



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 064025
MEDAN TUNTUNGAN TAHUN AJARAN
2023/2024**

***THE INFLUENCE OF THE ROLE PLAYING LEARNING MODEL
ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS III SCIENCE
SUBJECTS AT STATE PRIMARY SCHOOL 064025 MEDAN
TUNTUNGAN ACADEMIC YEAR 2023/2024***

Asdyta Damanik, Universitas Quality, (Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl.
Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)
Penulis Korespondensi: asditadamanik6@mail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran IPA bagian tubuh manusia kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan. Subjek penelitian ini hanya siswa kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan yang dibagi menjadi 2 kelas yang berjumlah 50 orang. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimental (eksperimen semu). Alat pengumpulan data adalah tes pilihan ganda yang terdiri dari lima soal. Teknik analisis data menggunakan uji B/K. Hasil analisis data dan uji hipotesis diperoleh: 1) Hasil belajar siswa pada ilmu anggota tubuh manusia yang mengikuti model pembelajaran role playing pada kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 mencapai nilai rata-rata sebesar 82,98. 2) Hasil belajar siswa pada ilmu anggota tubuh manusia bagian-bagian yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada Kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 memperoleh nilai rata-rata sebesar 73,06. 3) Penggunaan model pembelajaran role playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA bagian-bagian fisika tubuh manusia kelas III SD Negeri 064045 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 .

Kata Kunci: Model Pembelajaran Role Playing, Hasil Belajar IPA

Abstract

This research aims to determine the learning outcomes of students who use the immersive learning This research aims to determine the learning outcomes of students who use the role playing learning model in the human body parts science subject class III at SD Negeri 064025 Medan Tuntungan. The subjects of this research were only class III students at SD Negeri 064025 Medan Tuntungan who were divided into 2

classes totaling 50 people. This type of research is Quasi Experimental (quasi-experiment). The data collection tool is a multiple choice test consisting of five questions. The data analysis technique uses the B/K test. The results of data analysis and hypothesis testing were obtained: 1) Student learning outcomes in human body science who followed the role playing learning model in class III of SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 reached an average score of 82.98. 2) Student learning outcomes in the science of parts of the human body using conventional learning methods in Class III of SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 obtained an average score of 73.06. 3) The use of the role playing learning model has a significant influence on student learning outcomes in science subjects, parts of the physics of the human body, class III at SD Negeri 064045 Medan Tuntungan T.P 2023/2024.

Keywords: Role Playing Learning Model, Science Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran, pengajaran, dan/atau pelatihan untuk perannya di masa depan. Istilah pendidikan mempunyai arti yang lebih luas dari sekedar belajar, karena tujuan utamanya adalah mengembangkan peserta didik secara utuh, bukan hanya kecerdasannya saja. Pendidikan sebagai suatu proses memerlukan sarana, lokasi dan perencanaan yang tepat, serta generasi yang memahami sepenuhnya apa yang dimaksud dengan manusia sehat.

Perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan standar pendidikan, khususnya tujuan akhir mengubah perilaku manusia dan mengembangkan kemampuan intelektual siswa. Di bidang pendidikan diperlukan upaya perbaikan untuk meningkatkan mutu pendidikan serta bertujuan untuk mengubah perilaku dan mengembangkan potensi peserta didik melalui penciptaan kondisi yang kondusif bagi kegiatan belajar mengajar. Pentingnya peningkatan mutu pendidikan merupakan prasyarat untuk mempercepat terwujudnya masyarakat demokratis. Pendidikan yang bermutu bukan hanya pendidikan yang mengembangkan kecerdasan akademis tetapi juga integrasi manusia secara komprehensif, mencakup berbagai aspek kehidupan.

Permasalahan yang ditemukan peneliti selama proses observasi adalah tidak efektifnya proses belajar mengajar jika menggunakan model pembelajaran yang tidak beragam dan tradisional sehingga menyebabkan tidak efektifnya proses pembelajaran, oleh karena itu solusinya adalah dengan menggunakan model pembelajaran role playing yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen yang memungkinkan peneliti mengendalikan seluruh variabel tersebut. Dengan cara ini peneliti akan membaginya menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol pre-post study. Satu kelompok eksperimen mendapat perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan. Pertama, tes pertama diberikan sebelum menerapkan perlakuan di kelas. Sedangkan tes akhir diberikan kepada siswa setelah diproses.

Tes awal diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran atau materi pendidikan yang akan diajarkan. Selama ini ujian akhir diselenggarakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai seluruh materi pelajaran. Dengan demikian, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Desain Penelitian

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_1	X_2	O_2

Sumber: Sugiyono, metode penelitian Kuantitatif (2020:45)

Keterangan:

O_1 : Tes Awal

O_2 : Tes Akhir

X_1 : Kelas yang diajar menggunakan Model Role Playing

X_2 : Kelas yang diajar tanpa menggunakan Model Role Playing

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 064025 Medan Tuntungan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas III SD T.A 2023/2024. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian quasi eksperimen, dimana terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 50 orang siswa. Di mana kelas IIIA berjumlah 24 orang sebagai kelas kontrol dan kelas IIIB berjumlah 26 orang siswa sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan sebanyak satu kali dimasing-masing kelas, dimana alokasi waktu yang sama untuk setiap kelas adalah 2 x 35 menit. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan role playing terhadap hasil belajar IPA pada materi bagian bagian anggota tubuh manusia Di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa menggunakan Role Playing pada mata pelajaran IPA materi bagian bagian anggota tubuh manusia Kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024 adalah 82,98. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa tanpa menggunakan model role playing adalah 73,06 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan role playing lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan role playing.

Berdasarkan perhitungan nilai posttest kelas IIIB didapatkan $t = -0,00667$ sedangkan untuk nilai $t = 0,1706$, karena nilai t tidak ada di dalam tabel maka digunakan interpolasi data. Karena nilai t lebih kecil dari pada t_{table} ($-0,00667 < 0,1706$) maka H_0 diterima atau data berdistribusi normal. Dengan kata lain data post tes kelas IIIB berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas post tes diperoleh nilai F dalam hitungan $1,39 < F$ dalam tabel 1,99 maka terima H_0 atau kelas IIIA dan kelas IIIB memiliki Varian yang sama atau homogen. Untuk uji hipotesis nilai $t = 5,75$ sedangkan $t_{table} = 1,677$ maka nilai $t > t_{table}$ atau Ada pengaruh yang signifikan penggunaan Role playing terhadap hasil belajar IPA materi bagian bagian anggota tubuh manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024.

Tabel 3.1 Hasil Belajar Kelas IIIB

No	Kelas IIIB Eksperimen	Pretest	Posttest
1	Acareen Saufa Zahido	75,50	75,5
2	AL-Hafizs Maulana	60,00	80
3	Adrian Pardede	65,00	85
4	Ardani Azzam Nurwahid	55,50	85
5	Christian Alfiando B	55,50	70
6	Clarisa Mexriskha	60,00	80
7	Dicky Pratama	80,00	80
8	Digo Marcopolo	50,50	85
9	Fahmi Darmantya	55,50	85
10	Falerya Nicely	60,00	90
11	Gabe Moradino	65,50	95
12	Jihan Talita	65,50	80
13	Kevin Thimoty	75,00	80
14	Keynan Alvaro	75,00	75
15	Manuel Bangun	50,00	80,5
16	Marvel Ecclesio	65,00	75
17	Meisya Farristha	70,00	70
18	Muffariddun Prayoga	55,00	80
19	Nafla Nazifah	55,50	90
20	Obed Stephen	55,50	85
21	Regania Enda	65,00	80,5
22	Reza Haposan	65,00	80,5
23	Romauli Harianja	65,00	80,5
24	Yepta Charis	75,00	80
25	Zefanya Yakulea	75,00	80
26	Adam Alvaro	50,00	80,5
	RATA-RATA	63	81
	STD	8,87158	5,62618

Tabel 3.2 Hasil Belajar Kelas IIIA

No	Kelas IIIA Kontrol	Pretest	Posttest
1	Adella Almahira	65	70
2	Adinda Putri Ayu	70	70
3	Adriel Fidelis Ginting	65,5	75
4	Agita Berlian	70	70
5	Ahmad Rif At UI Khair D	50	80
6	Asyfa Zahra Zayna	50	80
7	Azka Aldrick Safutra	65,5	75,5
8	Beryl Alfa	65,5	70
9	Bryan Pasya	70	80
10	Elvita Anna	60	65
11	Gabriel Pranata	60	65
12	Jan Freadrid	75	70
13	Julyo Alvaro	65	70
14	Muhammad Baihaqi	65	75
15	Muhammad Zahid	70	70
16	Nazwa Khairana	50	75
17	Natasha Salsabilla	60	85,5
18	Nuura Afifah	60	70
19	Pranata Bayu Satrio	55,5	65
20	Raiyen Alexi Hutapea	55	60
21	Rama Dwinata	60	60
22	Rindi Avigail	60	60
23	Vallerie	55	70
24	Wina Risdo	50	75
	RATA-RATA	61	71
	STD	7,278119	6,650706

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penulis dapat membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Bagian anggota tubuh manusia dengan menggunakan Model pembelajaran Role Playing di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 memperoleh nilai rata-rata 82,98.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian anggota tubuh manusia dengan menggunakan pembelajaran konvensional di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024 memperoleh rata-rata 73,06.
3. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Role Playing terhadap Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian anggota tubuh manusia di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Arent, E., dan Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Model Think Talk Write untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD. FKIP Universitas Quality Asyafah. Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam). Jurnal PendidikanIslam. Vol 6(1). 19-32.
- Bera Lukas. 2022. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Role. Playing pada Mata Pelajaran IPA di SD Inpres Waioti. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Nipa. Vol. 6.
- Dakhi, Agustin. 2020. Peningkatan Hasil Belajar. FKIP Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nias Selatan.
- Djamaluddin, Ahdar, dan Wardana. 2019. Belajar Dan Pembelajaran 4. Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Hake Richard. 2018 Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A six-Thousand-Student Survey Of Mechanics Test Data For Introductory Physics Courses. Am. J. Phys., Vol. 66. No. 1.
- Hasibuan, Lestari, dkk. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Negeri 064025 Senio . Jurnal Pendidikan dan Konseling. Volume 4 E-ISSN: 2685-936X dan P-ISSN: 2685-9351.
- Istarani. 2018 58 Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada. Istirani dan



- Pulungan Intan. 2019Eksiklopedia Pendidikan. Medan: Larispa.Joyce, B. dan Weil, M. 2009.
- Manurung, Dona Elisabet, dkk. 2022. Pengaruh Model Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sub Tema 3 Bersyukur Atas Keberagaman Kelas III SD Negeri 064025 Bah Sampuran. Universitas Quality Medan e-ISSN 2746-184X, Vol, 10 No. 2
- Huda, Miftahul. 2018. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mustafa. 2018. Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Peningkatan Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.