

## **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWAPADA KELAS IV DI SD IT INSAN KARIM SAMARINDA SEBERANG**

**Mariya Ulfah**

*Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Samarinda*

*Jl. H.A.M Rifaddin, Harapan Baru, Kec. Loa Janan Ilir, Kota Samarinda, Kalimantan Timur*

*Email : mariyaulfah2019@gmail.co*

**Dwi Nur Aini Dahlan**

*Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Samarinda*

*Jl. H.A.M Rifaddin, Harapan Baru, Kec. Loa Janan Ilir, Kota Samarinda, Kalimantan Timur*

*Email : dwinur.ainidahlan19@gmail.com*

### **Abstrak**

This research begins with the results of an initial survey of researchers who observed during the teaching and learning process, the lecture method is still dominantly used by teachers, this method especially in Indonesian language lessons can make students in the learning process become less active and less optimal in student understanding. This can be seen from the results of learning and student test scores that are still below the Minimum Completion Criteria and sometimes students always ask the teacher for drama so that the lesson is more understanding. The purpose of the study was to determine the effectiveness of role playing models in improving student learning outcomes in Indonesian language lessons in class IV SDIT Insan Karim Samarinda Seberang. This research is a quantitative descriptive research with one group pretest posttest design research, data analysis using Wilcoxon test. The results obtained from this study are the mean pre-test of 81.8 (there are 3 out of 10 children who have not been completed), the mean post-test of 94.4 (all completed). Hypothesis test results have a significant value of  $0.018 < 0.05$ . Findings in the field that role playing learning models make students able to understand and remember the material being taught. Students deliver sentences that are easily understood by their friends, then students become active while the question and answer process takes place. The obstacle is that some groups that have

not yet performed their drama, are not focused on watching the appearance of their friends who are performing.

## A. Pendahuluan

Pendidikan setiap tahunnya senantiasa terdapat perbaikan, pembaharuan, dan pemutakhiran mengikuti perkembangan dan perubahan zaman. Dalam rangka implementasi pemerintah mempersiapkan salah satunya adalah kurikulum 2013.<sup>1</sup>

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, poin (19) menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>2</sup>

Maksud dari Tujuan pendidikan tertentu ini yaitu dalam mencapai tujuan harus memperhatikan kesesuaian pendidikan dengan kondisi, lokasi, demografi, kekhasan, dan potensi dari daerah, demikian juga sekolah dan siswanya. Satuan pendidikan menyusun kurikulum yang sesuai antara kebutuhan dan potensi yang ada dengan program pendidikan yang akan dijalankan.

Tujuan disusunnya kurikulum 2013 yaitu untuk membentuk penduduk Indonesia yang dapat menjadi pribadi dan warga negara yang memiliki kemampuan hidup dengan berlandaskan keimanan, produktifitas, kreatifitas, jiwa yang inovatif, dan afektif serta dapat memberikan kontribusi pada masyarakat, bangsa, negara, dan dunia. Rancangan dari kurikulum 2013 adalah untuk memupuk kompetensi intelektual, ketrampilan, dan bagaimana siswa bersikap secara utuh. Ketiganya tersebut dipadukan dalam proses pencapaiannya melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu.<sup>3</sup>

Sistem belajar yang mengharuskan peserta didik secara individu atau berkelompok dapat dengan aktif mendapatkan dan mencari konsep juga prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, otentik, dan mempunyai makna merupakan pembelajaran tematik dengan model pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pengembangan kurikulum 2013 edisi revisi 2016. Suatu proses pembelajaran yang didasarkan pada tema-tema, dimana dalam setiap tema dibahas dalam kajian seni budaya dan prakarya, ppkn, ipa, bahasa Indonesia, serta ips dapat disebut juga pembelajaran tematik.<sup>4</sup>

Pembelajaran tematik mengandung salah satu mata pelajaran yaitu bahasa Indonesia yang harus dipelajari oleh seluruh siswa dari jenjang SD, SMP, SMA, hingga ke perguruan tinggi. Bahasa Indonesia mempunyai banyak peranan penting dalam dunia pendidikan salah satunya yaitu untuk menumbuhkan intelektualitas peserta didik dalam belajar. Arah dari

---

<sup>1</sup>Ari Subekti, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), hlm. iii.

<sup>2</sup>Prastian Dwija Permana, "Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Pengelasan Kelas X Tkr Di Smk Negeri 1 Sedan Rembang Tahun Ajaran 2013/2014", *Skripsi*, (Semarang: UNNES, 2015), hlm. 14.

<sup>3</sup>Ari Subekti, *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), hlm. iii.

<sup>4</sup>Tim Masmedia Buana Pustaka, *MBP Untuk SD/MI Kelas 4*, (Jakarta: PT Masmedia Buana Pustaka, 2017), hlm. iii.

standar isi bahasa Indonesia menurut BNSP (Badan Standar Nasional Pendidikan) yaitu untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar secara lisan maupun tulisan, dan juga meningkatkan penghargaan pada hasil karya sastra bangsa Indonesia.

Realita di lapangan, bagi sebagian siswa, pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang tidak mudah namun tidak juga dikatakan sulit. Masih terdapat beberapa kendala dalam mempelajari bahasa Indonesia menurut Isah Cahyani diantaranya yaitu keterbatasannya penunjang penyelenggaraandalam pembelajaran bahasa di lembaga pendidikan sejak anak usia dini baik dari sarana dan prasarana. Terbatasnya kemampuan dalam mengorganisir potensi dan sumber daya yang tersedia di sekolah. Dalam terselenggaranya pembelajaran bahasa,guru memiliki motivasi dan kreativitas yang rendah. Penguasaan peserta didik terhadap bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan ini menjadi sangat penting.<sup>5</sup>

Dalam Alquran pada surat Al-Baqoroh ayat 31dijelaskan bahwa potensi awal manusia dari manusia adalah kualitas intelektual, Adam diajarkan nama-nama benda oleh Allah yang artinya manusia telah mempunyai potensi intelektualejak lahir, selanjutnya seiring dengan berjalannya waktu, usia, dan pengalaman dapat mengembangkan potensi intelektual tersebut. Komponen yang harus ada dalam usaha untuk mengolah alam ini yaitu kualitas intelektual. Kualitas intelektual tersebut menjadi tantangan tersendiri, khususnya bagi para guru sebab, para guru inilah yang menjadi ujung tombak dalam proses pembelajaran.

SDIT Insan Karim atau nama lengkapnya Sekolah Dasar Islam Terpadu merupakan sebuah sekolah dasar yang terletak di kecamatan samarinda seberang. Sekolah yang didirikan pada tanggal 18 mei 2015 ini memiliki jumlah siswa sebanyak 96 orang. Total keseluruhan dari kelas 1 sampai kelas 5 dan belum memiliki alumni.

Peneliti melakukan Survey awal pada tanggal 03 september 2018 di kelas IV SDIT Insan Karim Samarinda, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran, penggunaan metode ceramah masih dominan dipakai oleh guru sehingga membuat siswa menjadi kurang aktif dan dalam pembelajarankurang pemahaman, khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang belum mencapai ketuntasan minimal KKM yaitu 75 dan terkadang peserta didik selalu meminta kepada gurunya untuk drama. Maka diperlukannya suatu perubahan untuk mengatasi problematika yang terdapat pada bidang studi bahasa Indonesia, yaitu dengan menyesuaikanmetode pembelajaran dengan situasi siswa dan materi yang akan diajarkan dalam pembelajaran dan *role playing*adalah salah satu metode yang akan dipakai.

Salah satu cara mengajar adalah dengan mendramatisasi bentuk perbuatanpadainteraksi sosial yang disebut juga model pembelajaran *role playing*. Peserta

---

<sup>5</sup>Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), hlm. 35

didik mendramatisasikan Masalah hubungan sosial tersebut dengan arahan dari pendidik, dengan metode ini, pendidik ingin mendidik bagaimana cara bertingkah laku pada interaksi antar sesama manusia. Metode *role playing* menuntut kemampuan siswa dalam mendalami figur atau kedudukan yang ingin didapatkan.

Pada model *role playing* siswa dituntut untuk dapat menghayati peran, penentuan keberhasilan siswa dalam memahami, menghargai, dan mengidentifikasi diri pada nilai perkembangannya dilihat dari keberhasilan siswa dalam menghayati peran tersebut.<sup>6</sup> Metode ini dapat berkontribusi untuk peserta didik dalam belajar berhubungan atau berinteraksi sosial. Adapun metode *role playing* mempunyai keunggulan yaitu peserta didik lebih memperhatikan pelajaran yang didapatkan karena mendalami sendiri dan mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa melalui drama yang mana metode ini sangat berbeda dan tidak selalu terjadi pada metode diskusi atau ceramah.<sup>7</sup>

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah guna mendapatkan bagaimana efektifitas dari pembelajaran dengan metode *role playing* pada hasil belajar peserta didik pada bidang studi bahasa Indonesia di kelas IV SDIT Insan Karim Samarinda Seberang.

## B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menerapkan model penelitian kuantitatif yang memakai *One Group Pretest and Posttest Design*. Seluruh siswa SDIT Insan Karim Samarinda Seberang adalah populasi dalam penelitian ini. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV di SDIT Insan Karim dalam penelitian ini dengan jumlah 10 orang. Untuk menentukan sampel menggunakan metode *sampling purposive*. Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik yaitu dengan survey, dokumentasi, dan tes.

Yang menjadi panduan dalam proses penilaian pada berbagai indikator dari aspek yang diamati yaitu menggunakan Survey dengan memakai lembar observasi. Melihat keadaan sekolah, guru-guru, siswa, sarana dan prasarana, dan kegiatan belajar mengajar. Dalam aspek kognitif dalam mengambil data dari hasil belajar peserta didik dengan memakai tes tentang materi wawancara bidang studi bahasa Indonesia. Siswa diberikan bentuk soal adalah dengan model pilihan ganda dengan jumlah soal 14 butir. dalam penelitian ini menggunakan data dokumen berupa profil sekolah, lembar observasi, rencana pelaksanaan pembelajaran, video dan foto kegiatan. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data yaitu *uji Wilcoxon* pengujian memakai *spss versi 21*

### Hasil Uji Validitas

Sebelum soal tes diberikan kepada peserta didik yang menjadi sampel penelitian, terlebih dahulu soal tes dilakukan uji validitas untuk mengetahui instrument tersebut valid dan dinyatakan layak atau tidak untuk dijadikan instrument penelitian. Responden untuk uji

---

<sup>6</sup>Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2016), hlm. 184.

<sup>7</sup>Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan ...*, hal. 187.

coba tes dilakukan di sekolah lain pada kelas IV di SDIT Az-Zhukruf Samarinda yang berjumlah 13 orang peserta didik. Setelah soal diuji coba, hasil uji coba tersebut diuji validitasnya dengan menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS statistics version 21*.

**TABEL VI**  
**HASIL UJI VALIDITAS SOAL TEST**

No	Item	$r_{\text{Hitung}}$	$r_{\text{Tabel}}$	Keterangan
1	Soal 1	0,289	0,553	Tidak Valid
2	Soal 2	0,603	0,553	Valid
3	Soal 3	0,549	0,553	Tidak Valid
4	Soal 4	-0,343	0,553	Tidak Valid
5	Soal 5	0,132	0,553	Tidak Valid
6	Soal 6	0.602	0,553	Valid
7	Soal 7	0.690	0,553	Valid
8	Soal 8	0.607	0,553	Valid
9	Soal 9	0.631	0,553	Valid
10	Soal 10	0,296	0,553	Tidak Valid
11	Soal 11	0,000	0,553	Tidak Valid
12	Soal 12	0,408	0,553	Tidak Valid
13	Soal 13	0,514	0,553	Tidak Valid
14	Soal 14	0.860	0,553	Valid
15	Soal 15	0,305	0,553	Tidak Valid
16	Soal 16	0,476	0,553	Tidak Valid
17	Soal 17	0,183	0,553	Tidak Valid
18	Soal 18	0,453	0,553	Tidak Valid
19	Soal 19	0.701	0,553	Valid
20	Soal 20	-0,207	0,553	Tidak Valid
21	Soal 21	-0,250	0,553	Tidak Valid
22	Soal 22	0,348	0,553	Tidak Valid
23	Soal 23	0,348	0,553	Tidak Valid
24	Soal 24	0,138	0,553	Tidak Valid
25	Soal 25	0,463	0,553	Tidak Valid
26	Soal 26	-0,213	0,553	Tidak Valid
27	Soal 27	0,143	0,553	Tidak Valid
28	Soal 28	0.700	0,553	Valid
29	Soal 29	0.603	0,553	Valid
30	Soal 30	0,312	0,553	Tidak Valid
31	Soal 31	0,385	0,553	Tidak Valid
32	Soal 32	0,453	0,553	Tidak Valid
33	Soal 33	0,459	0,553	Tidak Valid
34	Soal 34	0,312	0,553	Tidak Valid

No	Item	$r_{Hitung}$	$r_{Tabel}$	Keterangan
35	Soal 35	0.599	0,553	Valid
36	Soal 36	0,231	0,553	Tidak Valid
37	Soal 37	0,256	0,553	Tidak Valid
38	Soal 38	0.602	0,553	Valid
39	Soal 39	0,463	0,553	Tidak Valid
40	Soal 40	0,317	0,553	Tidak Valid
41	Soal 41	0.609	0,553	Valid
42	Soal 42	0,204	0,553	Tidak Valid
43	Soal 43	0,164	0,553	Tidak Valid
44	Soal 44	0,122	0,553	Tidak Valid
45	Soal 45	0.784	0,553	Valid
46	Soal 46	0,349	0,553	Tidak Valid
47	Soal 47	0.672	0,553	Valid
48	Soal 48	0,537	0,553	Tidak Valid
49	Soal 49	0,084	0,553	Tidak Valid
50	Soal 50	-0,478	0,553	Tidak Valid

Sumber data dari perhitungan SPSS

Berdasarkan data tabel diatas, diketahui terdapat 14 butir soal yang valid diantaranya soal nomor 2, 6, 7, 8, 9, 14, 19, 28, 29, 35, 38, 41, 45, 47. Selanjutnya 14 soal yang valid siap untuk diujikan kepada sampel penelitian.

### Hasil Uji Reliabilitas

14 soal yang valid kemudian diuji reliabilitasnya untuk disebarkan kepada sampel penelitian yang berjumlah 10 siswa dengan  $r_{tabel}$  0,631. Perhitungan uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS statistics version 21*.

**TABEL VII**  
**HASIL UJI RELIABILITAS SOAL**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.884	14

Sumber data dari perhitungan SPSS

Berdasarkan tabel data di atas, dapat dilihat bahwa uji relibel soal tes nilai *Cronbach's Alpha* atau  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , yaitu  $0.884 > 0,631$ . Sehingga ke 14 soal test dinyatakan reliabel.

### Tingkat Kesukaran Soal

Setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas dilanjutkan dengan uji tingkat kesukaran soal. Analisis dari hasil data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

**TABEL VIII**  
**ANALISIS HASIL TINGKAT KESUNGKARAN SOAL**

No	Jb	n	$\frac{Jb}{n}$	Kategori
1	9	13	0,69	SEDANG
2	1	13	0,07	SUKAR
3	2	13	0,15	SUKAR
4	2	13	0,15	SUKAR
5	9	13	0,69	SEDANG
6	11	13	0,84	MUDAH
7	8	13	0,61	SEDANG
8	3	13	0,23	SUKAR
9	11	13	0,84	MUDAH
10	6	13	0,46	SEDANG
11	0	13	0	SUKAR
12	4	13	0,30	SEDANG
13	9	13	0,69	SEDANG
14	8	13	0,61	SEDANG
15	10	13	0,76	MUDAH
16	8	13	0,61	SEDANG
17	7	13	0,53	SEDANG
18	7	13	0,53	SEDANG
19	4	13	0,30	SEDANG
20	3	13	0,23	SUKAR
21	8	13	0,61	SEDANG
22	8	13	0,61	SEDANG
23	8	13	0,61	SEDANG
24	4	13	0,30	SEDANG
25	5	13	0,38	SEDANG
26	1	13	0,07	SUKAR
27	5	13	0,38	SEDANG
28	10	13	0,76	MUDAH
29	12	13	0,92	MUDAH
30	9	13	0,69	SEDANG
31	3	13	0,23	SUKAR
32	7	13	0,53	SEDANG
33	3	13	0,23	SUKAR
34	9	13	0,69	SEDANG
35	7	13	0,53	SEDANG
36	10	13	0,76	MUDAH
37	10	13	0,76	MUDAH

No	Jb	n	$\frac{Jb}{n}$	Kategori
38	11	13	0,84	MUDAH
39	2	13	0,15	SUKAR
40	6	13	0,46	SEDANG
41	6	13	0,46	SEDANG
42	7	13	0,53	SEDANG
43	5	13	0,38	SEDANG
44	5	13	0,38	SEDANG
45	9	13	0,69	SEDANG
46	7	13	0,53	SEDANG
47	9	13	0,69	SEDANG
48	9	13	0,69	SEDANG
49	11	13	0,84	MUDAH
50	3	13	0,23	SUKAR

*Sumber data perhitungan excel*

Keterangan:

Jb = Jawaban benar

n = Banyaknya responden

Berdasarkan tabel hasil analisis tingkat kesukaran soal test yang telah di uji validitasnya, dapat dilihat 14 soal valid yang akan diberikan kepada sampel penelitian, memiliki tingkat kesukaran sebagai berikut:

**TABEL IX  
DATA SOAL TEST YANG VALID**

No	Butir Soal Nomor	Keterangan
1	6	Mudah
2	9	Mudah
3	28	Mudah
4	29	Mudah
5	38	Mudah
6	7	Sedang
7	14	Sedang
8	19	Sedang
9	35	Sedang
10	41	Sedang
11	45	Sedang
12	47	Sedang
13	2	Sukar
14	8	Sukar

Kategori sukar ada 2 soal ( soal no 2 dan 8), 5 soal mudah (soa no 6, 9 28, 29, 38), 7 soal sedang (7, 14, 19, 35, 41, 45, 47).

### Perbandingan Kemampuan *Pretest-Posttest*

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) bidang studi bahasa Indonesia di kelas IV adalah 75. Skor satu jawaban yang benar dikali 7,2.

**TABEL XI**  
**PERBANDINGAN KEMAMPUAN *PRE-TEST* DAN *POST-TEST***

No	Nama	Nilai	Pre-test		Nilai	Post-test	
			Belum Tuntas	Tuntas		Belum Tuntas	Tuntas
1	Abdullah Azzam .F.	94		√	100		√
2	Azka Al-Fikri .P.	94		√	94		√
3	Cantika Sridevi	94		√	94		√
4	Chintia Aprilliya	80		√	94		√
5	Khayla Queen	72	√		87		√
6	M. Erfan Absuf	87		√	87		√
7	Nurmala Sari	65	√		94		√
8	Rahma Maulida	80		√	100		√
9	Raihan Dharma .R.	87		√	100		√
10	Sayid Ahmad	65	√		94		√
	Jumlah		3	7		0	10
	Rata-rata	<b>81,8</b>			<b>94,4</b>		

*Sumber data dari perhitungan manual*

### Uji Normalitas

Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila taraf signifikansinya  $> 0.05$ , sebaliknya jika taraf signifikansinya  $< 0.05$  maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Peneliti menggunakan uji normalitas *lilliefors*, dengan melihat kolom *Shapiro-Wilk* dikarenakan sampel berjumlah kecil kurang dari 50 sampel. Tabel di bawah adalah output dari hasil perhitungan spss:

**TABEL**  
**DATA UJI NORMALITAS HASIL BELAJAR SISWA**  
**PRE-TEST DAN POST-TEST**

#### Tests of Normality

Hasil	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>	Shapiro-Wilk
-------	---------------------------------	--------------

Belajar	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre-test	,176	10	,200*	,879	10	,127
Post-test	,267	10	,042	,829	10	,033

\*. This is a lower bound of the true significance.

Lilliefors Significance Correction

sumber data dari perhitungan SPSS

Berdasarkan output test of normality *lilliefors*, pada kolom tabel *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi untuk *pre-test* sebesar 0,127, sedangkan nilai signifikansi untuk *post-test* sebesar 0,033. Karena nilai signifikansi *post-test* lebih kecil dari  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan statistik non parametrik.

### Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukannya uji normalitas, diperoleh data tidak berdistribusi normal, maka alternatif uji yang bisa dilakukan sebagai pengganti *paired sample t test* adalah *uji wilcoxon*. *Uji wilcoxon* merupakan bagian dari statistik non parametrik, Karena merupakan bagian dari statistik non parametrik, maka dalam *uji wilcoxon* tidak diperlukan data yang berdistribusi normal. Oleh karena itu, peneliti menggunakan *uji wilcoxon* agar data penelitian yang dikumpulkan masih tetap dapat di uji atau di analisis.

TABEL  
UJI WILCOXON SIGNED RANK TEST

Test Statistics <sup>a</sup>	
	posttest - pretest
Z	-2,371 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,018

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Sumber data dari perhitungan SPSS

Berdasarkan Output test statistik di atas, diketahui Asymp. Sig 2 tailed bernilai 0,018. Karena nilai 0,018 lebih kecil dari  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima. Artinya model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada bidang studi bahasa Indonesia di kelas IV SDIT Insan Karim Samarinda Seberang.

### C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas 4, di SD Islam Terpadu Insan Karim Samarinda Seberang, bidang studi bahasa Indonesia, materi wawancara, pada tahun ajar 2019/2020.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan survey di sekolah tersebut, dimulai dari tanggal 03 september 2018 sampai tanggal 01 desember 2018. Peneliti mengumpulkan informasi dengan cara mengamati, melihat dengan seksama, keadaan sekolah, guru-guru, sarana dan prasarana, dan proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pelaksanaan penelitian berkolaborasi, dengan guru kelas 4 di sekolah tersebut. Dalam pembelajaran, peneliti bertindak sebagai pelaksana, sedangkan guru kelas, bertindak sebagai pendamping. Tahap-tahap pembelajaran setiap tindakan disesuaikan dengan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) dan langkah-langkah model *role playing*. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan penelitian 2 kali pertemuan dibulan juli 2019 hari kamis dan hari jumat untuk melihat keefektifan penggunaan model *role playing*.

Pertemuan pertama, sebelum menjelaskan materi wawancara, peneliti melakukan *pre-test* untuk melihat kemampuan hasil belajar awal siswa. Setelah melakukan *pre-test* selanjutnya melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran), siswa kemudian dibagi 3 kelompok dan diberi skenario wawancara, untuk siswa berlatih dengan teman satu kelompoknya dan diditampilkan dipertemuan selanjutnya.

Pertemuan kedua, melakukan apersepsi dengan mengingatkan materi yang sudah dipelajari dipertemuan pertama, selanjutnya siswa menampilkan drama wawancara sesuai urutan kelompok. Ketika siswa menampilkan drama, peran peneliti dalam model ini mendokumentasi penampilan siswa, dan mengamati penampilan satu persatu anak, bagaimana mereka dalam memerankan peran, menghayati peran, dan berkomunikasi. Setelah semua kelompok menampilkan drama, masing masing kelompok memberi tanggapan, terhadap penampilan setiap kelompok. Setelah itu peneliti memberi *post-test* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, setelah dilakukannya perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia materi wawancara pada kelas 4 di SDIT Insan Karim Samarinda Seberang dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa, dilihat dari nilai *meanpre-test* sebesar 81,8 dan nilai *mean post-test* sebesar 94,4 untuk hasil belajar kognitif bahasa Indonesia. Maka diketahui bahwa peningkatan rata-rata untuk hasil belajar *post-test* lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar *pre-test*. Uji hipotesis signifikan sebesar  $0,018 < 0,05$ .
2. Membuat siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Sesuai dengan pendapat Nana Sudjana yang menyatakan hasil belajar adalah ukuran atau tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai atau angka-angka tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotori.<sup>8</sup> Selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Orchidta Ikhwan Oktivianto, dalam proses belajar mengajar dengan model pembelajaran *role playing* mampu membuat

---

<sup>8</sup>Nana Sudjana, *Penilaian hasil proses belajar mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 22.

peserta didik menjadi lebih memahami dan mengingat suatu peristiwa karena mereka mendramakan peristiwa tersebut<sup>9</sup>.

3. Setelah diterapkan dalam pembelajaran terdapat hasil yang baik terutama dalam aspek keterampilan berbicara. Secara tidak sengaja siswa akan berusaha agar kalimat yang disampaikan dapat dimengerti oleh lawan mainnya. Selaras dengan hasil penelitian Maidita Putri mengatakan bahwa bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, dimana saat bermain peran anak akan berbicara seperti karakter atau orang yang diperankannya, hal ini dapat memperluas kosa kata anak sehingga membantu anak mengulangi dialog yang pernah didengarnya.<sup>10</sup>
4. Siswa menjadi aktif saat proses tanya jawab berlangsung, dikarenakan siswa mendapatkan pengamalan dari bermain peran. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Wirahadi Saputra, Melalui pembelajaran menggunakan metode *role play* ini siswa dilibatkan secara aktif dalam situasi yang menyenangkan. Kejenuhan dan kebosanan siswa dapat teratasi melalui peran yang dimainkan. Minat siswa dalam pembelajaran dapat terakomodasi saat bermain peran. Siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga secara mental aktif yang meliputi kegiatan bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat. Sehingga pada saat *post-test* pengetahuan responden dapat meningkat.<sup>11</sup>

Menurut Komalasari kelebihan model pembelajaran *role playing* sebagai berikut: 1. Melibatkan seluruh siswa dimana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. 2. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. 3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. 4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. 5. Permainan drama merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.<sup>12</sup>

Pelaksanaan penelitian tidak luput dari kendala-kendala yang dihadapi di lapangan. Akan tetapi kendala tersebut tidak menghalangi peneliti untuk melakukan penelitian. Adapun kendala tersebut yaitu, peneliti melihat sebagian kelompok yang belum menampilkan dramanya, tidak fokus menyaksikan penampilan temannya didepan, karena siswa berusaha

---

<sup>9</sup>Orchidta Ikhwan Oktivianto, "Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X Di Sma Srijaya Negara Palembang", dalam *Jurnal Pendidikan* edisi no. 2, Vol. 3, 2018.

<sup>10</sup>Maidita Putri, "Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak Di Taman Kanak-Kanak Darul Falah Kota Padang", Dalam *Jurnal Ilmiah Potensial*, edisi no. 1, Vol. 4, 2019.

<sup>11</sup>Wirahadi Saputra, "Metode Role Play Meningkatkan Pengetahuan Dan Tindakan Pertolongan Pertama Luka Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Daerah Rawan Bencana", Dalam *Pedimaternat Nursing Journal*, edisi Issue 1, Vol 5, 2019.

<sup>12</sup>Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Rafika Aditama, 2010), hlm. 80.

mengingat teks skenario dan mengulang penampilan apa yang selanjutnya ditampilkan, ketika proses latihan sebelumnya, untuk menampilkan penampilan yang terbaik.

Selaras dengan hasil penelitian Aris Septian Rahmat Isnani yang menyatakan bahwa sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif, disamping itu, model role playing memerlukan waktu yang cukup lama. Agar hal tersebut tidak terjadi, diperlukan motivasi menyeluruh kepada seluruh siswa terutama bagi siswa yang tidak bermain agar selalu memperhatikan setiap momen yang dimainkan oleh temannya. Selain itu dipastikan naskah teks tidak terlalu panjang, kemudian kelompok yang bermain sudah menguasai peran yang akan dimainkan, serta setting tempat sudah siap sebelum pembelajaran berlangsung, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran tidak terlalu banyak.<sup>13</sup>

Walaupun pada model pembelajaran *role playing* terdapat kelemahan, tetapi kelemahan ini tidak mengurangi kelebihan-kelebihan yang dimiliki. Terbukti bahwa model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas 4 di SDIT Insan karim Samarinda Seberang, bidang studi bahasa Indonesia, materi wawancara dapat didokumentasikan dalam berbagai bentuk seperti rekaman video dan foto-foto hasil kegiatan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dari analisis data. Hasil analisis data menunjukkan, nilai *meanpre-test* sebesar 81,8 (terdapat 3 dari 10 siswa belum tuntas), *mean post-test* sebesar 94,4 (tuntas semua). Hasil uji hipotesis diperoleh taraf signifikan sebesar  $(0,018) < (0,05)$ . Temuan dilapangan model pembelajaran *role playing* membuat siswa dapat memahami dan mengingat materi yang diajarkan, siswa menyampaikan kalimat yang mudah dipahami oleh lawan mainnya, siswa menjadi aktif disaat proses tanya jawab berlangsung, kendalanya sebagian kelompok yang belum menampilkan dramanya, tidak fokus menyaksikan penampilan temannya di depan kelas.

---

<sup>13</sup>Aris Septian Rahmat Isnani, "Efektivitas Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah 3 Kaliwungu Kendal Tahun Pelajaran 2014/2015", Dalam *Skripsi*, (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2015).

## Referensi

- Aqib, Zainal dan Ali Murtadlo. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2016.
- Isnani, Aris Septian Rahmat. “Efektivitas Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah 3 Kaliwungu Kendal Tahun Pelajaran 2014/2015”. Dalam *Skripsi*. (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2015).
- Komalasari, Kokom. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Rafika Aditama, 2010.
- Nafi’ah, Siti Anisatun. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018.
- Oktivianto, Orchidta Ikhvani. “Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* Dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X Di Sma Srijaya Negara Palembang 2018”. dalam *Jurnal Pendidikan* edisi no. 2, Vol. III, 2018.
- Permana, Prastian Dwija. Pengaruh Penerapan Kurikulum 2013 Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Pengelasan Kelas X Tkr Di Smk Negeri 1 Sedan Rembang Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Semarang: UNNES, 2015.
- Putri, Maidita. “Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak Di Taman Kanak-Kanak Darul Falah Kota Padang”. Dalam *Jurnal Ilmiah Potensial*, edisi no. 1, Vol. 4, 2019.
- Saputra, Wirahadi. “Metode Role Play Meningkatkan Pengetahuan Dan Tindakan Pertolongan Pertama Luka Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Daerah Rawan Bencana”. Dalam *Pedimaternel Nursing Journal*, edisi Issue 1, Vol, 2019.
- Subekti, Ari. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud, 2017.
- Sudjana, Nana. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010.
- Tim Masmedia Buana Pustaka. *MBP Untuk SD/MI Kelas 4*. Jakarta: PT Masmedia Buana Pustaka, 2017.