

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TEMATIK DAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANGKAL

Agus Dian Mawardi¹ & Masitoh Ambraini Aritonang²

¹FKIP Universitas Achmad Yani Banjarmasin

²Mahasiswa PGSD Universitas Achmad Yani Banjarmasin

e-mail: agusdm@uvayabjm.ac.id

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of thematic learning and role playing learning models on student learning outcomes at State Elementary School 2 Bangkal in the academic year 2021/2022. This research method is a quantitative method. The sample uses a non-probability sampling technique, namely saturated sampling where the samples taken are all third grade students. This type of research design uses the comparative method, which compares student learning outcomes before and after the implementation of the role playing learning model. Analysis of the data used in this study is the average value and t test. The average value before the implementation of the role playing learning model is 77, while the average value after the implementation of the role playing learning model is 88. Furthermore, the calculation results from the t test are comparing the amount of "t" obtained in the calculation ($=6.29$) and the magnitude of "t" listed in the table of t values ($=1.72$ and $=2.51$), it can be seen that it is greater than $1.72 < 6.29 > 2.51$. From these calculations, the results of the study indicate that there is a significant difference between student learning outcomes before and after the implementation of the role playing learning model. The conclusions are that it can be convincingly said that the role playing learning model shows real effectiveness; in the sense that the role playing learning model can be relied upon as a good learning model to improve student learning outcomes.

Keywords: *effectiveness; thematic learning; role playing; learning outcomes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran tematik dan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal tahun pelajaran 2021/2022. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif. Sampel menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu dengan *sampling* jenuh dimana sampel yang diambil adalah seluruh siswa kelas III. Jenis desain penelitian ini menggunakan metode Komparasi, yaitu membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata dan uji t. Nilai rata-rata sebelum diterapkannya model pembelajaran *role playing* yaitu sebesar 77, sedangkan nilai rata-rata sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing* yaitu sebesar 88. Selanjutnya, hasil perhitungan dari uji t yaitu membandingkan besarnya "t" yang diperoleh dalam perhitungan ($t_o = 6.29$) dan besarnya "t" yang tercantum pada tabel nilai t ($t_{t,rs5\%} = 1.72$ dan $t_{t,rs1\%} = 2.51$) maka dapat diketahui bahwa t_o lebih besar dari pada t_t yaitu: $1.72 < 6.29 > 2.51$. Dari perhitungan tersebut, maka hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing*. Kesimpulan yaitu secara meyakinkan dapat dikatakan model pembelajaran *role playing* menunjukkan efektivitas yang nyata; dalam artian model pembelajaran *role playing* dapat diandalkan sebagai model pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *efektivitas; pembelajaran tematik; role playing; hasil belajar*

PENDAHULUAN

SDN 2 Bangkal merupakan sekolah dasar yang terletak di Banjarbaru, yang beralamatkan di Jl. H. Mistar Cokrokusumo Kecamatan Cempaka. Letak sekolah ini cukup strategis karena berdekatan dengan jalan raya sehingga mudah dijumpai. Dalam kegiatan belajar mengajar, SDN 2 Bangkal berpedoman pada kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis karakter. Tujuan pemerintah

menerapkan pendidikan karakter di dalam kurikulum 2013 yaitu untuk meningkatkan mutu dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti serta akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu, dan seimbang. (Mukni'ah, 2016:46) Dalam kurikulum 2013 pendekatan pembelajaran pada tingkatan sekolah dasar adalah pendekatan Pembelajaran Tematik.

Menurut Sutirjo dan Malik (Masykur,

2019:107) Pembelajaran Tematik ialah suatu upaya untuk menyatukan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Selain itu, pembelajaran tematik dimaksudkan sebagai usaha untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum.

Selain itu, menurut Mardianto (Ananda, dkk. 2018:196) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa, karena pada saat pelaksanaan pembelajarannya mengaitkan beberapa materi mata pelajaran ke dalam satu tema atau bahasan. Contohnya seperti tema tentang diri sendiri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia maka dari segi materi mata pelajaran IPA akan masuk ke dalam bentuk menyebutkan serta menjelaskan fungsi tentang bagian tubuh. Sehingga dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan mengaitkan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya dapat memberikan peluang terjadinya pembelajaran yang bermakna dan efektif.

Dalam pembelajaran istilah kata efektif yaitu artinya apa saja model pembelajaran yang digunakan oleh guru harus menjamin bahwa tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai secara maksimal, yang dapat dibuktikan dengan adanya pencapaian kompetensi yang telah ditentukan dalam indikator. Sehingga, diakhir pembelajaran siswa mendapatkan perubahan yang jelas dalam aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan. (Aswan, 2016:47)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal pada saat pelaksanaan pembelajaran guru melakukan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* sehingga pada saat pembelajaran siswa menjadi aktif serta semangat dalam belajar.

Menurut Uno (Hertama, dkk. 2020:3) model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk dapat memecahkan masalah dilema dengan bantuan kelompok serta membantu siswa

menemukan jati diri di dunia sosial. Model pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif pada saat pelaksanaan pembelajaran, selain itu siswa dapat memahami serta mengutarakan nilai-nilai dan pesan moral yang terkandung dalam materi tersebut secara langsung. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa saat pembelajaran sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Mardalena tahun 2018 hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa hal ini dapat dilihat dari hasil presentase peningkatan hasil pada siklus I yaitu sebesar 11,96% dan pada siklus II presentase peningkatan hasil belajar meningkat menjadi 30,84%.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul efektivitas pembelajaran tematik dan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk penelitian komparatif, karena dalam penelitian ini peneliti ingin membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal. Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *non probability sampling* yaitu dengan *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan jika jumlah dari populasi relative kecil yaitu kurang dari 30 orang. (Siyoto, dkk. 2015:66) Dalam penelitian ini sampel yang akan diambil yaitu seluruh siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Data hasil belajar sebelum diterapkannya model pembelajaran *role playing* didapatkan dari hasil ulangan harian siswa. Sedangkan, hasil belajar sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing* didapatkan dari hasil tes. Instrument tes berupa soal dan berbentuk soal pilihan ganda.

HASIL

Sebelum tes disebarkan maka peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu kepada 10 orang siswa kelas III yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Setelah hasil uji coba didapatkan maka langkah selanjutnya melakukan uji. Dalam penelitian ini uji validitas dan reliabilitas tes tidak dilaksanakan,

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji t. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing*. Sedangkan, uji t digunakan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran tematik dan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal.

karena soal yang digunakan peneliti diambil dari Kumpulan Bank Soal karya Bapak Ade Agung Yulianto, S.Pd dan Soal Penilaian Harian dari Ruang Pendidikan. Selanjutnya, melakukan tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel 2007* sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal dan Daya Pembeda

No Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori	Daya Pembeda	Kategori
1	1	Mudah	0	Jelek
2	0.6	Sedang	0	Jelek
3	0.5	Sedang	0.2	Sedang
4	0.4	Sedang	0	Jelek
5	0.7	Sedang	0.6	Baik
6	0.5	Sedang	0.2	Sedang
7	1	Mudah	0	Jelek
8	0.5	Sedang	0.2	Sedang
9	0.5	Sedang	0.6	Baik
10	0.7	Sedang	-0.2	Sangat Buruk
11	0.7	Sedang	0.2	Sedang
12	0.7	Sedang	-0.2	Sangat Buruk
13	0.6	Sedang	0	Jelek
14	1	Mudah	0	Jelek
15	0.5	Sedang	0.6	Baik
16	0.8	Mudah	0.4	Sedang
17	0.4	Sedang	0	Jelek
18	1	Mudah	0	Jelek
19	0.7	Sedang	0.2	Sedang
20	0.8	Mudah	0.4	Sedang

Berdasarkan table di atas menunjukkan bahwa dari 20 soal, berdasarkan uji tingkat kesukaran soal terdapat 6 soal dengan kategori mudah dan 14 soal dengan kategori se-

dang. Sedangkan, untuk uji daya pembeda soal terdapat 8 soal dengan kriteria jelek, 7 soal dengan kriteria sedang, 3 soal dengan kriteria baik, dan 2 soal dengan kriteria san-

gat buruk. Jadi, 8 soal dengan kriteria jelek digunakan dalam tes. dan 2 soal dengan kriteria sangat buruk tidak

Tabel 2. Hasil belajar siswa kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal

No	Nama Siswa	Daftar nilai pembelajaran	
		Sebelum diterapkannya Model pembelajaran <i>Role Playing</i> (X)	Sesudah diterapkannya Model pembelajaran <i>Role Playing</i> (Y)
1	AN	75	90
2	A	85	90
3	A	80	90
4	AH	70	70
5	AN	70	80
6	FA	80	90
7	K	85	100
8	KFA	65	80
9	LS	90	100
10	MH	75	90
11	MN	85	100
12	MRA	70	80
13	MRB	80	100
14	MRM	85	90
15	MYM	65	70
16	MA	70	80
17	MF	80	100
18	MR	90	100
19	MS	75	90
20	NH	70	80
21	SZ	75	70
22	W	60	70
Jumlah			

PEMBAHASAN

Penyebaran tes diberikan sesudah pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Tujuan dari penyebaran tes tersebut yaitu untuk memperoleh data tentang efektivitas pembelajaran tematik dan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal dengan jumlah siswa 22 orang.

Dari hasil analisis deskriptif hasil belajar tematik siswa kelas III sebelum diterapkannya model pembelajaran *role playing*

yang diperoleh dari nilai ulangan harian siswa didapatkan nilai maksimum 90 sebanyak 2 orang dan nilai minimum 60 sebanyak 1 orang, dengan nilai rata-rata 77 dan nilai standar deviasi yaitu 9. Setelah diketahui nilai rata-rata dan standar deviasi maka langkah selanjutnya yaitu menetapkan kategori TSR (tinggi, sedang, rendah) dengan cara sebagai berikut:

Tabel 3. Menetapkan Kategori TSR

Tinggi	M+1.SD ke atas
Sedang	M-1.SD sampai M+1.SD
Rendah	M-1.SD ke bawah

Berdasarkan perhitungan tersebut maka didapatkan hasil dari kategori TSR yang dihitung dari sejumlah sampel sebanyak 22 siswa yaitu terdapat 2 siswa dengan kategori tinggi (9%), 16 siswa dengan kategori sedang (73%), dan 4 siswa dengan kategori rendah (18%).

Selanjutnya hasil analisis deskriptif hasil belajar tematik siswa kelas III sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing* yang diperoleh dari hasil tes, didapatkan nilai maksimum 100 sebanyak 6 orang dan nilai minimum 70 sebanyak 6 orang, dengan nilai rata-rata 88 dan nilai standard deviasi yaitu 11. Setelah diketahui nilai rata-rata dan standar deviasi maka langkah selanjutnya yaitu menetapkan kategori TSR yang dihitung dari sejumlah sampel sebanyak 22 siswa yaitu terdapat 6 siswa dengan kategori tinggi (27%), 10 siswa dengan kategori sedang (46%), dan 6 siswa dengan kategori rendah (27%).

Analisis uji t yaitu untuk mengetahui efektivitas pembelajaran tematik dan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal. Berdasarkan perhitungan df atau $db = N - 1 = 22 - 1 = 21$ dengan df sebesar 21 dengan berkonsultasi pada tabel nilai “t” baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1%. Ternyata dengan df sebesar 21 diperoleh harga kritik t atau tabel pada tabel signifikansi 5% sebesar 1.72; sedangkan pada taraf signifikansi 1% diperoleh sebesar 2.51. Selajutnya membandingkan besarnya “t” yang diperoleh dalam perhitungan ($t_o = 6.29$) dan besarnya “t” yang tercantum pada tabel nilai t ($t_{t.ts5\%} = 1.72$ dan $t_{t.ts1\%} = 2.51$) maka dapat diketahui bahwa t_o adalah lebih besar dari pada t_t yaitu: $1.72 < 6.29 > 2.51$

1. Bagi Guru, khususnya di kelas 3 SDN 2 Bangkal agar dapat melaksanakan model

Karena t_o lebih besar daripada t_t maka Hipotesis Nihil yang diajukan ditolak; ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing*, sehingga perbedaan tersebut merupakan perbedaan yang meyakinkan (signifikan).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini maka diperoleh kesimpulan yaitu hasil belajar tematik sebelum diterapkannya model pembelajaran *role playing* didapatkan nilai rata-rata hasil belajar dari penilaian harian kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal yaitu sebesar (\bar{X}) 77. Sedangkan, hasil belajar tematik sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing* didapatkan nilai rata-rata hasil belajar dari tes yang diberikan sesudah pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal yaitu sebesar (\bar{X}) 88. Berdasarkan perhitungan Uji t maka terdapat perbedaan yang meyakinkan (signifikan) antara hasil belajar tematik sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal. Hal ini diperkuat dari hasil membandingkan besarnya “t” yang diperoleh dalam perhitungan ($t_o = 6.29$) dan besarnya “t” yang tercantum pada tabel nilai t ($t_{t.ts5\%} = 1.72$ dan $t_{t.ts1\%} = 2.51$) maka dapat diketahui bahwa t_o adalah lebih besar dari pada t_t yaitu: $1.72 < 6.29 > 2.51$. Sehingga dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Tematik sangat penting karena dapat membuat siswa aktif pada saat pelaksanaan pembelajaran sehingga hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dengan meningkatnya minat siswa dalam belajar maka akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Saran

pembelajaran *role playing* dengan menyesuaikan materi pembelajaran.

2. Bagi Kepala Sekolah, agar dapat memberikan kesempatan pelatihan model pembelajaran khususnya model pembelajaran role playing dan model pembelajaran lainnya.
3. Bagi Peneliti, supaya dapat diadakan penelitian lanjutan di kelas atas untuk dapat mengetahui efektivitas model pembelajaran role playing.

Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi). Yogyakarta: Familia

Hertama, S.I, Marli, S., & Kartono. K. (2020). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dalam Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. **Vol.9 No.7**

DAFTAR RUJUKAN

Abubakar, R. (2021). *Pengantara Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga

Ananda, R. & Abdillah. (2018). *Pembelajaran Terpadu (Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip dan Model)*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)

Asrul, Ananda. R, Rosnita. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media

Aswan. (2016). *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Dewi, T.A & Wardani, N.S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Pendekatan *Problem Based Learning* Siswa Kelas 2 SD". *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*. **Vol.2 No.1 Hal.234-242**

Fauzi, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Menela'ah dan Mengkaji Teori, Model-Model, Konsep Belajar dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media

Hardani, I. & Puspitasari, D. (2017). *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi)*. Yogyakarta: Familia

Hardini, I. & Puspitasari, D. (2017). *Strategi*

Juanda, A. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu: Teori & Praktik Pembelajaran Tematik Terpadu Berorientasi Landasan Filosofis, Psikologis dan Pedagogis*. Cirebon: CV. CONFIDENT

Mardalena, Dwi. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. **Vol.7 No.1 Hal.128-136**

Masykur, R. (2019). *Teori dan Telaah Pengembangan Kurikulum*. Lampung: AURA CV. Anugrah Utama Raharja

Mukni'ah. (2016). *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum (K-13)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Neliwati. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori Dan Praktek)*. Medan: CV. Widya Puspita

Ngalimun. (2018). *Evaluasi Dan Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Parana Ilmu

Putri, U.H. (2019). Efektivitas dan Efisiensi Pembiayaan Pendidikan. Padang. *Universitas Negeri Padang*

Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press

- Rejeki, L.S. (2021). Pelatihan Penyusunan Rencana Pembelajaran Tematik Dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Kelas SDN Sidokerto 02 Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Semester II Tahun Pelajaran 2019/2020” *Journal of Industrial Engineering & Management Research*. **Vol.2 No.2 Hal.43-52**
- Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung:ALFABETA,CV.
- Yusuf, B.B. (2017). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*. **Vol.1 No.2 Hal.13-20**

