

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064029 Medan T.A 2023/2024

Sari Ramadhani Nasution¹, Husna Parluhutan Tambunan²
^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
e-mail: sariramadhani1201@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 064029 Medan T.A 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperiment*. Sampel penelitian ini adalah 43 siswa kelas IV yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas IV A sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan model *Role playing* dan IV C sebagai kelompok kontrol yang diberi perlakuan pembelajaran konvensional. Instrumen tes melalui tes pilihan berganda berupa *pre-test* dan *post-test* sebanyak 20 soal. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar siswa. Data dianalisis dengan menggunakan uji t-test. Hasil penelitian ini sebagai berikut: 1) hasil belajar IPAS siswa dilihat dari rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen (IV A) dengan menggunakan model *Role playing* yaitu sebesar 80,24 sedangkan kelas kontrol (IV C) dengan menggunakan model ceramah diperoleh rata-rata *post-test* 69,55. Berdasarkan hasil rata-rata *post-test* bahwa pembelajaran menggunakan model *Role playing* memiliki hasil belajar yang lebih baik, 3) Berdasarkan uji statistik t pada data *post-test* diperoleh hasil yang signifikan. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,476 > 1,683$ dengan taraf signifikan 0,05 yang menyatakan terima H_a dan tolak H_0 . Maka dapat disimpulkan bahwa model *Role playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS Siswa kelas IV SDN 064029 Medan T.A 2023/2024.

Kata kunci: *Model Pembelajaran Role Playing, Hasil Belajar, IPAS*

Abstract

This research aims to determine the effect of the role playing model on student learning outcomes in class IV science and science subjects at SDN 064029 Medan T.A 2023/2024. The research method used is quantitative with a Quasi Experimental approach. The sample for this research was 43 class IV students who were divided into two groups, namely class IV A as the experimental group who were given role playing model treatment and IV C as the control group who were given conventional learning treatment. The test instrument is a multiple choice test in the form of a pre-test and post-test with 20 questions. Data is collected through student learning outcomes tests. Data were analyzed using the t-test. The results of this research are as follows: 1) The students' science learning results can be seen from the average post-test score in the experimental class (IV A) using the role playing model, namely 80.24, while the control class (IV C) using the lecture model was obtained. post-test average 69.55. Based on the average post-test results, learning using the role playing model has better learning outcomes. 3) Based on the t statistical test on the post-test data, significant results were obtained. Based on the results of the t test calculation, it is obtained that $t_{count} > t_{table}$, namely $3.476 > 1.683$ with a significance level of 0.05 which states that H_a is accepted and H_0 is rejected. So it can be concluded that the role playing model has a significant effect on the science learning outcomes of class IV students at SDN 064029 Medan T.A 2023/2024.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara usaha mencerdaskan hingga mewujudkan peradaban bangsa yang bermatabat. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan sistem pendidikan yang baik dan tepat. Sistem pendidikan di Indonesia seringkali mengalami perubahan dan pengembangan kurikulum dengan maksud upaya perbaikan ataupun pemulihan pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

Kurikulum yang baik adalah kurikulum yang harus berkembang mengikuti perubahan zaman. Dengan kurikulum yang baik, sebuah lembaga pendidikan dapat memastikan bahwa siswa mendapatkan pendidikan yang komprehensif dan relevan. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim meluncurkan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Hal ini dibuktikan dengan adanya Surat Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum merdeka dalam rangka memulihkan pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, h. 1).

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah inovasi pendidikan yang fleksibel, dimana guru leluasa dalam memilih perangkat pembelajaran agar mendorong minat belajar dan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat menguasai pengetahuan dan keterampilan dengan pembelajaran yang efektif dan efisien. Kurikulum Merdeka juga berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi siswa pada fasenya sehingga pembelajaran lebih mendalam, bermakna, menyenangkan dan efektif (Windayanti, dkk., 2023, h. 2060).

Kurikulum Merdeka memiliki berbagai kebijakan baru. Salah satu inovasi baru yaitu mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS. Mata pelajaran IPAS ini diajarkan pada jenjang SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA. Muatan IPAS di SD//MI merupakan fondasi untuk menyiapkan peserta didik mempelajari ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial yang lebih kompleks di jenjang sekolah menengah pertama (SMP/MTs).

Integrasi IPA dan IPS juga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata dan membantu siswa memahami peran ilmu pengetahuan dalam memecahkan masalah sosial dan lingkungan serta menjawab tantangan masa depan (Suhelayanti, dkk., 2023, h. 3). Berkaitan dengan kebijakan tersebut, diperlukan penyesuaian oleh siswa karena akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu, guru harus dapat menjadi fasilitator dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh setelah melalui proses belajar mengajar (Sani, 2019, h. 38). Menurut Hattarina dkk (2022, h.182), hasil pembelajaran di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan data survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018. Indonesia berada di peringkat 74 dari 79 negara. Data tersebut menunjukkan rendahnya keterampilan matematika, sains, dan literasi di Indonesia, dengan kualitas pendidikan yang masih jauh di bawah rata-rata dan menunjukkan penurunan pada PISA pada tahun 2018.

Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar juga terjadi di di SDN 064029 Medan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November 2023 di SDN 064029 Medan menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas IV masih rendah, dimana siswa masih banyak mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini dapat dilihat dari tabel data hasil nilai ulangan harian semester ganjil muatan IPAS peserta didik kelas IVSDN 064029 Medan yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian Semester Ganjil Muatan IPAS

Kelas	Ketuntasan				Jumlah Siswa
	Tuntas (≥ 75)		Tidak Tuntas (< 75)		
	Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)	
IV A	8	38,10	13	61,90	21
IV B	12	63,15	7	36,85	19
IV C	10	45,45	12	54,54	22
Jumlah	-	-	-	-	62

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SDN 064029 Medan Tahun Ajaran 2022/2023

Berdasarkan tabel 1. di atas dapat diketahui hasil belajar IPAS kelas IV, sebagian besar peserta didik belum mencapai KKM mata pelajaran IPAS yang telah ditentukan, yaitu 75. Hal itu terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 pada kelas IV A hanya 38,10% dan yang tidak tuntas mencapai 61,90%. Ketuntasan pada kelas IV B 63,15% dan yang tidak tuntas mencapai 36,85%. Sedangkan ketuntasan pada kelas IV C 45,45% sedangkan yang tidak tuntas mencapai 54,54%.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 064029 Medan, rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru masih menggunakan model konvensional dengan metode ceramah dan penugasan saja saat kegiatan belajar mengajar, keterbatasan penerapan variasi metode mengajar guru dapat menyebabkan siswa kurang antusias, merasa bosan, dan bahkan melakukan aktivitas lainnya, sehingga mengakibatkan siswa tidak memahami materi pelajaran. Kemudian, kendala internal siswa seperti kurang percaya diri serta merasa malu dalam menjawab pertanyaan gurusehingga siswa cenderung tidak aktif dalam pembelajaran. Selain itu, kurangnya keterlibatan interaktif siswa di kelas, yang membuat tidak adanya kerja sama antar siswa dalam pembelajaran.

Salah satu alternatif mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu memvariasikan model dengan menggunakan metode yang lebih aktif dan menarik, seperti diskusi dan permainan edukatif, serta menerapkan model *Role playing* untuk meningkatkan partisipasi siswa. Dengan upaya-upaya ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Menurut Purwati, dkk (2018, h. 2). Model *Role playing* dapat menimbulkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, memberdayakan sikap kognitif (belajar) siswa, dan dapat terjalinnya interaksi antar siswa. Model *Role playing* ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan memainkan peran tertentu bersama teman sekelasnya, sehingga membuat siswa terlibat aktif serta memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hasibuan, dkk (2022) yang berjudul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 095130 Senio Bangun". Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar IPA siswa kelas V sebelum menggunakan metode Pembelajaran *Role playing* pada soal *pre-test* memiliki rata-rata dengan nilai 40,67 namun pada saat sesudah digunakannya metode pembelajaran *Role playing* dalam proses pembelajaran dan di uji kembali pada soal *post-test* memiliki rata-rata dengan nilai 79,5 Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa di kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun setelah menggunakan metode pembelajaran *Role playing*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064029 Medan T.A 2023/2024".

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) melalui pendekatan kuantitatif dalam pelaksanaan penelitian. Menurut Asdar (2018, h. 10) penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif adalah untuk mencari seberapa besar

pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan teknik statistik. Menurut Sugiyono (2021, h. 118) eksperimen semu merupakan penelitian yang mendekati eksperimen.

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 064029 yang beralamat di Jl. M. Nawi. Harahap, Sudi Rejo II, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi merupakan suatu kumpulan secara keseluruhan individu yang memiliki karakteristik yang diperlukan dalam penelitian (Rukminingsih, dkk 2020, h. 165). Jadi, populasi merupakan keseluruhan segala sesuatu yang akan dijadikan objek atau subjek sesuai dengan karakteristik yang diperlukan dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 064029 Medan berjumlah 62 siswa.

Sampel merupakan sub kelompok atau bagian dari populasi (Lubis, 2019, h.82). Hal ini sejalan dengan pendapat dari Siyoto & Sodik (2015, h. 64) sampel adalah sebagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu yang mewakili dari populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak sederhana. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV A dengan jumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C dengan jumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design*. *Design* ini memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen namun pengambilan sample tidak acak. kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberikan terlebih dahulu *pre-test*, kemudian diberikan perlakuan variable X atau model *Role playing* terhadap kelompok eksperimen saja dan terakhir kedua kelompok diberi *post-test*.

Menurut Rukminingsih dkk (2020, h. 51) prosedur penelitian *nonequivalent control group design* sebagai berikut: (1) Memilih subjek yang mempunyai karakteristik yang sama (homogen) dengan pemilihan secara non-random.(2) Setiap subjek dipilih yang mana akan menjadi kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. (3) Memberikan *pretest* untuk memperoleh skor Y1 pada kelompok eksperimen dan kontrol. (4) Memberi perlakuan terhadap kelompok eksperimen. (5) Memberikan perlakuan terhadap kelompok kontrol. (6) Memberikan *Posttest* untuk memperoleh skor Y2 baik kelompok eksperimen maupun kontrol. (7) Mencari perbedaan antara rata-rata nilai *pre-test*, skor Y1 dan skor Y2 dari *post-test* baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Menurut Lubis (2019, h.30) Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat dari manusia, benda atau kegiatan tertentu yang mempunyai variasi yang ditetapkan untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel dalam yaitu Variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini ialah model pembelajaran *Role playing*(variabel X). Variabel terikat dalam penelitian ini ialah hasil belajar siswa (variabel Y).

Instrumen dalam penelitian dasarnya merupakan menyusun sebuah alat evaluasi untuk memperoleh data dan hasil yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan standar yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti (Siyoto & Sodik, 2015, h. 78). Instrumen yang baik adalah instrumen yang harus melalui syarat standarisasi prosedur penelitian sehingga instrumen terlebih dahulu diuji validasi isi oleh ahli. Kemudian, dilakukan juga uji reliabilitas instrument, pengujian tingkat kesukaran soal, serta uji daya pembeda dengan tujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya tes tersebut untuk dijadikan bahan pengambilan data dalam penelitian di SDN 064029 Medan.

Teknik pengumpulan data merupakan metod yang dipilih dan digunakan sesuai dengan sifat dan karakteristik penelitian (Lubis EA, 2019, h.57). Adapun pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, observasi,wawancara dan dokumentasi.

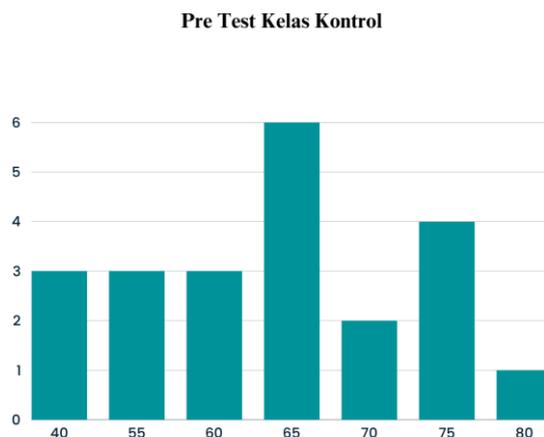
Teknik analisis data merupakan salah satu tahap yang sangat menentukan dalam suatu kegiatan penelitian. Oleh karena itu, sebelum menganalisis data dengan rumus t-test dalam uji hipotesis, peneliti harus melakukan langkah-langkah uji persyaratan analisis data terlebih dahulu, antara lain uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Ketika $t_{tabel} < t$

hitung, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh model *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 064029 Medan T.A 2023/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari soal *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk tes pilihan ganda berjumlah 20 soal. Tes tersebut diberikan sebelum siswa diberi perlakuan yaitu penerapan model konvensional, proses ini disebut dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa di kelas kontrol terdapat 1 siswa yang memiliki nilai tertinggi yaitu 80 dan 3 siswa nilai terendah yaitu 40, namun secara keseluruhan rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol adalah 62,50.



Gambar 1. Skor *Pretest* kelas Kontrol

Adapun daftar distribusi hasil dari penilaian *pre-test* kelas kontrol sebagai berikut :

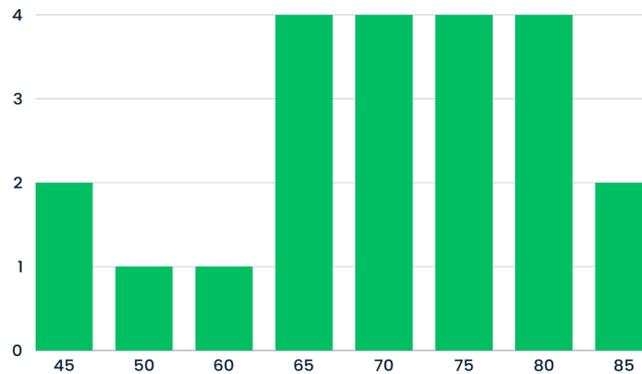
Tabel 1. Distribusi Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	-	-
2	84-92	Baik	-	-
3	75-83	Cukup	5	22,72%
4	<75	Kurang	17	77,28%
Jumlah		-	22	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan dari kategori sangat baik memiliki jumlah siswa 0 (0%), hasil belajar siswa baik 0 (0%), hasil belajar siswa cukup 5 (22,72%), dan hasil belajar siswa kurang 17 (77,28%). Dapat diartikan bahwa nilai *pre-test* kelas kontrol yang lebih dominan kurang dengan persentase 77,28%.

Setelah skor *pre-test* diperoleh, siswa memulai pembelajaran dengan materi kegiatan jual-beli dan menggunakan model konvensional, yaitu model ceramah. Siswa diberikan tes yang terdiri dari 20 soal pilihan berganda pada akhir kelas. Kegiatan ini disebut sebagai *post-test*. Hasil *post-test* di kelas kontrol terdapat 2 siswa yang memiliki nilai tertinggi yaitu 85 dan 2 siswa yang memiliki nilai terendah yaitu 45, namun secara keseluruhan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol adalah 69,55.

Post Test Kelas Kontrol



Gambar 1. Skor Posttest kelas Kontrol

Adapun daftar distribusi hasil dari penilaian *post-test* kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel 3. Distribusi Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	-	-
2	84-92	Baik	2	9,09%
3	75-83	Cukup	8	36,36%
4	<75	Kurang	12	54,55%
Jumlah			22	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diartikan bahwa nilai *post-test* lebih unggul dibandingkan dengan nilai *pre-test* kelas kontrol dengan peningkatan skor rata-rata sebesar 7,05. Berikut adalah perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas kontrol yaitu:

Tabel 4. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

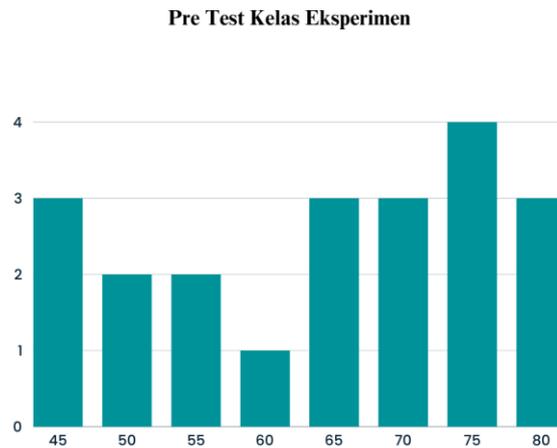
Aspek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Skor Nilai Maksimum	80	85
Skor Nilai Minimum	40	45
Total Skor	1375	1530
Skor Rata-Rata	62,50	69,55
Median	65	70
Standar Deviasi	11,52	11,54

Sumber: Hasil Pengolahan Data Excel

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa pada kelas kontrol, skor rata-rata *post-test* siswa lebih besar daripada skor rata-rata *pre-test* yaitu skor 62,50 pada saat *pre-test* dan skor 69,55 pada saat *post-test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang tidak mencolok antara skor *pre-test* dan *post-test* siswa kelas kontrol setelah diterapkannya model pembelajaran konvensional

Dalam penelitian, untuk menguji keberhasilan model *Role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan kelas perbandingan bagi kelas kontrol yang disebut dengan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, siswa diberikan instrumen tes berbentuk pilihan berganda yang berisi 20 soal. Tes tersebut diberikan sebelum siswa diberikan perlakuan yaitu penerapan model *Role playing* pada mata pelajaran IPAS, kegiatan ini disebut dengan *pre-test* yang menunjukkan bahwa pada *pre-test* di kelas eksperimen terdapat 3 siswa yang memiliki skor tertinggi yaitu 80 dan 3 siswa yang memiliki

skor terendah yaitu 45, namun secara keseluruhan rata-rata skor *pre-test* siswa kelas eksperimen adalah 64,29.



Gambar 2. Skor *Pre-test* Kelas Eksperimen

Adapun daftar distribusi hasil dari penilaian *Pre-test* Kelas Eksperimen sebagai berikut:

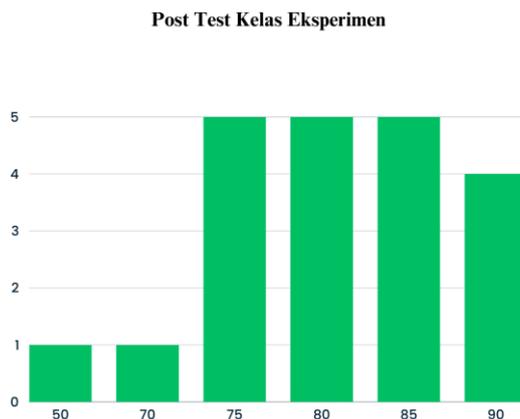
Tabel 5. Distribusi Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	-	-
2	84-92	Baik	-	-
3	75-83	Cukup	7	33,33%
4	<75	Kurang	14	66,67%
Jumlah		-	21	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Excel

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan dari kategori sangat baik memiliki jumlah siswa 0 (0%), hasil belajar siswa baik 0 (0%), hasil belajar siswa cukup 3 (11,54%), dan hasil belajar siswa kurang 14 (88,46%). Dapat diartikan bahwa nilai *pre-test* kelas kontrol yang lebih dominan kurang dengan persentase 88,46%.

Setelah mendapatkan skor *pre-test*, siswa melaksanakan pembelajaran IPAS materi kegiatan jual beli dengan menggunakan model *Role playing*. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan *post-test*. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa terdapat 4 siswa memiliki skor *post-test* tertinggi yaitu 90 sementara siswa yang mendapat skor terendah yaitu 55 sebanyak 1 siswa. Berdasarkan perhitungan diperoleh skor rata-rata *post-test* siswa kelas eksperimen yaitu 80,24



Gambar 4. Skor *Post-test* Kelas Eksperimen

Adapun daftar distribusi hasil dari penilaian *Post-test* Kelas Eksperimen adalah:

Tabel 6. Distribusi Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	-	-
2	84-92	Baik	9	42,85%
3	75-83	Cukup	10	47,62%
4	<75	Kurang	2	9,53%
Jumlah			21	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan dari kategori sangat baik memiliki jumlah siswa 0 (0%), hasil belajar siswa baik 9 (42,85%), hasil belajar siswa cukup 10 (47,62%), dan hasil belajar siswa kurang 2 (9,53%). Dapat diartikan bahwa nilai *post-test* lebih unggul dibandingkan dengan nilai *pre-test* kelas eksperimen dengan peningkatan skor rata-rata sebesar 15,96. Berikut adalah perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 7. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

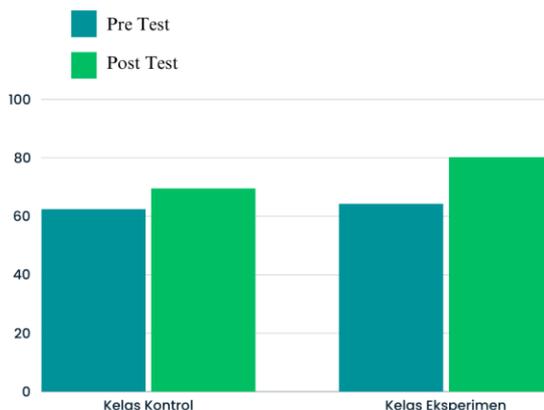
Aspek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Skor Nilai Maksimum	80	90
Skor Nilai Minimum	45	55
Total Skor	1350	1685
Skor Rata-Rata	64,29	80,24
Median	65	80
Standar Deviasi	12,27	8,29

Sumber: Hasil Pengolahan Data Excel

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen, skor rata-rata *post-test* siswa lebih besar daripada skor rata-rata *pre-test* yaitu skor 64,28 pada *pre-test* dan skor 80,24 pada saat *post-test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup mencolok antara skor *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen setelah diterapkannya model *Role playing* pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan jual beli.

Penjelasan di atas menunjukkan perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Terdapat perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol (diterapkan model konvensional) dengan kelas eksperimen (diterapkan model *Role playing*). Terlihat bahwa rata-rata *pre-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata

pre-test kelas kontrol, demikian juga rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Perbedaan tersebut dapat digambarkan melalui grafik berikut:



Gambar 3. Perbandingan Skor Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test* pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan gambar di atas, diketahui bahwa rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol adalah 62,50 dan 69,55, sementara rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen adalah 64,29 dan 80,24. Untuk membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model *Role playing*, perlu dilakukan uji-t. Uji-t dapat dilakukan jika data yang dimiliki telah memenuhi beberapa kriteria yaitu harus berdistribusi normal dan homogen.

Pada penelitian ini, butir soal dalam instrumen tes dinyatakan valid apabila nilai *Pearson Correlation* (r_{hitung}) lebih besar atau sama dengan r_{tabel} . Uji validasi soal diujikan kepada siswa kelas V SDN 06029 Medan, diketahui jumlah siswa adalah 30 siswa, dengan demikian diperoleh derajat kebebasan $df= 28$. Berpedoman pada tabel distribusi nilai r pada taraf signifikansi 5%, maka didapatkan nilai r_{tabel} sebesar 0,3610. Bentuk soal dalam instrumen tes ini berupa pilihan berganda yang bersifat dikotomi diskret atau skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah, oleh sebab itu uji validitas soal dilakukan menggunakan rumus *point biserial*. Perhitungan validitas soal dengan rumus *point biserial* dibantu dengan dengan *software IBM SPSS Statistic 22* yang secara terperinci hasilnya bahwa diperoleh 20 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 soal dinyatakan tidak valid. Untuk uji kelayakan instrumen tes selanjutnya, soal yang tidak valid dapat dihapuskan. Dari 25 soal yang dibuat, terdapat 20 soal yang dinyatakan layak untuk dimasukkan dalam instrumen tes, dengan demikian dapat dilakukan langkah selanjutnya yaitu uji reliabilitas instrumen tes.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen tes dalam mengukur objek yang sama. Uji reliabilitas pada penelitian ini dibantu dengan *software IBM SPSS Statistic 22* dan menghasilkan keputusan sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Perhitungan Reliabilitas Intrumen Tes

No	Cronbach's Alpha	Kriteria
1	0,870	Reliabel

Sumber : Hasil Pengelolaan SPSS

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan koefisien *cronbach alpha* sebesar 0,870 atau $\alpha > 0,7$ dengan demikian instrumen tes memenuhi kriteria reliabel. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dapat dipercaya dan konsisten dalam mendapatkan data.

Uji tingkat kesukaran bertujuan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang terdiri atas kategori sukar, sedang, dan mudah. Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran butir soal di atas, diketahui bahwa dari 20 soal yang dinyatakan valid, 17 diantaranya tergolong sebagai

soal yang sedang, sementara 3 butir soal lainnya termasuk soal dengan kategori mudah. Pada umumnya suatu butir soal evaluasi hasil belajar dinyatakan baik jika butir soal tersebut tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah (Bagiyono, 2017. h. 3).

Pada penelitian ini subjek penelitian memiliki kemampuan akademik yang setara, oleh sebab itu peneliti menggunakan 20 butir soal yang valid dan telah dinyatakan termasuk dalam kategori sedang (70%) dan mudah (30%) untuk mengukur hasil belajar siswa.

Daya beda tes dilakukan untuk melihat kualitas dan kemampuan soal dalam membedakan antara siswa dengan kemampuan akademik tinggi dan rendah. Hasil uji daya pembeda untuk 20 soal yang telah dinyatakan valid. Diketahui bahwa 25% atau 5 dari 20 soal memiliki daya pembeda cukup, sementara 75% atau 15 dari 20 soal memiliki daya pembeda yang baik. Dengan demikian, tidak ada satu soal pun yang memiliki daya pembeda yang buruk.

Skor *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dijadikan data untuk uji normalitas. Adapun hasil *pre-test* dan *posttest* yang disebarakan di kelas eksperimen dan kontrol ialah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Liliefors

No	Data Kelas	Mean	S	L_{hitung}	L_{tabel}	Taraf Signifikan	Ket
1	<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	64,29	12,28	0,865	0,190	5%	Normal
2	<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	80,24	8,29	0,834	0,190	5%	Normal
3	<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	62,5	10,23	0,924	0,190	5%	Normal
4	<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	69,55	11,54	0,887	0,190	5%	Normal

Sumber: Hasil Pengolahan Data Excel

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil tes awal dikelas eksperimen didapatkan nilai mean sebesar 64,29, simpangan baku sebesar 12,28. Kemudian ditemukan $L_{hitung}=0,865$ dari 21 jumlah sampel dengan memakai taraf Signifikan 5% maka diperoleh $L_{tabel}=0,190$. Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung}>L_{tabel}$ ($0,865>0,190$) sehingga H_0 diterima yang artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi **Normal**. Sedangkan hasil *pre-test* yang disebarakan di kelas kontrol didapatkan nilai mean sebesar 62,5, simpangan baku sebesar 10,23. kemudian ditemukan $L_{hitung}=0,924$ dari 22 jumlah sampel dengan memakai taraf signifikansi 5% maka diperoleh $L_{tabel}=0,190$. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung}>L_{tabel}$ ($0,924>0,190$) sehingga H_0 diterima yang artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi **Normal**.

Adapun hasil *post-tes* yang disebarakan di kelas eksperimen didapatkan nilai mean sebesar 80,24, simpangan baku sebesar 8,29. Kemudian ditemukan $L_{hitung}=0,834$ dari 21 jumlah sampel dengan memakai taraf signifikansi 5% maka diperoleh $L_{tabel}=0,190$. Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung}>L_{tabel}$ ($0,834>0,190$), sehingga H_0 diterima yang artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi **Normal**. Sedangkan hasil *post-test* yang disebarakan dikelas kontrol didapatkan nilai mean sebesar 69,55, simpangan baku sebesar 11,54. Kemudian ditemukan $L_{hitung}=0,887$ dari 22 jumlah sampel dengan memakai taraf signifikansi 5% maka diperoleh $L_{tabel}=0,190$. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung}>L_{tabel}$ ($0,887>0,190$), sehingga H_0 diterima yang artinya sampel berasal dari populasi yang berdistribusi **Normal**.

Setelah melakukan uji normalitas, data akan diuji ke homogenitasnya, sebelum melakukan uji hipotesis penelitian. Adapun uji homogenitas dilakukan dengan uji-f yaitu membandingkan varian terbesar dan terkecil. Selain itu, F_{hitung} pada tabel F dengan taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan uji Homogenitas *pre-test* yaitu:

Tabel 10 Hasil Uji Homogenitas *Pre-test*

Kelas	Nilai Varians	F _{Hitung}	F _{Tabel}	Keterangan
<i>Pre-test</i> Eksperimen	150,71	1,14	2,11	Homogen
<i>Pre-test</i> Kontrol	132,74	1,14	2,11	

Sumber: Hasil Pengolahan Data Excel

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai F_{hitung} yang didapatkan sebesar 1,14 dengan F_{tabel} sebesar 2,11. Sehingga diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,14 < 2,11$) yang artinya data uji Homogenitas soal *pre-test* tersebut bersifat **Homogen**. Sedangkan hasil uji homogenitas *post-test* sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas *Post-test*

Kelas	Nilai Varians	F _{Hitung}	F _{Tabel}	Keterangan
<i>Post-test</i> Eksperimen	68,69	1,94	2,11	Homogen
<i>Post-test</i> Kontrol	133,12	1,94	2,11	

Sumber: Hasil Pengolahan Data Excel

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai F_{hitung} yang didapatkan sebesar 1,94 dengan F_{tabel} sebesar 2,11. Sehingga diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,94 < 2,11$) yang artinya data uji Homogenitas soal *post-test* tersebut bersifat **Homogen**.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk memutuskan apakah hipotesis (H_1 dan H_a) yang diuji ditolak atau diterima. Jika H_a atau hipotesis alternatif diterima, artinya terdapat pengaruh model *Role playing* terhadap hasil belajar materi kegiatan jual beli pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 064029 Medan.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistik parametrik yaitu uji t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ dan $df = n_1 + n_2 - 2 = 22 + 21 - 2 = 41$. Penelitian ini menggunakan uji t atau independent sample t- test karena pada penelitian ini terdapat dua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak berpasangan atau jumlah siswa di kedua kelas tersebut berbeda, secara keseluruhan siswa pada penelitian ini kurang dari 100 siswa. Uji t dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *software IBM SPSS Statistic 22*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 12. Hasil Uji Hipotesis
 Independent Samples Test**

	t-test for Equality of Means		
	Df	T	Sig. (2-tailed)
Hasil_Belajar_Siswa (Equal variances assumed)	41	3,476	,001

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji t (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,001 atau lebih kecil dari 0,05. Mengacu pada dasar pengambilan keputusan berarti $0,001 < 0,05$ atau H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, dapat diperhatikan nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 3,476 dan untuk $df = 41$ diperoleh nilai tabel sebesar 1,683, artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,476 > 1,683$) atau H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar pada siswa kelas kelas IV SDN 064029 Medan T.A 2023/2024.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 064029 Medan pada semester genap T.A 2023/2024. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role*

playing terhadap hasil belajar materi kegiatan jual beli pada mata pelajaran IPAS. Siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 43 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen (IV A) yang berjumlah 21 siswa dan kelas kontrol (IV C) yang berjumlah 22 siswa. Data dalam penelitian ini berupa skor *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, data tersebut dikumpulkan dengan instrumen tes yang telah diuji kelayakannya. Uji kelayakan pada instrumen tes terdiri atas uji validitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan reliabilitas tes. Berdasarkan uji kelayakan instrumen tes, dari 25 soal berbentuk pilihan berganda, diperoleh 20 soal yang valid dengan tingkat kesukaran dan daya beda yang variatif, serta instrumen tes tersebut dinyatakan reliabel dengan $\alpha = 0,870$. Instrumen tes tersebut digunakan pada saat kegiatan *pre-test* dan *post-test*.

Pada penelitian ini, peneliti memberikan *pre-test* kepada siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, skor rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen adalah 64,29 dan pada kelas kontrol adalah 62,50. Kemudian, pemberian treatment yang berbeda dilakukan pada kedua kelas tersebut, pada kelas eksperimen pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Role playing* dengan beberapa langkah yaitu (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; (2) memilih peran; (3) menyusun tahap-tahap peran; (4) menyiapkan pengamat; (5) tahap pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi tahap i; (7) pemeranan ulang; dan (8) diskusi dan evaluasi tahap ii; dan (9) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan. Sementara pada kelas kontrol dilaksanakan pembelajaran secara konvensional yang didominasi dengan metode ceramah. Setelah kedua kelas tersebut diberikan treatment, dilakukan kegiatan *post-test* dengan instrumen tes. Berdasarkan hasil *post-test*, terlihat bahwa skor rata-rata *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen adalah 80,24 dan kelas kontrol adalah 69,55 yang menunjukkan kelas eksperimen lebih unggul 10,69 dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test*, maka diketahui bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen meningkat sebanyak 15,95, sementara rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol hanya meningkat sebanyak 7,05. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen belum tentu dipengaruhi oleh model pembelajaran *Role playing*, oleh sebab itu peneliti melakukan uji hipotesis untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh model *Role playing* terhadap hasil belajar siswa.

Keputusan hipotesis penelitian didapatkan melalui uji hipotesis, namun sebelum itu perlu dilaksanakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data penelitian untuk membuktikan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan uji normalitas pada penelitian ini, diketahui bahwa seluruh data penelitian (*pre-test* kelas eksperimen, *post-test* kelas eksperimen, *pre-test* kelas kontrol, dan *post-test* kelas kontrol) berdistribusi normal. Kemudian, uji homogenitas menunjukkan hasil $2,11 > 0,05$ atau data tergolong homogen. Dikarenakan data berdistribusi normal dan homogen, peneliti dapat melakukan uji hipotesis dengan statistik parametrik yaitu independent sample t-test atau uji t. Hasil uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,476 > 1,683$), artinya terdapat pengaruh penerapan model *Role playing* terhadap hasil belajar siswa, kemudian diperoleh nilai signifikansi yaitu $0,001 < 0,05$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan, dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa "Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 064029 Medan Tahun Ajaran 2023/2024".

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Role playing* di kelas IV A SDN 064029 Medan T.A 2023/2024 tergolong baik dengan nilai rata-rata sebesar 80,24 dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 15,95. Lebih unggul 10,69 dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV C SDN 064029 Medan T.A 2023/2024 yang tergolong cukup dengan nilai rata-rata sebesar 69,55 dengan peningkatan nilai sebesar 7,05. Berdasarkan perhitungan statistik dengan menggunakan uji t-test dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 22* diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,476 > 1,683$ dengan taraf signifikansi yaitu $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan,

dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 064029 Medan T.A 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Asdar. (2018). *Metode penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Azkiya Publishing.
- Hattarina, S., dkk. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan. Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora Senassdra*, 181-192.
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran*. Jakarta.
- Lubis, E. (2019). *Metode penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: K-Media.
- Purwati, M., Toto, & Afifi, R. (2018). Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick dan *Role playing* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Junal Wahana Pendidikan*, 1-5.
- Rukminingsih. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015) *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Windayanti, dkk. (2023). Problematika Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6 (1) 2056-2063.