



---

## **PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI UPT SPF SD NEGERI 101864 GUNUNG RINTIHT.P 2024/2025**

### ***INFLUENCE OF ROLE PLAYING MODEL ON RESULTS STUDENT LEARNING IN SCIENCE SUBJECTS CLASS V AT UPT SPF STATE PRIMARY SCHOOL 101864 MOUNTAIN MOIN T.P 2024/2025***

Erisa Meidivayori Br Silalahi<sup>1)</sup>, Hartono Sembiring<sup>2)</sup>, Juliana Simbolon<sup>3)</sup>.

Universitas Quality. Jalan Ngumban Surbakti No. 18 Medan Selayang

[erisasilalahi62@gmail.com](mailto:erisasilalahi62@gmail.com), [ono366@gmail.com](mailto:ono366@gmail.com),

[julianauq@gmail.com](mailto:julianauq@gmail.com)

#### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T. P 2024/2025. Lokasi penelitian di sekolah SD Negeri 101864 Gunung Rintih. Metodel yang digunakan peneliti yaitu metode Eksperimen. Dan Instrumen yang digunakan dalam peneliti berupa tes essay yaitu untuk melihat Hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 101864 Gunung Rintih. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa Hasil belajar IPAS siswa setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* 87, 50, termasuk kategori baik sekali, sementara kelompok siswa yang diajar tanpa penerapan model pembelajaran *Role Playing* memperoleh nilai rata rata 73, 18, termasuk kategori cukup. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan yang signifikan penggunaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SPF SDN 101864 Gunung Rintih Tahun Pelajaran 2023/2024.

**Kata Kunci : IPAS, Model Pembelajaran, Role Playing**

#### **ABSTRACT**

*This research aims to determine the influence of the Role Playing Model on Student Learning Outcomes in Class V Science and Science Subjects at UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T. P 2024/2025. The research location is at SD Negeri 101864 Gunung Rintih. The method used by researchers is the experimental method. And the instrument used by the researcher was an essay test, namely to see the science learning results of class V students at SD Negeri 101864 Gunung Rintih. Based on the research results, it can be seen that the students' science learning results after implementing the Role Playing learning model were 87.50, including the very good category, while the group of students who were taught without*



---

*implementing the Role Playing learning model obtained an average score of 73.18, including the fair category. It can be concluded that there is a significant influence of the use of the Role Playing model on the science learning outcomes of class V students at UPT SPF SDN 101864 Gunung Rintih for the 2023/2024 academic year.*

**Keywords: Science, Learning Model, Role Playing**

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik sangat diperlukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing di era global. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS mengajarkan siswa untuk memahami alam sekitar, mengembangkan sikap ilmiah, dan keterampilan berpikir kritis. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS seringkali masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan yang umum ditemui adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti materi pelajaran yang dianggap sulit dan abstrak, Model pembelajaran yang kurang menarik, media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa serta kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran, siswa dituntut untuk Aktif, inisiatif dan mampu menyelesaikan sendiri permasalahan yang dihadapinya, sedangkan guru hanya sebagai pembimbing. Guru harus melaksanakan tugas mengajarnya dengan sebaik-baiknya agar tercapai hasil yang maksimal bagi peserta didik. Oleh karena itu perlu diciptakan keadaan yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi pembelajaran peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa yang berada di atas rata-rata KKTP dan terus meningkat setiap tahunnya, Hal ini dapat tercapai jika siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik dan guru mampu mengajar sesuai dengan kebutuhan siswa didalam kelas. Guru harus mampu menemukan cara/strategi terbaik untuk menyampaikan konsep materi yang diajarkan dengan cara yang mudah dipahami. Strategi tidak hanya membantu siswa memperkuat ingatannya tetapi juga menciptakan suasana yang



menyenangkan. Guru harus menciptakan kesenangan dalam lingkungan pengajaran dan proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa.

Namun kenyataannya masih banyak guru yang memberikan konsep menurut cara berpikirnya masing-masing, tanpa memperhatikan kemampuan siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Selain itu, cara guru menyampaikan penjelasan materi masih dalam format ceramah (*teacher-center*), tanpa menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan mengajar di kelas. Keadaan ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi akademik siswa. Berdasarkan informasi dari guru wali kelas V di UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung rintih peneliti memperoleh hasil belajar siswa yang masih tidak sesuai dengan harapan pada mata pelajaran IPAS dipengaruhi oleh beberapa faktor. diantaranya ialah pada saat kegiatan belajar berlangsung masih banyak siswa yang tidak mendengarkan, bermain-main dengan teman sebangkunya, ribut didalam kelas dan sulit memahami materi yang dijelaskan oleh guru, walaupun tidak semua siswa bersikap sama tetapi guru belum menggunakan strategi yang dapat mengaktifkan kelas sehingga siswa jenuh dan cepat bosan ketika mengikuti pembelajaran IPAS

Guru pada saat melaksanakan pembelajaran guru hanya masih menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab sehingga siswa masih kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS dan cenderung merasa bosan, kurangnya interaksi siswa yang terjadi di dalam kelas yang mengakibatkan pembelajaran hanya berpusat pada guru saja dan siswa hanya menjadi pendengar didalam kelas dan kurang aktif pada saat proses belajar mengajar berlangsung, hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa yang masih rendah, dapat dilihat dalam tabel berikut data hasil ulangan yang diperoleh siswa kelas VA dan VB UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih pada saat ulangan harian Tahun Pelajaran 2024/2025.

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS

Kelas	KKTP	Nilai		Nilai		Jumlah	%
		Nilai < 70	%	>70	%		
V-A	70	10	41,66	14	58,33	24	100%
v-B	70	9	40,90	13	59,09	24	100%
		19		27		46	

Sumber: Wali kelas V-A dan V-B UPT SPF SD Negeri 1018164



---

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa untuk kelas V-A dari 24, terdapat 10 (41%) siswa mendapat nilai  $< 70$  dan 14 (58, 33%) siswa mendapat nilai  $\geq 70$ . Kemudian untuk kelas V-B dari 22, terdapat 9 (40, 90%) siswa mendapat nilai  $< 70$  dan 13 (59, 09%) siswa mendapat nilai  $\geq 70$ . Hal ini mendeskripsikan kemampuan siswa kelas V UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung rintih, belum maksimal atau belum memenuhi nilai KKTP pada mata pelajaran IPAS

Belajar IPAS berarti siswa mampu melihat perubahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Ahmad Susanto (2013:167) dalam bukunya yang berjudul Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, "IPAS adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan". Ilmu Pengetahuan Alam atau juga dikenal dengan istilah sains. Kata sains ini berarti dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti "saya tahu".

IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPAS ditetapkan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperlihatkan oleh hasil pemikiran dan verifikasi yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. IPAS yang merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum-hukum yang mengikat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi hukum matematis dan analisis data terhadap konteks penelusuran data.

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa, pada hakikatnya IPAS merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang mencakup berupa fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang teruji kebenarannya melalui rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Hasil belajar siswa yang belum maksimal dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu; model pembelajaran yang kurang bervariasi, motivasi belajar, minat belajar, guru yang kurang kreatif, dan kegiatan pembelajaran yang monoton. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena siswa akan lebih berkesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan minat belajar siswa, bukan hanya hal ini tetapi guru yang kurang kreatif dalam mengelola kelas juga sangat berpengaruh dalam keberlangsungan belajar siswa.



Peningkatan hasil belajar siswa sangat berpengaruh terhadap penggunaan model pembelajaran, seperti yang telah diteliti oleh Lusio Meo, Gregorius We'u, dan Yohana Nono BS (2021:51) yang menyatakan bahwa "hasil perhitungan analisis, diperoleh nilai post-test siswa kelas kontrol dengan rata-rata 63,71 dan rata-rata kelas eksperimen 80,57. Dari hasil belajar tersebut dapat dilihat bahwa nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional". Menyikapi hal ini dalam menyampaikan materi pelajaran kepada para siswa seorang guru harus selalu siap dengan hambatan-hambatan yang terjadi serta mampu mencari solusi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan harus menggunakan cara yang bervariasi guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu seorang guru harus sudah mempersiapkan, memikirkan serta membuat perencanaan kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang hasil belajar yang efektif dan efisien.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam Model pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat dipertimbangkan adalah penggunaan model pembelajaran yang lebih aktif dan menarik, seperti *Role playing*. *Role playing* merupakan Model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berperan sebagai karakter tertentu dalam suatu situasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Melalui Model *role playing*, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih T.P 2024/2025.

## **METODE**

Jenis penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimen*, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan model *role playing*, dengan desain *Pretest and Posttest Control Group Desain*. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu. Alasan menggunakan desain penelitian *Pretest and Posttest Control Group Desain* ini



karena dalam desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dalam desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibandingkan dan ditempatkan tanpa melalui random. Sampel yang akan diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas Eksperimen dan kelas Kontrol, kedua kelas ini mendapat perlakuan yang berbeda, Kelas Eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan Model *Role Playing* sedangkan kelas Kontrol diberi pembelajaran dengan tidak menggunakan model *role playing*.

Kelas	Test Awal (Pretest)	Perlakuan	Test Akhir (Posttest)
V A	$T_1$	$X_1$	$T_2$
V B	$T_1$	$X_2$	$T_2$

Keterangan:

$T_1$ : Test Awal

$T_2$ : Test Akhir

$X_1$ : Kemampuan siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*

$X_2$ : Kemampuan untuk kelas control

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dalam hasil penelitian ini yaitu pembelajaran dengan model *Role Playing* dan tanpa model *Role Playing* di kelas V UPT SPF SDN 101864 Gunung Rintih yang terdiri dari tes awal (sebelum pembelajaran dilaksanakan) dan tes akhir (setelah pembelajaran dilaksanakan), pada pembahasan berikut ini.

### A. Hasil rata-rata Pretest

Hasil rata-rata tes awal siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih



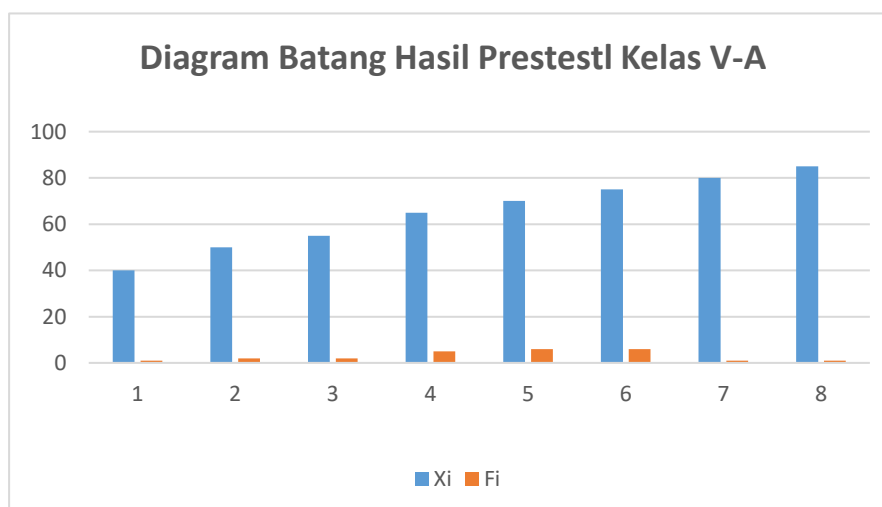
Tabel 1.1 Hasil Rata-Rata Nilai Tes awal siswa kelas V

Kelas	Rata-rata Nilai Siswa
V-A	67
V-B	65

Tabel 1.2 Distribusi Frekuensi Relatif Tes Awal kelas V-A

No	$X_i$	$F_i$	$F_i X_i$	$x_i^2$	$F_i \cdot x_i^2$
1	40	1	40	1600	1600
2	50	2	100	2500	5000
3	55	2	110	3025	6050
4	65	5	325	4225	21125
5	70	6	420	4900	29400
6	75	6	450	5625	33750
7	80	1	80	6400	6400
8	85	1	85	7225	7225
Jumlah		24	1610	35500	110550

Untuk menyajikan data yang telah disusun dalam Tabel distributif frekuensi relatif pada Tabel 1.2 menjadi diagram batang, sumbu mendatar untuk menyatakan nilai sumbu tegak menyatakan absolut. Data tes awal kelas V-A dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 1.1 Diagram batang hasil Pretest kelas V-A



Berdasarkan gambar diagram batang diatas menjelaskan bahwa sumbu berwarna biru menunjukkan xi atau nilai siswa, sedangkan sumbu berwarna orange menunjukkan  $F_i$  (*Frekuensi*) dan diagram bataang diatas dapat dijelaskan bahwa nilai 40 diperoleh 1 siswa, nilai 50 diperoleh 2 siswa, nilai 55 diperoleh 2 siswa, nilai 65 diperoleh 5 siswa, nilai 70 diperoleh 6 siswa, nilai 70 diperoleh 6 siswa, nilai 75 diperoleh 6 siswa, nilai 80 diperoleh 1 siswa, nilai 85 diperoleh 1 siswa.

Tabel 1.3 Distribusi Frekuensi Relatif Tes Awal kelas V-B

No	$X_i$	$F_i$	$F_i X_i$	$x_i^2$	$F_i \cdot x_i^2$
1	35	1	35	1225	1225
2	45	1	45	2025	2025
3	50	3	150	2500	7500
4	55	3	165	3025	9075
5	65	6	390	4225	25350
6	70	3	210	4900	14700
7	75	3	225	5625	16875
8	80	2	160	6400	12800
9	85	1	85	7225	7225
10	90	1	90	8100	8100
Jumlah		24	1555	45250	104875

Untuk menyajikan data yang telah disusun dalam Tabel distributif frekuensi relatif pada Tabel menjadi diagram batang, sumbu mendatar untuk menyatakan nilai sumbu tegak menyatakan absolut. Data tes awal kelas V-B dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 1.2 Diagram batang hasil Pretest kelas V-B



Berdasarkan gambar diagram batang diatas menjelaskan bahwa sumbu berwarna biru menunjukkan xi atau nilai siswa, sedangkan sumbu berwarna orange menunjukkan  $F_i$  (*Frekuensi*) dan diagram bataang diatas dapat dijelaskan bahwa nilai 35 diperoleh 1 siswa, nilai 45 diperoleh 1 siswa, nilai 50 diperoleh 3 siswa, nilai 55 diperoleh 3 siswa, nilai 65 diperoleh 6 siswa, nilai 70 diperoleh 3 siswa, nilai 75 diperoleh 3 siswa, nilai 80 diperoleh 2 siswa, nilai 85 diperoleh 1 siswa, nilai 90 diperoleh 1 siswa.

### B. Hasil Rata-Rata Nilai Postest

Siswa Kelas IV Hasil rata-rata tes akhir siswa di kelas V UPT SPF SDN 101864 Gunung Rintih.

**Tabel 1.4 Hasil Rata-rata Nilai Posttest Siswa Kelas V**

Kelas	Model	Rata-Rata
V-A	Tanpa model <i>Role Playing</i>	73,18
V-B	<i>Role Playing</i>	87,50

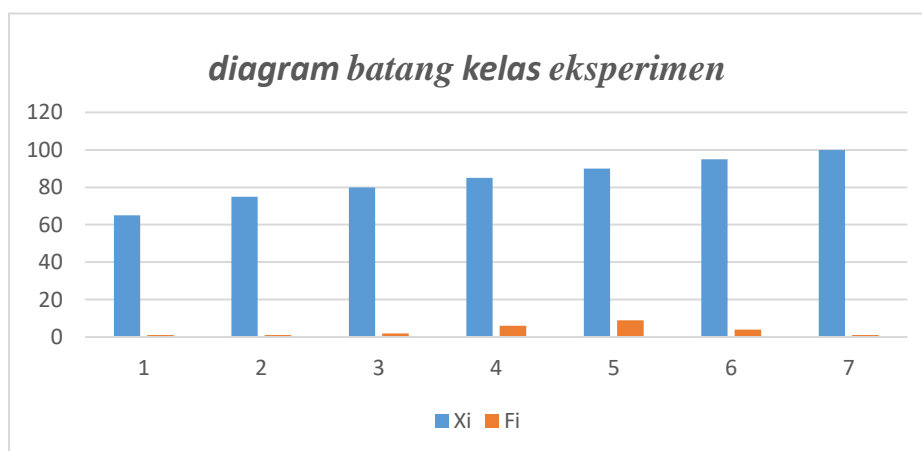
Dari Tabel 1.4 diperoleh rata-rata nilai tes akhir siswa untuk kelas V-B dengan model *Role playing* = 87, 50 dan rata-rata nilai untuk kelas V-A yang diajar tanpa menggunakan model *Role playing* = 73, 18. Dari hasil rata-rata tersebut model pembelajaran *Role playing* lebih berpengaruh terhadap hasil IPAS kelas V daripada tanpa penerapan model *Role playing*.



**Tabel 1.5 Distribusi Frekuensi kelas dengan penerapan model Role Plyng**

No	Xi	Fi	FiXi	xi <sup>2</sup>	Fi.xi <sup>2</sup>
1	65	1	65	4225	4225
2	75	1	75	5625	5625
3	80	2	160	6400	12800
4	85	6	510	7225	43350
5	90	9	810	8100	72900
6	95	4	380	9025	36100
7	100	1	100	10000	10000
jumlah		24	2100	50600	185000

Untuk menyajikan data yang telah disusun dalam daftar distribusi frekuensi relatif pada Tabel 1.5 menjadi diagram batang, sumbu mendatar untuk menyatakan nilai dan sumbu tegak menyatakan frekuensi absolut. Data tes akhir dengan menggunakan model Role playing ke dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 1.4 Diagram Batang posttest penerapan model pembelajaran *role paying* gambar

Gambar 1.4 dapat dideskripsikan bahwa nilai 65 dipeoleh 1 siswa, nilai 75 diperoleh 1 siswa, nilai 80 diperoleh 1 siswa, nilai 8 diperoleh 6 siswa, nilai 90 diperoleh 6 siswa, nilai 9 diperoleh 4 siswa, dan nilai 100 diperoleh 1 siswa.

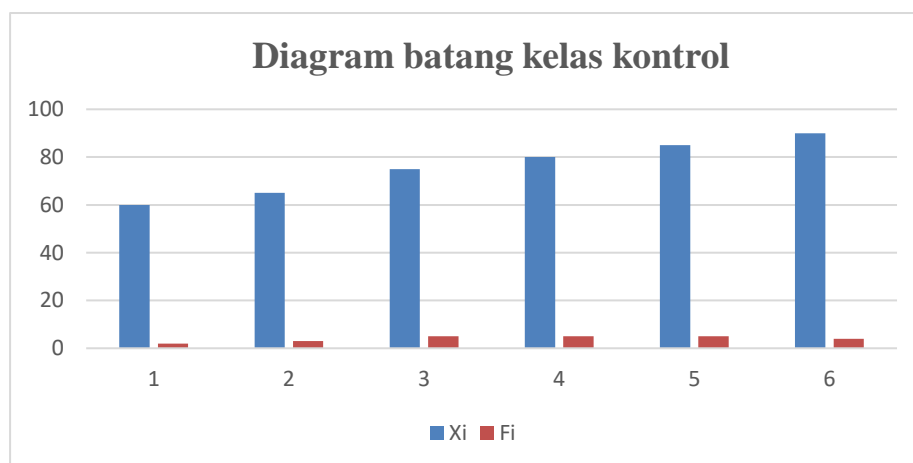
Berdasarkan Tabel frekuensi nilai, frekuensi dinyatakan dengan banyak data yang terdapat dalam tiap kelas diubah dalam bentuk absolut, maka diperoleh frekuensi relatif data tes akhir kelas V-A yang diajar tanpa menggunakan media *role palaying* sebagai berikut:



Tabel 1.6 Distribusi Frekuensi Relatif Akhir tanpa penerapan Model *Role playing*

No	$X_i$	$F_i$	$F_i X_i$	$x_i^2$	$F_i \cdot x_i^2$
1	60	2	120	3600	7200
2	65	3	195	4225	12675
3	75	5	375	5625	28125
4	80	5	400	6400	32000
5	85	5	425	7225	36125
6	90	4	360	8100	32400
Jumlah		24	1755	31575	141325

Untuk menyajikan data yang telah disusun dalam daftar distribusi frekuensi relatif pada Tabel 1.6 menjadi diagram batang, sumbu mendatar untuk menyatakan nilai dan sumbu tegak untuk menyatakan frekuensi absolut. Data tes akhir tanpa model *Roe Playing* dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 1.5. Diagram Batang posttest tanpa menggunakan model pembelajaran *role paying*

Gambar 4.4 dapat dideskripsikan bahwa nilai 60 diperoleh 2 siswa, nilai 65 diperoleh 3 siswa, nilai 75 diperoleh 5 siswa, nilai 80 diperoleh 5 siswa, nilai 85 diperoleh 5 siswa, nilai 90 diperoleh 4 siswa.



---

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian yang dilaksanakan pada UPT SPF SDN 101854 Gunung Rintih dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPAS siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V UPT SPF SDN 101864 Gunung Rintih T.P 2024/2025 memperoleh nilai rata-rata 87,50
2. Hasil belajar IPAS siswa yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas V UPT SPF SDN 101864 Gunung Rintih T.P 2024/2025 memperoleh nilai rata-rata 73, 18.
3. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SPF SDN 101864 Gunung Rintih Tahun Pelajaran 2023/2024.

## DAFTAR PUSTAKA

- Jonson, Elaine B. 2007. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan kegiatan belajar-mengajar menyenangkan dan bermakna*
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakrya
- Nunung Wahyuningsih. 2018. *Pembelajaran Kontekstual IPA Melalui Outdoor Learning di SD Alam Ar-Ridho Semarang (Tesis, UIN Malik Ibrahim Malang, 2015)*
- Nurhadi. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Jakarta: Depdiknas.
- Nurhadi. 2004. *Pembelajaran kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Nurhadi. 2017. *Membaca cepat dan efektif (Teori dan Latihan)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 103 Tahun 2014. *Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*
- Rizema Putra. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press



---

Rusman. (2015). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres

Sanjaya Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran berorientasi standar proses Pendidikan*. Jakarta Kencana: Prenada Group