Pengaruh Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024

Ramadani Syahfitri¹, Apiek Gandamana², Naeklan Simbolon³, Lala Jelita Ananda⁴, Putra Afriadi⁵

^{1,2,3,4,5} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail: ramadaniritonga8@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikansi dari metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran tematik muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 untuk siswa kelas III MI Madinatussalam. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III A dan III B MI Madinatussalam tahun 2023/ 20224. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A dan III B yang berjumlah 64 orang siswa yang masing-masing kelas berjumlah 32 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket validasi dan tes (soal). Hasil penelitian dalam penelitian ini menunjukkan: diperoleh nilai uji-T post test eksperimen 84,063 dan post test kontrol 65,156, pada taraf signifikansi 0,05 yang dimana $\leq 0,05$, dapat disimpulkan bahwa memiliki pengaruh yang signifikan pada metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia pada tema 3 sub 2 pembelajaran 2 kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024.

Kata kunci: *Role Playing*, Metode Pembelajaran, Pengaruh

Abstract

This research aims to determine the significant influence of the role playing learning method on thematic learning content of PPKn and Indonesian lessons in theme 3 subtheme 2 learning 2 for class III MI Madinatussalam students. This type of research is quantitative research with a Quasi Experiment approach. The population in this study were all students in classes III A and III B at MI Madinatussalam in 2023/20224. Meanwhile, the sample in this study was students in classes III A and III B, totaling 64 students, with 32 students in each class. Data collection techniques use validation questionnaire sheets and tests (questions). The research results in this study show: the experimental post-test T-test value was 84.063 and the control post-test was 65.156, at a significance level of 0.05, which is ≤ 0.05 , it can be concluded that the role playing learning method has a significant influence on learning outcomes. in thematic learning of PPKn and Indonesian language lesson content in theme 3 sub 2 learning 2 class III MI Madinatussalam T.A 2023/2024.

Keywords : Role Playing, Learning Method, Influence

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat terjadinya interaksi antara guru dan siswa . Sebagai lembaga pendidikan, sekolah mempunyai peran sentral dalam mendidik peserta didik yang berkualitas. Proses pendidikan melibatkan interaksi dinamis antara siswa dan guru dengan tujuan guna memberikan sebaran pengetahuan terhadap anak didiknya.

Hasil belajar menunjukkan terjadinya perubahan terhadap sikap anak didik iakibatkan dari praktik pendidikan. Perubahan ini mencakup berbagai hal, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan akademik siswa. Proses pengajaran harus dilakukan secara sadar, sengaja, dan terorganisir dengan baik untuk mencapai hasil pendidikan yang optimal. Inilah, menurut Ahmad Susanto, yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan.

Hasil penting Survei dan wawancara di MI Madinatussalam bulan Oktober 2022 menunjukkan bahwa pada pembelajaran tema 3 subtema 2 terdapat ketidakpuasan prestasi yang didapat dalam pembelajaran terhadap konten pembelajaran PPKn dan bahasa Indonesia. Penelitian menunjukkan bahwa metode konvensional seperti metode pengajaran yang digunakan guru menyebabkan siswa kesulitan memahami materi . Proses pembelajaran pada konten pembelajaran ini cenderung terfokus pada peran guru, sehingga perlu dilakukan peninjauan ulang terhadap metode pengajaran yang diberikan kepada para siswa guna memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa , mengingat kondisi kelas tunggal . nada, membuat beberapa siswa kurang tertarik dengan pelajaran. Mereka menganggap bahwa pembelajaran tematik dianggap membosankan.

Nilai minimal pencapaian pembelajaran (KKM) untuk mata pelajaran ini ditetapkan sebesar 75. Kelas 3A terdapat 20 siswa yang tidak tuntas , dimana 12 siswa diantaranya lulus. Sebaliknya , kelas 3B mempunyai 18 siswa yang lulus dan 14 siswa yang gagal . Dengan demikian, sebanyak 32 siswa yang mewakili 59,3% dari seluruh siswa Kelas III A dan Kelas III B tidak memenuhi Standar Ketuntasan Minimal (KKM) . Penilaian didasarkan pada jumlah pekerjaan rumah dan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran 3 dan subtopik 2 pelajaran 2 tersebut di atas, terlihat perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran guna memberikan peningkatan terhadap motivasi siswa dalam belajar. Harus adanya perubahan metode pengajaran supaya peserta didik selalu aktif , tidak merasa bosan dan dapat belajar secara interaktif . Salah satu caraya adalah dengan menggunakan metode pengajaran menggunakan percontohan peran dari siswa itu sendiri (role playing). Role play adalah strategi strategi yang mengajakn keterlibaan dari dua orang siswa ataupun lebih. dalam interaksi yang berkaitan dengan topik atau situasi tertentu.

Berdasarkan pengertian dasar diatas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan nama tersebut “Pengaruh Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Pada Tema 3Subtema 2 Pembelajaran 2 Siswa Kelas III MI Madinatussalam T.A 2023/2024”.

METODE

Penelitian ini dilakukan di MI Madinatussalam, tingkat III, pada semester pertama tahun akademik 2023/2024. Institusi tersebut berlokasi di Jalan Sidomulyo Pasar XI Dusun XIII, Desa Sei Rotan, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat yang jelas dan pasti sambil mempertimbangkan berbagai faktor pemicu dalam konteks masalah atau situasi yang dikaji. Karena sulit untuk menemukan kelas kontrol yang cocok untuk kerangka penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan menggunakan pendekatan Quasi Experiment. Sampel ini mencakup sebagian berdasarkan jumlah dan karakteristik populasi, dan kesimpulan yang diambil dari sampel tersebut dapat diterapkan pada populasi secara keseluruhan. Untuk penelitian ini, sampel terdiri dari 64 siswa kelas III A dan III B MI Madinatussalam, dengan setiap kelas memiliki 32 siswa.

Instrumen yang dipilih untuk metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, sebuah alat yang digunakan untuk menilai perilaku atau kinerja seseorang. Sebagai instrumen pengumpulan data, tes digunakan dalam penelitian ini. Tes ini dirancang dalam bentuk soal pilihan ganda dengan total 20 soal, masing-masing memiliki empat pilihan jawaban, di mana hanya satu jawaban yang dianggap benar dan beberapa jawaban pilihan lainnya digunakan sebagai distractor. Tes ini akan diujikan dan divalidasi oleh seorang dosen ahli tes untuk memastikan validitasnya dan kegunaannya dalam penelitian, khususnya pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 muatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

(PPKn) dan bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data melibatkan penggunaan lembar validasi, soal tes, dan dokumentasi.

Analisis data mencakup melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan, menyajikan data untuk setiap variabel yang diselidiki, dan menjelaskan variabel setiap responden. Nilai rata-rata ditentukan melalui metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Pemeriksaan normalitas adalah cara untuk mengevaluasi distribusi data tertentu. Pengujian normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang sedang dianalisis menunjukkan distribusi normal atau tidak. Pengujian homogenitas berguna untuk menentukan keseragaman data dalam suatu model uji t. Setelah memverifikasi homogenitas, analisis data dapat dilakukan tanpa memerlukan persiapan khusus. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji T, berfungsi untuk mengevaluasi perbedaan nilai dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang terkait dengan permasalahan dan masih perlu diverifikasi kebenarannya. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini terdiri dari:

Ho: Penggunaan metode *role playing* tidak memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 kelas III MI Madinatussalam pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) dan bahasa Indonesia tahun ajaran 2023/2024.

Ha: Penggunaan metode *role playing* memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 2 kelas III MI Madinatussalam pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) dan bahasa Indonesia tahun ajaran 2023/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode bermain peran atau *role-playing* melibatkan partisipasi dua siswa atau lebih yang berinteraksi mengenai suatu topik atau situasi tertentu. Setiap siswa akan mengambil peran yang sesuai dengan pemahamannya dan terlibat dalam interaksi terbuka dengan mitra bermain peran lainnya. Metode ini dapat digunakan untuk mempraktikkan konsep-konsep pembelajaran baru di lingkungan kelas. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan metode *role-playing* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran berbasis mata pelajaran kelas III A dan III B MI Madinatussalam .

Setiap kelas memiliki 32 siswa dan sekolah tersebut berlokasi di Jln. Sidomulyo Pasar XI Dusun XIII, Desa Sei Rotan, Kec. Pukul Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Provinsi. Sumatera Utara. Penelitian ini muncul sebagai solusi dari beberapa permasalahan yang teridentifikasi pada saat observasi siswa di kelas III A dan III B. Beberapa permasalahan tersebut antara lain rendahnya prestasi akademik siswa pada mata pelajaran tertentu karena penggunaan pendekatan konvensional dianggap menimbulkan kebosanan, kejenuhan, dan penarikan. . tentang motivasi siswa . kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti berupaya membantu guru meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan topik pembelajaran dan mendukung penggunaan metode pembelajaran yang menarik, seperti bermain peran.

Beberapa data yang dianalisis menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran imersif ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Pada tahap ini pada awal penelitian dilakukan uji instrumen dengan tujuan untuk memverifikasi bahwa instrumen pengukuran yang digunakan mempunyai tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi. , oleh karena itu dapat dianggap sebagai alat pengumpulan data yang akurat. Proses validasi uji penelitian (angket) ini hanya dilakukan satu kali oleh ahli validasi yaitu Dr. Edizal Hatmi, SS, M.Pd. Pakar mengkonfirmasi evaluasi dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 12 pertanyaan dengan skala 1 sampai 5. Hasil evaluasi memberikan skor 55, rasio 91,6 dan kriteria "Memenuhi standar tinggi" belum diubah. Oleh karena itu, alat ini dapat diuji langsung di lapangan pada saat penelitian. Informasi dikumpulkan dari dua kelas yaitu Kelas III A dan Kelas III B yang masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Tipe III A digunakan sebagai kelompok kontrol, sedangkan tipe III B digunakan sebagai kelompok eksperimen. Data disajikan mengenai hasil pretest, hasil posttest, dan nilai tertinggi dan terendah dari kedua kelas. Sebelumnya, tes pendahuluan

dilakukan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional. Model Pembelajaran, sedangkan kelas eksperimen menggunakan pendekatan immersive learning, pre-test dilakukan dengan menggunakan tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal.

Data hasil pre-test kelas kontrol menunjukkan partisipasi 32 siswa dengan nilai tertinggi skor 55 dan skor terendah 20, memberikan skor dari tertinggi hingga terendah sekitar 35. Saat membuat interval, terdapat 5 kelas interval dengan kurang lebih 8 kelas. Distribusi frekuensi menyajikan data dengan rentang 16 hingga 20 termasuk 2 siswa (6%), rentang 21 hingga 25 termasuk 11 siswa (34%), rentang 26 hingga 30 termasuk 6 siswa (18%), sekitar 31 hingga 35. Terdapat 3 siswa . orang (12%), diantara 36 sampai 40 siswa terdapat 2 orang (6%). 41-45, terdapat 3 siswa (9%) pada rentang 41-45, 3 siswa (9%) pada rentang 46-50, 2 siswa (6%) pada rentang 51-55 dan 3 siswa. (9%) berusia 56 hingga 60 tahun. Terlihat kelas bolak-balik dengan frekuensi absolut tertinggi adalah kelas 21-25 yang berjumlah 11 siswa (34%), sedangkan kelas terendah adalah kelas 41-45 yang berjumlah 3 siswa (9%) 16 -20, 36-40 dan 51-55 tahun, maksimal 2 orang siswa (6%). Kelas eksperimen berjumlah 32 siswa dengan nilai tertinggi 72 dan nilai terendah 28, sehingga selisih nilai tertinggi dan terendah adalah 44. Selain itu, terdapat lima kelas bergantian dengan durasi bergantian delapan kelas. Kemudian, frekuensi pendataan tersebar pada rentang 21-25 hingga 4 orang (12%), 26-30 hingga 7 orang (22%), 31-35 hingga 4 orang (12%), 36-40 hingga 6 orang (18%), 41-45 sebanyak 4 orang (12%), 46-50 sebanyak 3 orang (9%), 51-55 sebanyak 2 orang (6%), 56-60 sebanyak 2 orang (6%), 56-60 sebanyak 3 orang (9%). Terlihat kelas terputus dengan frekuensi absolut tertinggi adalah kelas 26-30 dengan jumlah siswa 7 orang (22%), sedangkan kelas terendah adalah kelas 51-55 dengan partisipasi 2 siswa (6%). .

Data nilai postes kelas kontrol yang dikumpulkan berasal dari 32 siswa, dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Selisih antara nilai tertinggi dan terendah paling rendah pada saat postes. tra adalah 40. Struktur interval yang digunakan terdiri dari 5 kelas bergantian dengan durasi sekitar 8 kelas. Kemudian, frekuensi pendataan tersebar berkisar antara 46 hingga 50 sebanyak 1 orang (3%), 51 hingga 55 hingga 10 orang (31%), 56 hingga 60 hingga 5 orang (16%). (61-65 maksimal 3 orang (9%), 66-70 maksimal 4 orang (13%), 71-75 maksimal 4 orang (13%), 76-80 maksimal 3 siswa (9%), dan 81-85 hadir 2 siswa (6%).

Nilai post-test kedua kelas eksperimen dan kontrol pada uji-t menunjukkan nilai t hitung 30,281 dan nilai t tabel 1,670, masing-masing dengan tingkat signifikansi 0,05. Nilai t tabel ditunjukkan dalam file terlampir. Hipotesis alternatif (HA) diterima jika t lebih besar dari t, yaitu 30,281 lebih besar dari 1,670. penelitian yang berjudul "Dampak Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Topik". Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan kelompok eksperimen semu non-ekuivalen kontrol di seluruh sekolah dasar negeri tipe IV di Kabupaten Pringsewu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran role play memberikan dampak positif terhadap hasil belajar tematik siswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan metode empati Feelings *Role-playing* memberi pengaruh signifikan terhadap pembelajaran . hasil siswa kelas III MI Madinatussalam. Hal ini ditunjukkan dengan nilai uji T setelah uji eksperimen sebesar 84,063 dan nilai setelah uji kontrol sebesar 65,156 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menegaskan bahwa metode pembelajaran role play mempunyai dampak yang spesifik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik khususnya mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan pendidikan bahasa indonesia pada pembelajaran tema 3 subtema 2 kelas 3 MI Madinatussalam tahun ajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

A,M Sardirman. 2013. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Aditya, Yusuf Dedy. 2016. Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil belajar Matematika Siswa. *Jurnal SAP*. Vol 1 (2), 165- 174
- Agus, Suprijono. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, Bahri Syaiful. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Faisal dan Stelly. 2023. *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Medan: CV. Harapan Cerdas.
- Gandamana, Apiek, dkk. 2018. Penguatan Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Tematik Sebagai Upaya Optimalisasi Kurikulum 2013 di SD Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 24 (1), 544-550
- Halik, Abdul. 2013. *Metode Pembelajaran*. *Jurnal al-'Ibrah*. Vol 1 (1), 45-55
- Lickona, T. 2013. *Mendidik Untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan Tentang Sikap Hormat dan Bertanggung Jawab/ Penerjemah Juma Abdu Wamanaungo*. Jakarta: Bumi Aksara
- Lubis, Novita Maharani. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN): Skripsi
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardiana Melinda, dkk. 2021. Pengaruh Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Tentang Kegiatan Jual Beli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Tasikmalaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 8 (1), 72-76.
- Maulidiyah, Yuli, dkk. 2022. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*. Vo. 8 (1), 606- 615
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- Noya Nahak, Kristina, dkk. 2019. *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan*. Vol 4 (6), 785-794
- Ningrum, Diah Ayu, dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 6 (10), 3-7
- Saputri, Rahma, dkk. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol 6 (4), 7275-7280
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Setiawati, Siti Ma'rifah. 2018. Telaah Teoritis: Apa itu Belajar. *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*. Vol 35 (1), 31- 44)
- Simbolon, Naeklan. 2013. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pendidikan Dasar*. Vol 1 (2), 14- 19
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wakhyudin & Kurniawati. 2014. Efektivitas Model Think Pair Share Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Univeristas PGRI Semarang*. Vol 4 (1), 57-66
- Wicaksono, A, dkk. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yusnarti, Mulya, dkk. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 2 (3), 253- 261