipotesis statistiknya sebagai berikut:

Ha: rata-rata hasil belajar IPS pada kelas eksperimen lebih dari kelas kontrol ($\mu_1 > \mu_2$).

Ho: rata-rata hasil belajar IPS pada kelas eksperimen kurang dari atau sama dengan kelas kontrol ($\mu_1 \leq \mu_2$).

Jika kedua data berdistribusi normal dan bervarians homogeny , maka uji statistiknya yang digunakan adalah uji-t. Pengujian hipotesis statistika penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh model Pembelajaran *Role Playing* berbantu Game Kreatif apabila

nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari kelas control

Ho = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantu *Game* Kreatif apabila nilai rata-rata kelas eksperimen kurang dari atau sama dengan kelas kontrol

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka *Ha* diterima dan *Ho* ditolak. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka *Ha* ditolak dan *Ho* diterima. Dengan taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$ dan $dk = (n-2)$.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 12 Mei 2024 sampai dengan 12 Juni 2024 di siswa Kelas VA SD Negeri 18 Lubuklinggau. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VA SD Negeri 18 Lubuklinggau yang berjumlah 39 orang yang diambil melalui sampel jenuh.

Penelitian ini dimulai dengan memberi tes awal, melaksanakan model pembelajaran *Role Playing*

Berbantu Game Kreatif dan diakhiri dengan pemberian tes akhir. Adapun pelaksanaan latihan dengan langkah-langkah *Role Playing Berbantu Game Kreatif* siswa secara terlibat aktif dalam interaksi pembelajaran, siswa di Kelas VA SD Negeri 18 Lubuklinggau memiliki hasil belajar belum tuntas setelah diterapkan model *Role Playing Berbantu Game Kreatif*, maka hasil belajar siswa di Kelas VA SD Negeri 18 Lubuklinggau menjadi tuntas.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, dengan rincian satu kali pertemuan untuk tes kemampuan awal (*pre test*) uji instrumen dan tes, 3 kali pertemuan untuk melaksanakan model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif* dan pertemuan terakhir untuk tes kemampuan akhir (*post test*).

Kemampuan Awal Siswa

Kemampuan awal siswa di Kelas VA SD Negeri 18 Lubuklinggau yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan awal yang dimiliki

siswa sebelum diberi diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif* pada tanggal 3 Juni 2024. Skor tes awal (*pretes*) yang merupakan kemampuan awal siswa sebelum mengikuti model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif*. Berdasarkan hasil perhitungan (lampiran C), rekapitulasi data hasil tes awal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Hasil

Pre-test

Hasil rata-rata	Simpangan Baku	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Belum Tuntas
61,32	1,57	13	26

Sumber: Lampiran C, Hal: 75 & 86

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat dilihat dari 13 siswa dinyatakan belum tuntas dan 26 siswa yang dinyatakan tuntas. Jadi secara deskriptif bahwa kemampuan awal siswa Kelas VA SD Negeri 18 Lubuklinggau sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif* sebanyak 13

siswa dinyatakan tuntas dan 26 siswa dinyatakan belum tuntas.

Treatment menggunakan Model pembelajaran Role Playing Berbantu Game Kreatif

Treatment dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan dengan tujuan agar hasil belajar siswa meningkat menjadi lebih baik dari sebelumnya. *Treatment* pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 4 Juni 2024, 5 Juni 2024 dan 6 Juni 2024. Model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif* dilakukan dalam rangkai treatment dalam kegiatan penelitian. Pada kegiatan ini penulis menerapkan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- b. Memberikan pertanyaan kepada setiap siswa secara individu untuk mendapatkan nilai awal kemampuan siswa
- c. Membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari 4 – 5 anggota dengan kemampuan

akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah).

- d. Memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama, saling membantu antaranggota lain, serta membahas jawaban tugas yang diberikan.
- e. Meminta siswa untuk menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif peserta didik berdasarkan pengalaman pribadinya.
- f. Siswa diminta untuk menemukan (*inquiry*) dengan cara pencarian dan penemuan melalui berpikir secara sistematis.
- g. Membuka kesempatan bagi siswa untuk bertanya (*questioning*).
- h. Menumbuhkan kerja sama atau belajar bersama antar anggota kelompok.
- i. Memberikan contoh yang dapat ditiru oleh peserta didik.

- j. Mengadakan refleksi (*reflection*) dengan cara mengurutkan kembali kejadiankejadian peristiwa pembelajaran yang telah diprosesnya.
- k. Tahap terakhir yaitu penilaian untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan oleh siswa.
- l. Memberikan pertanyaan kepada setiap siswa secara individu
- m. Memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- n. Memberi penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai tertingginya, dan memberikan hadiah berupa alat tulis atau pnbuku sebagai penghargaanannya.

Post-Test hasil belajar IPS

Kemampuan akhir yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif*. Kemampuan akhir siswa dilaksanakan setelah pelaksanaan *treatment* (pelaksanaan) yaitu tanggal 5 Juni 2024. Skor hasil tes akhir yang merupakan kemampuan akhir siswa setelah mengikuti model *Role Playing Berbantu Game Kreatif*. Berdasarkan hasil perhitungan (lampiran C), rekapitulasi data hasil tes akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Data Hasil

Post-Test

Hasil rata-rata	Simpangan Baku	Siswa Tuntas	Siswa Belum Tuntas
84,40	2,16	32	7

Sumber: Lampiran C, Hal: 99 & 115

Dari tabel di atas diketahui bahwa setelah menerapkan model *Role Playing Berbantu Game Kreatif* bahwa hasil rata-rata sebesar 84,40 disamping itu juga jumlah siswa yang tuntas sebanyak 32 orang dan hanya 7 orang siswa yang dinyatakan belum tuntas. Secara keseluruhan

dapat dikatakan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif* dinyatakan tuntas.

Pengujian Hipotesis

Selanjutnya χ^2_{hitung} dibandingkan dengan χ^2_{tabel} dengan derajat kebebasan $(dk) = n - 1$, dimana n adalah banyak kelas interval data dengan taraf signifikansinya 5% jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2017:109).

Kesimpulan yang dapat penulis tarik dari data peningkatan dari dilakukan hipotesis dalam siswa Kelas V SD Negeri 18 Lubuklinggau setelah diberikan model *Role Playing Berbantu Game Kreatif* secara signifikan. Sebelum hipotesis diuji data dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis dengan menggunakan uji normalitas.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Nilai Tes Akhir

Kelas	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Simpulan
Poste	6,162	5	9,488	Normal

s				
---	--	--	--	--

Sumber: Lampiran C, Hal: 103 & 108

Berdasarkan tabel 4.4 di atas bahwa chi kuadrat $\chi^2_{hitung} = 6,162$ dan chi kuadrat $\chi^2_{tabel} = 9,488$ maka distribusi statistik dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas, data berdistribusi normal maka untuk menguji hipotesis digunakan uji - t. Hipotesis yang di uji dalam penulisan ini sebagai berikut:

Ha : $\mu \geq 70$
Ho : $\mu < 70$

Kriteria penelitiannya adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Ha diterima dan Ho ditolak dan jika jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ha ditolak dan Ho diterima dengan syarat signifikan yaitu $\alpha = 0,05$ dan $dk = (n - 1)$.

Tabel 4.4 Tabel Uji Hipotesis

t_{hitung}	t_{tabel}	α
2,23	1,725	0,05

Sumber: Lampiran C, Hal: 109 & 111

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,23$ sedangkan t_{tabel} taraf signifikannya yaitu $\alpha = 0,05$ dengan demikian di dapat $t_{hitung} = 2,23 < t_{tabel} = 1,725$

maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu hipotesis yang diajukan diterima kebenarannya, artinya model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif* dapat meningkatkan siswa Kelas VA SD Negeri 18 Lubuklinggau.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 18 Lubuklinggau. Penelitian ini dilakukan pada semester genap T.A 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas VA SD Negeri 18 Lubuklinggau dengan jumlah siswa sebanyak 39 orang, yang terdiri atas 16 laki-laki dan 23 perempuan. Pelaksanaan penelitian dimulai dari tanggal 3 Juni 2024 dengan sampai 6 Juni 2024. Pemberian soal *Pre-test* yang dilakukan pada tanggal 7 Juni 2024, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif* sebanyak 4 kali pertemuan dan diakhiri dengan pemberian soal *Post-test* yang dilakukan pada tanggal 7 Juni 2024.

Hasil perhitungan uji coba instrumen dari 10 soal esai yang diberikan hanya 5 soal yang dapat memenuhi syarat validitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Sehingga, soal tersebut yang dapat digunakan sebagai alat pengukur kemampuan awal dan akhir siswa. Setelah melakukan tes awal penulis melakukan pembelajaran dengan penerapan model *Role Playing Berbantu Game Kreatif*. Pada pertemuan pertama pada tanggal 3 juni 2024, sebelum melakukan pembelajaran penulis menjelaskan bagaimana cara pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing Berbantu Game Kreatif*. setelah penulis menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing Berbantu Game Kreatif*.

Pelaksanaan pembelajaran penelitian dengan kegiatan *pre-test*, yaitu pada tanggal 7 Juni 2024. Materi yang disampaikan, yaitu mengenai air. Di mana siswa belum mengerti dalam mengerjakan soal tes tersebut. Dengan berdasarkan

rekapitulasi hasil *pre-test*, siswa memperoleh nilai tertinggi 30 dan nilai terendah 8, nilai rata-rata sebesar 61,32, maka hasil belajar siswa pada saat *pre-test* adalah 26 siswa 66,67%. Artinya, tidak ada siswa yang mencapai nilai KKM.

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2024 dan ketiga dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2024, penulis memulai proses pembelajaran dengan menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilakukan Setelah selesai menjelaskan materi, penulis mengkondisikan kelas untuk melakukan diskusi dengan menggunakan model *Role Playing Berbantu Game Kreatif*. kemudian penulis membuat 4 kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang. Setelah mempelajari materi, Kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok dinilai cukup efektif untuk bekerja sama saling membantu dalam menyelesaikan masalah dengan anggota kelompoknya .

Penulis memberi tugas kepada siswa satu kelompok ada yang

mendapatkan 2 soal dan ada yang mendapatkan 1 soal siswa di persilakan untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab dan menyelesaikan soal yang telah diberikan oleh penulis, dalam mengerjakan soal siswa diberikan selama kurang lebih 10 menit. Setelah siswa selesai mengerjakan soal yang diberikan oleh penulis 2 orang dari kelompok bertamu ke dalam kelompok lain dan 2 orang lagi tetap dikelomponya untuk menyambut tamu dari kelompok lain. Contohnya 2 orang dari kelompok 1 bertamu ke kelompok 2, 2 orang dari kelompok 2 bertamu kekelompok 3 begitu juga dengan kelompok selanjutnya. 2-3 orang yang tinggal di kelompoknya bertugas memberikan informasi kekelompok yang bertamu kedalam kelompoknya.

Post-test dilakukan setelah penyampaian materi dengan model *Role Playing Berbantu Game Kreatif*, ternyata nilai rata-rata siswa setelah diberikan perlakuan dengan model *Role Playing Berbantu Game Kreatif* meningkat . Hal ini

dibuktikan dari hasil tes akhir (*post-test*) yang dapat dideskripsikan bahwa siswa yang mendapat nilai ≥ 70 dengan kriteria tuntas adalah 32 orang dan siswa yang mendapat nilai < 70 dengan kriteria tidak tuntas adalah 7 orang. Kendala yang dihadapi dalam penelitian ini adalah :

- 1) Keseriusan siswa dalam belajar berkelompok belum memuaskan, karena ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Keterbatasan kemampuan internal penulis sendiri karena ini merupakan penelitian yang pertama kali dilakukan oleh penulis.
- 3) Keterbatasan waktu karena penulis belum sepenuhnya dapat menguasai kelas dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan perhitungan uji normalitas data bertujuan untuk melihat apakah data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan uji normalitas data dengan menggunakan uji kecocokan χ^2 (*Chi – kuadrat*) dapat disimpulkan bahwa *pre-test* dan *post-test* menunjukkan

data berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 5% ($\alpha = 0,05$), karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Kemudian setelah dianalisis dengan menggunakan uji-t, diketahui nilai $t_{hitung} = 2,23$.

Selama 4 kali pertemuan, terdiri dari pertemuan pertama melakukan ujicoba instrument, pertemuan kedua melakukan pretes, pertemuan ketiga melakukan treatment dan pertemuan keempat melakukan postes. Setiap soal ada beberapa siswa yang selalu mendapatkan nilai tertinggi. Siswa-siswa tersebut sangat semangat dalam mengikuti pembelajaran, selalu merespon dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan penulis. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing Berbantu Game Kreatif* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Post-test dilakukan setelah penyampaian materi pembelajaran pada pembelajaran tema 2 subtema 1 pembelajaran 2 dan 3, dalam hal ini dapat dilihat bahwa 10 siswa

yang mendapatkan nilai dibawah 70. Rata-rata nilai siswa secara keseluruhan yang dilakukan pada *pre-test* secara keseluruhan 69,29. Berdasarkan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa “Hasil belajar IPS siswa Kelas VA SD Negeri 18 Lubuklinggau setelah diterapkan model kooperatif tipe *Role Playing Berbantu Game Kreatif* secara signifikan Tuntas”. Hasil belajar siswa telah mengalami ketuntasan jika dibandingkan pada saat dilakukan tes kemampuan awal. Hal ini dibuktikan dengan 19 dari 20 siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70. Nilai rata-rata hasil *Post-test* siswa yaitu 84,40.

Selama proses model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif* siswa cukup aktif. Siswa cenderung siap mengikuti model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif*, sehingga siswa lebih bisa belajar mandiri tetapi diawasi dalam kegiatan penelitian sedangkan peneliti lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator, pengamat dan penilai. Hasil belajar

IPS menggunakan model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif* memungkinkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar IPS, dimana siswa saling bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing dalam latihan. Dari sini siswa memperoleh informasi maupun pengetahuan tentang model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif*.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran *Role Playing Berbantu Game Kreatif*, maka hasil belajar siswa menjadi meningkat. Hal ini dikarenakan siswa belajar dalam situasi yang berbeda sehingga keinginan belajar siswa menjadi meningkat, sehingga hasil belajar siswa mengalami ketuntasan.

Hal ini juga didukung dengan penelitian yang ditulis oleh Maryani (2017) judul Efektivitas Model *Role Playing Berbantu Game Kreatif* Terhadap Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN Bibis Bangunjiwo Kasihan Bantul

Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hal ini diketahui dari uji t prestasi belajar siswa dengan nilai sig. (2-tailed) baris equal variances assumed sebesar 0,002 atau $0,002 < 0,05$. Selain itu dilihat dari nilai t hitungannya adalah 3,219 lebih besar dari t tabel yaitu 2,010 atau $3,219 > 2,010$. (2) model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih efektif dari pada menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini diketahui Ditunjukkan dengan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki rata-rata *post-test* 86,87, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai *post-test* 76,89.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang didukung penelitian yang relevan dan kajian pustaka dengan hipotesis yang diajukan terdahulu dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing Berbantu Game Kreatif*

dapat menuntaskan hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 18 Lubuklinggau dalam pembelajaran IPS. Setelah diterapkan model *Role Playing Berbantu Game Kreatif* siswa lebih tertarik dan berminat dalam pembelajaran IPS. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa Terdapat pengaruh model Pembelajaran *Role Playing* berbantu *Game Kreatif* apabila nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi Muhammad, Evi Chamalah, & Oktarina Puspita Wardani. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang : UNISSULA Press.
- Depdiknas RI. 2015. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta.
- Fatimah, & Ratna Dwi Kartika Sari. 2018. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. DOI:<https://doi.org/10.24853/pl.1.2.108-113>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudera Biru.

- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Hidayat Rahmat, & Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori, dan Aplikasinya”*. Medan : LPPPI.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Oktavia Linda, Tri Juli Hanjani, & Asep Sukenda Ekok. 2022. *Penerapan Model Contextual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Pelajaran IPA kelas IV SD*. Jurnal Ilmiah Aquinas. 5. No 2. 261-269. DOI: <https://doi.org/10.33603/ejpe.v7i2.1970>
- Pane Aprida, & Muhammad Darwis Dasopang. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman. 3. doi 2. 333-352.
- Shoimin Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Maguwoharjo : AR-RUZZ Media.
- Sari, R.N., Mandasari, N., Yuneti, A. 2022. Penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe STAD (*student team achievement divisions*) berbantuan media *pop up book* terhadap hasil belajar IPS kelas V SD negeri 6 muara rupit. *Jurnal Ilmiah Pendidikan* No.13 (2); 151-162).
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bamdug : Alfabeta.