

EFEKTIVITAS MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN WAYANG KREASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR

Nadya Andarasta¹, Susanti Faipri Selegi², Ilham Arvan Junaidi³

^{1,2} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

³ Prodi Pendidikan Olahraga, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

e-mail : nadyaandarista1601@icloud.com

Abstract: Role Playing Model is a learning model that directs students to do an activity by playing a certain role. Role playing is also a learning model that can make students active in learning activities by acting in community life. The purpose of this study is whether the use of role playing models aided by puppet creations is effective to improve social studies learning outcomes of fourth grade students of Sd Negeri 171 Palembang. The method used in this research is experimental method. The samples in this study were class IV A students totaling 27 as the experimental class and class IV B students totaling 25 as the control class. The design used is True Experimental Design with the form of Pretest-Posttest Control Group Design. The data collection technique in this study was a test. Data analysis techniques using normality test, homogeneous test, and hypothesis testing. The results showed that the hypothesis (Ho) was rejected and the alternative hypothesis (Ha) was accepted with a significant obtained 0.000 then the role playing model assisted by creation puppets was effective to improve the learning outcomes of fourth grade students of Sd Negeri 171 Palembang.

Keywords: Role Playing Model; Learning Outcomes

Abstrak: Model Role Playing adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk melakukan suatu kegiatan dengan memainkan peran tertentu. Role playing juga merupakan model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dalam kegiatan belajar dengan memerankan didalam kehidupan masyarakat. Tujuan dari penelitian ini yaitu apakah penggunaan model role playing berbantuan wayang kreasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sd Negeri 171 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 27 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV B yang berjumlah 25 sebagai kelas kontrol. Desain yang digunakan adalah True Experimental Design dengan bentuk Pretest-Posttest Control Group Design. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes. Teknik analisis data dengan menggunakan uji normalitas, uji homogen, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima dengan signifikan diperoleh 0,000 maka model role playing berbantuan wayang kreasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sd Negeri 171 Palembang.

Kata Kunci: Model Role Playing; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia, karena pendidikan dimulai saat manusia lahir sampai akhir hidupnya. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan sangat merubah pola pikir masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang modern (Rahayu, Halimah, & WS, 2018, p. 309). Pendidikan sangat penting, karena dengan pendidikan siswa mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan yang akan berguna dimasyarakat (Kasanah, Damayanti, & Rofian, 2019, p. 519). Oleh karena itu, kegiatan proses pembelajaran harus berkualitas sebagai usaha yang mampu membantu dan meningkatkan perkembangan siswa agar memiliki kepribadian yang baik. Proses pembelajaran yang baik dan tepat mempengaruhi kualitas pembelajaran dalam rangka meningkatkan nilai pendidikan yang baik, harapan yang ingin dicapai adalah seseorang memahami apa yang dipelajari dan dapat diterapkan

dikehidupan yang nyata (Firosalia, 2018, p. 172).

Sekolah Dasar merupakan suatu bagian dari pendidikan dasar, yang dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mendapatkan dan mengembangkan konsep dasar ilmu pengetahuan dan keterampilan yang bertujuan dapat membantu siswa dalam proses kegiatan kehidupan sehari – hari (Desrinelti, Neviyarni, & Murni, 2021, p. 105). Pendidikan Sekolah Dasar merupakan suatu pendidikan tingkat jenjang dasar bagi siswa dalam menempuh pendidikan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pembelajaran kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 pembelajaran tematik terpadu, di kelas IV Sd terdapat materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran SD yang mendalam atau mengkaji fakta sosial di masyarakat.. Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan kesadaran siswa dalam kehidupan sosial sehingga penyajian pembelajaran IPS harus tepat. Salah satu materi dalam pembelajaran IPS di kelas IV Sd yaitu materi pahlawanku, terdapat pada tema 5. Tujuan pembelajaran IPS dapat dilakukan melalui model pembelajaran yang menarik, sehingga proses kegiatan pembelajaran siswa menjadi lebih aktif (Anggraini et al., 2023, p. 5656)

Faktor kesuksesan pembelajaran salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran. Ada banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk membntu saat proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran IPS yaitu model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang dipelopori oleh George Shaftel, model ini sangat tepat untuk melatih daya ingat siswa (Kasanah, Damayanti, & Rofian, 2019, p. 519). Keunggulan model pembelajaran *Role Playing* ini yaitu dapat mengeksplorasi perasaan, sikap dan berbagai pemecaham masalah antar manusia dengan cara memeragakan (Bera, 2022, p. 10477).

Media pembelajaran juga sangat penting diterapkan, hal tersebut dapat menarik perhatian dan minat siswa agar dapat termotivasi untuk semangat dalam belajar. Media pembelajaran juga dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Eswadi, 2018, p. 22). Peneliti menggunakan media wayang dalam model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS. Media wayang kreasi merupakan media berupa kesenian di Indonesia yang wajib dilestarikan. Wayang seringkali dianggap suatu properti yang kuno dan ketinggalan zaman, maka dari itu sangat perlu dikembangkan oleh generasi muda saat ini (Saraswati, Pratama, & Putri, 2019, p. 412). Media wayang kreasi terbuat dari kertas gambar animasi yang di print, Kemudian ditempel di kardus dan teriplek, lalu diberi penyangga kayu.

Jika sarana dan prasarana belajar baik model pembelajaran yang diterapkan guru menarik media yang digunakan mendukung, hal tersebut dapat menjadikan siswa tidak merasa bosan, pembelajaran menjadi aktif dan hasil belajar siswa meningkat. Untuk itu, pada kegiatan proses pembelajaran guru dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat, agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga menjadikan pembelajaran yang diminati oleh siswa dalam meningkatkan hasil belajar (Anggraini, Sukasno, & Kustanto, 2022).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Mawardi & Aritonang, 2022) yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Tematik Dan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal” membuktikan bahwa Model pembelajaran *Role Playing* efektif digunakan sebagai model pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu terdapat penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2020) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara pada Bahasa Indonesia Tingkat SD” menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 171 Palembang, beberapa siswa memiliki hasil belajar yang rendah atau dibawah KKM. Dikarenakan guru kelas menggunakan tidak menggunakan model pembelajaran. Dengan

jumlah seluruh siswa kelas IV yaitu 60 siswa terdapat 67% atau 40 siswa yang tuntas dalam belajar dan 33 % atau 20 siswa yang belum tuntas dalam belajar.

Maka dari itu penelitian ingin mengatasi masalah yaitu rendahnya hasil belajar siswa yang menyebabkan beberapa siswa tidak mencapai nilai KKM melakukan penelitian ini. Tujuan untuk mengetahui keefektifan model *Role Playing* berbantuan wayang kreasi dalam hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV SD Negeri 171 Palembang tahun pelajaran 2023/2024.

METODE

Penelitian dilaksanakan mempergunakan metode kuantitatif. Bentuk desain yang dimanfaatkan pada kajian ialah *Pretest-Posttest Control Group Design* yang terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 171 Palembang yang berjumlah 52 orang. Teknik yang akan digunakan dalam pengambilan sampel dari populasi ini yaitu *sampling total*. *Sampling total* merupakan pengambilan sampel dimana seluruh populasi dijadikan sampel semua (Sugiyono, 2020, p. 134). Pengambilan sampel ini yaitu untuk mendapatkan dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas kontrol adalah kelas IV B dengan jumlah siswa sebanyak 25, Sedangkan untuk kelas eksperimen adalah kelas IV A dengan jumlah siswa sebanyak 27. Jumlah sampel seluruhnya yaitu sebanyak 52 siswa.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes. Observasi pada penelitian ini untuk mengumpulkan data yang akan di teliti. Pada penelitian ini tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk essay 15 soal. Teknik validasi data adalah uji validitas, uji reliabilitas. Analisis data yang digunakan uji normalitas menggunakan *Kolmogrov Smirnov*, uji homogenitas *One-Way ANOVA* dan uji hipotesis uji *independent sample t-test* dengan berbantuan SPSS.

HASIL

Setelah memberikan *pretest* dan *posttest* kedua kelas eksperimen dan kontrol didapatkan hasil. Berdasarkan hasil perhitungan didapat hasil seperti tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	<i>Kelas Eksperimen</i>		<i>Kelas Kontrol</i>	
	<i>PRETEST</i>	<i>POSTTEST</i>	<i>PRETEST</i>	<i>POSTTEST</i>
1	56	87	65	70
2	72	92	67	72
3	67	87	55	89
4	58	82	56	72
5	70	89	72	74
6	64	86	74	79
7	76	89	79	83
8	70	84	71	83
9	69	80	70	79
10	58	85	56	77
11	65	90	64	79
12	70	83	68	81
13	75	80	59	76
14	67	87	69	72
15	72	82	70	78
16	74	80	74	77
17	76	84	72	78
18	68	82	69	76

19	62	89	62	70
20	60	85	60	78
21	61	89	61	76
22	77	85	84	87
23	79	84	78	75
24	76	81	73	84
25	77	84	74	87
26	78	81		
27	69	90		
Jumlah	1866	2297	1702	1952
Rata - rata	69	85	68	78

Berdasarkan tabel diatas jumlah nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 1866 dan rata-rata 69, dan nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 2297 dan rata-rata 85. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 1702 dan rata-rata 68, dan nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 1952 dan rata-rata 78.

Selanjutnya data dilakukan uji normalitas. Dalam melakukan uji normalitas penelitian menggunakan uji *Kolomogorov-Smirnov* dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Populasi		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest-Eksperimen	,105	27	.200*
	Posttest-Eksperimen	,129	27	.200*
	Pretest-Kontrol	,108	25	.200*
	Posttest-Kontrol	,150	25	,149

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data yang diperoleh nilai signifikan *pretest* kelas eksperimen yaitu $0,200 > 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dan nilai signifikan *posttest* kelas eksperimen yaitu $0,200 > 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah menghitung uji normalitas, maka selanjutnya melakukan perhitungan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui varians bersifat homogen atau tidak dengan menggunakan SPSS versi 23. Berdasarkan tabel uji homogenitas diatas, maka diperoleh nilai signifikan yaitu $0,132 > 0,05$ varians sampel dinyatakan homogen.

Hasil uji normalitas data menyatakan data berdistribusi normal dan hasil uji homogen varians sampel dinyatakan homogen, langkah selanjutnya peneliti melakukan pengujian hipotesis secara statistik dengan uji t menggunakan aplikasi SPSS versi 23. Uji hipotesis statistik dilakukan untuk mengetahui hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Berikut uji hipotesis hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Perhitungan *Independent Sample t-test*
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	2,346	,132	5,710	50	,000	6,994	1,225	4,534	9,454
	Equal variances not assumed			5,625	41,438	,000	6,994	1,243	4,484	9,504

Berdasarkan perhitungan uji-t diatas, maka dapat diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,025, maka H_0 ditolak artinya H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *role playing* berbantuan wayang kreasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan model *role playing* berbantuan wayang kreasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sd Negeri 171 Palembang. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan 2 kelas, dimana peneliti menentukan sampel dengan menggunakan teknik pada kelas IV.A sebagai kelas eksperimen dan IV.B sebagai kelas kontrol. Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diperoleh dari kelas IV SD Negeri 171 Palembang dengan jumlah seluruh sampel kelas eksperimen yaitu 27 siswa dan sampel kelas kontrol yaitu 25 siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian yaitu tes tertulis dalam bentuk soal essay. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model *role playing* lebih baik dibandingkan pembelajaran yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional.

Dari hasil uji normalitas data yang diperoleh oleh peneliti bahwa dapat dinyatakan data berdistribusi normal dan uji homogenitas data dinyatakan bersifat homogen, maka ditahap berikutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji Independent Sampel t-test yang diperoleh nilai signifikan = 0,000 maka nilai signifikan $0,000 < 0,025$ dalam hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ini yaitu "Model *Role Playing* Berbantuan Wayang Kreasi Efektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV".

Dalam penelitian ini hasil uji hipotesis model *role playing* berbantuan wayang kreasi efektif dikarenakan pelaksanaannya yang terjadi di lapangan dengan penerapan model *role playing* siswa menjadi lebih aktif, siswa tidak cepat bosan, dan siswa dapat bermain peran dengan berdiskusi bersama - sama. Sedangkan pada kelas kontrol dengan menerapkan metode ceramah siswa berinteraksi dengan guru, namun siswa tidak ada kegiatan berdiskusi yang membuat siswa cepat bosan dan tidak aktif saat pembelajaran. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan model *role playing* berbantuan wayang kreasi lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2020) tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara, berdasarkan hasil analisis dengan rata - rata 37% menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* mampu membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Selanjutnya penelitian yang

dilakukan oleh (Kasanah, Damayanti, & Rofian, 2019) menyatakan bahwa uji t mempunyai efek yg signifikan, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbantu media *multiply cards* efektif terhadap hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Mawardi & Aritonang, 2022) tentang efektivitas pembelajaran tematik dan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada sekolah dasar, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah di terapkannya model pembelajaran *role playing* dalam artian model *role playing* efektif terhadap hasil belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *role playing* merupakan model pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Model *Role Playing* Berbantuan Wayang Kreasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 171 Palembang”. Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan baik kelas IV.A yaitu kelas eksperimen maupun kelas IV.B yaitu kelas kontrol dengan 1 hari pemberian *pretest*, 2 hari pemberian *treatment* dan 1 hari pemberian *posttest*. Dalam perhitungan uji analisis data, semua data *pretest* *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol data dinyatakan berdistribusi normal dan varians data dinyatakan homogen, kemudian untuk pengujian hipotesis yaitu nilai signifikan adalah 0,000 lebih kecil dari 0,025 atau ($0,000 < 0,025$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa Model *Role Playing* Berbantuan Wayang Kreasi Efektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 171 Palembang.

Saran

Rekomendasikan pada kepala sekolah dapat memberikan fasilitas kepada guru seperti media pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru, serta mengajak guru untuk mengikuti kegiatan sosialisasi atau pelatihan tentang model – model pembelajaran agar siswa lebih memahami materi pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, T., Sukasno, & Kustanto, R. B. (2022). Model Kooperatif Tipe Role Playing pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6, 4216.
- Anggraini, Intan, Yasir Arafat, and Susanti Faipri Selegi. 2023. “Efektivitas Pemanfaatan Ecobrick Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Daur Ulang Sampah Plastik Di Kelas 3 Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2):5654–65. doi: 10.36989/didaktik.v9i2.1245.
- Bera, L. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Role Playing Pada Mata Pelajaran Ips di SD Inpres Waioti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 10477.
- Desrinelti, Neviyarni, & Murni, I. (2021). Perkembangan siswa sekolah dasar tinjauan Mdari aspek bahasa. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 105.
- Eswadi. (2018). Peningkatan Pemahaman Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Menggunakan Media Wayang Kreasi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 24.
- Firosalia,K. (2018). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8, 172.

- Kasanah, S. A., Damayanti, A. T., & Rofian. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 519.
- Mawardi, A. D., & Aritonang, M. A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Tematik Dan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar Negeri 2 Bangkal. *Jurnal Pahlawan*, 2, 70.
- Rahayu, S., Halimah, M., & WS, R. (2018). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Talking Stick untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 309.
- Saraswati, D. L., Pratama, D., & Putri, D. A. (2019). Pemanfaatan Wayang Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Prosiding DPNPM Unindra*, 412.
- Sari, R. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2, 62.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: Penerbit Alfabeta,cv.

