

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
KELAS IV SD NEGERI 1 METRO PUSAT**

(Skripsi)

Oleh

**FIRADA KHASBULLAH
NPM 1953053026**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 1 METRO PUSAT

Oleh

Firada Khasbullah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimental desgin* bentuk yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 57 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Peneliti melakukan pengumpulan data sebanyak 2 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 2 kali di kelas kontrol, hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik dinilai dari soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan oleh peneliti. Butir soal yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik dikelas IV A (eksperimen) SD Negeri 1 Metro Pusat tahun 2022/2023.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, hasil belajar, *role playing*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF APPLYING ROLE PLAYING MODEL TO IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES OF IVth CLASS OF SD NEGERI 1 METRO PUSAT

By

Firada Khasbullah

The problem in this study is the low learning outcomes of Indonesian language in IVth class students of SD Negeri 1 Metro Pusat. The purpose of this study was to determine the effect of the application of the role playing model on Indonesian learning outcomes. This study used a quasi-experimental method with the design form used was a non-equivalent control group design. The research sample amounted to 57 students. Data collection techniques using tests. Researchers collected data for 2 meetings in the experimental class and 2 times in the control class, students' Indonesian learning outcomes were assessed from pretest and posttest questions given by researchers. The questions used were in the form of multiple choice questions as many as 10 questions. The results showed that there was an influence in the application of the role playing model on Indonesian language learning outcomes in class IV A (experimental) at SD Negeri 1 Metro Pusat in 2022/2022.

Keywords: Indonesian Language, learning outcomes, role playing.

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
KELAS IV SD NEGERI 1 METRO PUSAT**

Oleh

FIRADA KHASBULLAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENERAPAN MODEL
ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA KELAS IV SD
NEGERI 1 METRO PUSAT**

Nama Mahasiswa : **Firada Khasbullah**

No. Pokok Mahasiswa : 1953053026

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENGESAHKAN

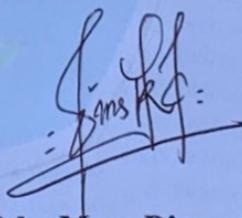
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

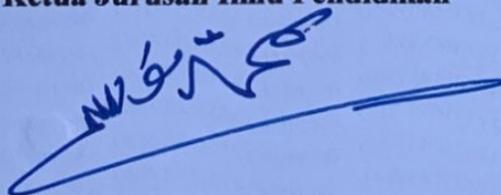


Dra. Nelly Astuti, M.Pd.
NIP 19600311 198803 2 002



Siska Mega Diana, M.Pd.
NIK 231502871224201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

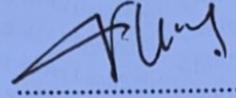


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

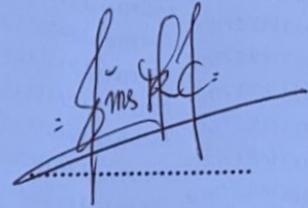
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

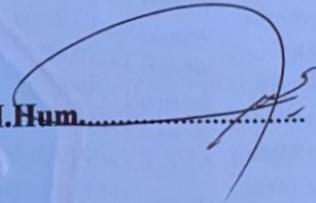
Ketua : **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



Sekretaris : **Siska Mega Diana, M.Pd.**



Penguji Utama : **Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **14 Juli 2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Firada Khasbullah
NPM : 1953053026
program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
jurusan : Ilmu Pendidikan
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat” tersebut adalah asli hasil penelitian saya. Kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber yang valid dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 14 Juli 2023
Peneliti



Firada Khasbullah
NPM 1953053026

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Firada Khasbullah dilahirkan di Kota Metro, pada 02 Januari 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Khasbullah (alm) dengan Ibu Elia.

Peneliti memperoleh pendidikan formal pertama kali di Taman Kanak-Kanak (TK) Aisyiah Metro yang diselesaikan pada tahun 2007. Peneliti melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Metro Pusat yang diselesaikan pada tahun 2013. Peneliti menyelesaikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 7 Metro pada tahun 2016. Pendidikan menengah atas peneliti di SMA N 5 Metro yang diselesaikan pada tahun 2019. Pada tahun 2019 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN Barat. Kemudian pada tahun 2022, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Kelurahan Yosodadi, Kecamatan Metro Timur.

MOTTO

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.”
(HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas karunia Allah Swt. saya persembahkan skripsi ini untuk kedua orang tua saya yang saya cintai, yaitu Bapak Khasbullah (alm) dan Ibu Elia yang telah memberi kasih sayang, do'a, dan dukungan sehingga saya dapat memperoleh gelar sarjana di Universitas Lampung.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat”. Peneliti berharap karya ini dapat memberikan manfaat di kemudian hari.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.,I.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Drs. Rapani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu dan motivasi kepada seluruh mahasiswa PGSD.
5. Dra. Nelly Astuti, M.Pd. selaku Dosen pembimbing I yang dengan sabar memberikan bimbingan, saran serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

6. Siska Mega Diana, M.Pd. selaku Dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan, saran serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dosen pembahas yang dengan sabar memberikan bimbingan, saran serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
9. Dra. Sumarni, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 1 Metro Pusat, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Soleha S.Pd dan Dyah Vera Wardhani S.Pd selaku wali kelas IV A dan IV B yang membantu dalam pelaksanaan penelitian di SDN 1 Metro Pusat
10. Peserta didik kelas IV SDN 1 Metro Pusat yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian.
11. Keluarga tercinta Ayah (alm), Bunda, Ginda yang banyak memberikan masukan, motivasi, dan selalu memberikan yang terbaik bagiku. Terima kasih untuk doa, dukungan dan menjadi tempat berkeluh kesah dalam perjalanan hidupku.
12. Sahabat-sahabat Ahmad Az-Zaky Bachri, Andini Huzma P, Mitta Tri Wahyuni, Sika Aulia Fitri, Windy Adinda Putri, terima kasih selalu memberikan semangat, canda tawa dan hal-hal positif dalam penulisan skripsi ini.
13. Teman seperjuangan Ajeng Qarrina, Helen Adela Vionita, Lailatul Munawaroh, Maissy Risma Manalu, Naufal Puji Rahayu, Nuril Fajria Ramadhona, Puput Oktaviani, dan Thasya Ralenda yang sudah memberikan semangat ditengah penyelesaian skripsi ini.
14. Keluarga besar PGSD angkatan 2019 yang telah memberikan informasi, masukan, dan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Almamater tercinta dan kepada semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti menyusun skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan mendoakan demi selesainya pembuatan skripsi ini.

DAFTAR ISI

Bandar Lampung, Agustus 2023



Firada Khasbullah

| | |
|---|-----------|
| DAFTAR TABEL | vi |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xix |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 2 |
| C. Alasan Memilih | 2 |
| D. Rumusan Masalah | 2 |
| E. Tujuan Penelitian | 2 |
| F. Manfaat Penelitian | 2 |
| II. TINJAUAN PUSTAKA | 10 |
| A. Definisi | 10 |
| 1. Pengertian Definisi | 10 |
| 2. Fungsi Definisi | 11 |
| 3. Tujuan Definisi | 12 |
| 4. Cara-Cara Definisi | 13 |
| B. Jenis-Jenis | 13 |
| 1. Definisi Nominal | 13 |
| 2. Definisi yang Mempertanyakan Definisi | 14 |
| 3. Definisi Nominal | 15 |
| C. Model Pembelajaran Role Playing | 17 |
| 1. Pengertian Role Playing | 17 |
| 2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Role Playing | 19 |
| 3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Role Playing | 20 |
| D. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD | 21 |
| 1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia | 21 |
| 2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD | 21 |

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|-----------|
| DAFTAR TABEL | vi |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR LAMPIRAN | viii |
| | |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 7 |
| C. Batasan Masalah | 8 |
| D. Rumusan Masalah..... | 8 |
| E. Tujuan Penelitian | 8 |
| F. Manfaat Penelitian | 8 |
| | |
| II. TINJAUAN PUSTAKA | 10 |
| A. Belajar | 10 |
| 1. Pengertian Belajar | 10 |
| 2. Prinsip-Prinsip Belajar | 11 |
| 3. Tujuan Belajar..... | 12 |
| 4. Ciri-Ciri Belajar | 12 |
| B. Hasil Belajar..... | 13 |
| 1. Pengertian Hasil Belajar | 13 |
| 2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar | 14 |
| 3. Kriteria Hasil Belajar | 17 |
| C. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> | 17 |
| 1. Pengertian <i>Role Playing</i> | 17 |
| 2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> | 19 |
| 3. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> | 20 |
| D. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD | 22 |
| 1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia..... | 22 |
| 2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD | 23 |

| | |
|--|-----------|
| 3. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD..... | 24 |
| 4. Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD | 25 |
| E. Kerangka Berpikir..... | 27 |
| F. Penelitian Relevan | 28 |
| G. Hipotesis Penelitian | 32 |
| III. METODOLOGI PENELITIAN | 33 |
| A. Jenis Penelitian..... | 33 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 34 |
| 1.Tempat | 34 |
| 2.Waktu..... | 34 |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian | 34 |
| 1.Populasi Penelitian..... | 34 |
| 2.Sampel Penelitian..... | 35 |
| D. Prosedur Penelitian | 35 |
| E. Variabel Penelitian..... | 36 |
| F. Definisi Konseptual dan Operasional | 37 |
| 1.Definisi Konseptual | 37 |
| 2.Definisi Operasional | 37 |
| G. Teknik Pengumpulan Data..... | 38 |
| 1.Observasi..... | 38 |
| 2.Dokumentasi | 38 |
| 3.Tes..... | 39 |
| 4.Wawancara..... | 39 |
| H. Instrumen Penelitian | 39 |
| 1.Uji Validitas | 39 |
| 2.Uji Reliabilitas | 41 |
| 3.Uji Tingkat Kesukaran Soal..... | 43 |
| 4.Uji Daya Pembeda | 44 |
| I. Pengujian Hipotesis | 45 |
| 1.Uji T | 45 |
| IV. HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 47 |
| A. Pelaksanaan Penelitian..... | 47 |
| B. Hasil Penelitian | 47 |
| C. Hasil Uji Hipotesis..... | 55 |
| D. Pembahasan..... | 56 |
| E. Keterbatasan Penelitian..... | 59 |
| V. KESIMPULAN DAN SARAN | 60 |
| A. Kesimpulan | 60 |
| B. Saran | 61 |

| | |
|-----------------------------|----|
| DAFTAR PUSTAKA | 62 |
| LAMPIRAN | 62 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|---------|
| 1 Data hasil penilaian harian pembelajaran bahasa indonesia kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat..... | 5 |
| 2 Jumlah peserta didik di kelas iv sd negeri 1 metro pusat..... | 34 |
| 3 Kisi-kisi indikator role playing | 37 |
| 4 Pengklasifikasian validitas | 40 |
| 5 Hasil uji validitas | 41 |
| 6 Pengklasifikasian reliabilitas..... | 41 |
| 7 Rekapitulasi uji reliabilitas..... | 42 |
| 8 Kriteria tingkat kesukaran butir soal | 43 |
| 9 Hasil analisis taraf kesukaran butir soal | 43 |
| 10 Pengklasifikasian daya beda | 44 |
| 11 Hasil analisis daya beda soal..... | 44 |
| 12 Distribusi nilai pretest kelas eksperimen..... | 49 |
| 13 Distribusi nilai posttest kelas eksperimen | 50 |
| 14 Rekapitulasi nilai pretest dan posttest kelas eksperimen | 50 |
| 15 Distribusi nilai pretest kelas kontrol | 52 |
| 16 Distribusi nilai posttest kelas kontrol | 53 |
| 17 Rekapitulasi nilai pretest dan posttest kelas kontrol | 54 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 1. Kerangka berpikir..... | 27 |
| 2. <i>Nonequivalent control group design</i> | 33 |
| 3. Histogram data nilai pretest dan posttest kelas eksperimen | 51 |
| 4. Histogram data nilai pretest dan posttest kelas kontrol | 55 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1. Surat izin penelitian pendahuluan | 66 |
| 2. Surat balasan penelitian | 67 |
| 3. Surat izin uji coba instrumen | 68 |
| 4. Surat balasan uji coba instrumen | 69 |
| 5. Surat izin penelitian | 70 |
| 6. Surat balasan izin penelitian | 71 |
| 7. Surat validasi instrumen penelitian | 72 |
| 8. Modul ajar kurikulum merdeka..... | 73 |
| 9. Soal pretest dan posttest..... | 83 |
| 10. Kunci jawaban soal pretest dan posttest | 89 |
| 11. Hasil uji validitas soal..... | 90 |
| 12. Hasil uji reliabilitas soal..... | 91 |
| 13. Hasil uji taraf kesukaran soal..... | 92 |
| 14. Hasil uji daya pembeda soal..... | 93 |
| 15. Hasil pretest kelas eksperimen..... | 94 |
| 16. Hasil posttest kelas eksperimen | 95 |
| 17. Hasil pretest kelas kontrol..... | 96 |
| 18. Hasil posttest kelas kontrol | 97 |
| 19. Rekapitulasi hasil pretest dan posttest kelas eksperimen..... | 98 |
| 20. Rekapitulasi hasil pretest dan posttest kelas kontrol..... | 100 |
| 21. Perhitungan uji hipotesis uji-t..... | 102 |
| 22. Dokumentasi..... | 104 |

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kualitas manusia seutuhnya, adalah misi pendidikan yang menjadi tanggung jawab profesional peserta didik. Pengembangan kualitas pendidikan ini menjadi suatu keharusan, terutama dalam memasuki era globalisasi. Pendidikan merupakan usaha yang dilandasi kesadaran dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar. Supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi diri secara aktif untuk mendapatkan keterampilan, akhlak mulia, kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri, dan kekuatan spiritual keagamaan yang diperlukan oleh dirinya sendiri dan masyarakat (UU No. 20 Th. 2003, pasal 8), termasuk berkewajiban memberikan dukungan sumber daya dalam penyelenggaraan pendidikan.

Merdeka belajar adalah program yang diusung pada masa Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nadiem Anwar Makarim. Program ini diharapkan dapat menjadi salah satu perubahan transformasi pendidikan agar tercapainya sumber daya manusia (SDM) yang unggul dan mencapai profil pelajar Pancasila. Program tersebut adalah untuk mengoptimalkan segala kemampuan dan potensi terbesar pendidik di sekolah, dan para peserta didik dengan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri. Kurikulum merdeka ini diharapkan dapat meningkatkan efektifitas hasil belajar peserta didik setelah pandemi yang mayoritas belajar mandiri dari rumah, dan hanya mendapat pendampingan secara *online* dari pendidik. Merdeka belajar bertujuan agar peserta didik mampu

bergaul dan cerdas dalam memilih pembelajaran yang diminati, serta sopan, beradab, dan berkompotensi yang bukan hanya mengandalkan peringkat dalam ukuran nilai, tetapi kemampuan dalam segi minat bakat yang mungkin selama ini dipendam karena kurangnya wadah untuk memperluas pengetahuan dalam bidangnya masing-masing.

Salah satu hal yang memegang peran penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pada prinsipnya peserta didik yang telah mengalami proses belajar tersebut diharapkan dapat berubah sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar juga memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan pembelajaran selanjutnya. Adapun menurut Nasution (2020) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain tujuan, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, pendidik, dan peserta didik. Pendidik dapat memilih salah satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, dengan demikian pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar

peserta didik. Trianto (2010) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematika dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Selain itu, model pembelajaran *role playing* memiliki keistimewaan atau kelebihan, yaitu dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah, dapat meningkatkan motivasi, mendorong keterlibatan kreatifitas peserta didik, peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, menimbulkan rasa puas bagi peserta didik, peserta didik akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks, dan melatih belajar mandiri.

Pemilihan model pembelajaran sangat membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang timbul dari ketidakaktifan peserta didik dalam belajar karena kebanyakan peserta didik tidak paham terhadap penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Dalam hal ini tentu saja, model pembelajaran *role playing* memudahkan peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan peserta didik yang lain. Dengan adanya model pembelajaran *role playing*, peserta didik akan aktif dan bekerjasama dengan kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas.

Penggunaan model *role playing* menurut Tarigan (2016) dapat diartikan sebagai sosiodrama yang pada dasarnya membuat sebuah keadaan serupa dengan drama dan disajikan oleh peserta didik di depan kelas. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* memudahkan peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan peserta didik yang lain. Sebab model *role playing*, dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk

membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan penelitian pendahuluan, SD Negeri 1 Metro Pusat saat ini telah menggunakan kurikulum merdeka, dimana pada kurikulum merdeka ini mata pelajaran tidak lagi terintegrasi dalam satu tema. Salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada Kurikulum Merdeka sesuai dengan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/Kr/2022, dengan memberikan penjelasan mengenai kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir merupakan pondasi dari kemampuan literasi. Literasi menjadi kemampuan sangat penting yang digunakan untuk bekerja dan belajar sepanjang hayat. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan berkomunikasi dalam konteks sosial budaya Indonesia. Kemampuan literasi dikembangkan ke dalam pembelajaran menyimak, membaca menulis, berbicara, dan mempresentasikan untuk berbagai tujuan berbasis *genre* yang terkait dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sudah diberikan kepada peserta didik sejak jenjang SD, oleh karena itu peserta didik diharapkan mampu menguasai, memahami, dan mengimplementasikan keterampilan berbahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Ali (2020), keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu keterampilan membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Keterampilan tersebut mampu menunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang keilmuan.

Menurut Dwi Setyowati dkk (2020) Pembelajaran Bahasa Indonesia wajib diikuti oleh peserta didik. Namun, tidak sedikit peserta didik SD yang malas mempelajarinya khususnya pada materi yang memiliki bacaan yang panjang, hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang diajarkan dikemas secara konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran dengan

menggunakan metode ceramah pada semua kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pertemuan tanpa dipadukan dengan model pembelajaran yang lain. Hal tersebut akan membuat peserta didik merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga hasil belajar yang didapat menjadi rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV A SD Negeri 1 Metro Pusat yang dilakukan pada saat penelitian pendahuluan, didapat informasi bahwa peserta didik pasif di dalam proses belajar mengajar dan pendidik sebagai pusatnya, pendidik juga masih kurang tepat dalam penggunaan model pembelajaran sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung belum dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas. Hal ini terlihat ketika peserta didik melakukan diskusi kelompok, keaktifan peserta didik hanya sedikit dalam kelompok, setiap individu mengabaikan bentuk tanggung jawab terhadap penyelesaian tugas kelompok dan juga menunjukkan kurangnya kemampuan peserta didik dalam bekerjasama untuk menyelesaikan permasalahan.

Hal tersebut diperkuat dengan data yang diperoleh dari hasil penilaian ulangan harian peserta didik kelas IV pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Data Hasil Penilaian Harian Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat

| Kelas | Jumlah Peserta Didik | KKM | Jumlah Peserta Didik Tuntas | Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas | Tuntas (%) | Belum Tuntas (%) |
|--------------|-----------------------------|------------|------------------------------------|--|-------------------|-------------------------|
| IV A | 30 | 77 | 11 | 19 | 36,66 | 63,33 |
| IV B | 27 | 77 | 8 | 19 | 29,62 | 70,37 |
| IV C | 27 | 77 | 9 | 18 | 33,33 | 66,66 |
| IV D | 18 | 77 | 15 | 3 | 83,33 | 16,66 |

Sumber: Dokumen kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat Tahun Ajaran 2022/2023

Berdasarkan tabel di atas, data dari hasil penilaian harian pada pembelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil SD Negeri 1 Metro Pusat didapati mayoritas peserta didik memperoleh hasil belajar dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Lebih dari 50% hasil belajar peserta didik belum tuntas. Dari permasalahan tersebut, penulis mencoba menggunakan model pembelajaran *role playing*. Penulis memilih model pembelajaran *role playing* karena berdasarkan hasil wawancara, pendidik kelas IV A, Ibu Soleha, S.Pd pada tanggal 7 November 2022, belum menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Selanjutnya masalah-masalah yang pendidik temukan pada penelitian pendahuluan seperti: hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik masih tergolong rendah dan belum mencapai KKM, pendidik masih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung, pendidik masih kurang tepat dalam pemilihan dan penggunaan model pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang menarik perhatian peserta didik karena pembelajaran terpusat pada pendidik (*teacher centered*), serta peserta didik masih kurang percaya diri apabila ditunjuk oleh pendidik sehingga peserta didik belum ada kemauan untuk berpartisipasi secara aktif didalam kegiatan pembelajaran. Masalah-masalah tersebut pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia.

Berdasarkan tahapan kognitif Piaget, anak usia 10 tahun masuk ke dalam kategori operasional konkrit. Pada tahapan ini mulai muncul ciri-ciri perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar. Kemampuan berpikir anak menjadi lebih baik, anak-anak mulai mengambil, memahami dan mempertimbangkan prespektif lain. Mereka mulai berpikir hipotesis, mempertimbangkan sejumlah kemungkinan, dan mampu berpikir secara logis.

Pemilihan model pembelajaran *role playing* dapat menjadikan peserta didik aktif, mandiri, dan mampu membentuk kerja sama yang baik antara pendidik dengan peserta didik, atau peserta didik dengan peserta didik yang lain, dibandingkan jika peserta didik belajar secara individual.

Beberapa penelitian terdahulu juga sudah membuktikan bahwa metode *role playing* cocok diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya yaitu penelitian Dwi Setyowati yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di Kelas IV SD Asemrowo II”. Berdasarkan hal tersebut, maka dengan menggunakan metode *role playing* diharapkan peserta didik mampu menghayati setiap perannya agar dapat menguasai dan memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik masih rendah dan belum mencapai KKM.
- 2) Pendidik masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Pendidik masih kurang tepat dalam penggunaan model pembelajaran.
- 4) Model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang menarik perhatian peserta didik, karena pembelajaran terpusat pada pendidik (*teacher centered*).

- 5) Peserta didik masih kurang percaya diri apabila ditunjuk oleh pendidik, sehingga peserta didik belum ada kemauan untuk berpartisipasi secara aktif didalam kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang telah dijelaskan, peneliti memberikan batasan masalah pada hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu “ Apakah terdapat pengaruh penerapan model *role playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat.

F. Manfaat Penelitian

Pada dasarnya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi banyak pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkaitan dengan model pembelajaran *role playing* sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik, sebagai motivasi belajar, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia.

b. Bagi Pendidik

Meningkatkan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan pendidik dalam menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, memberikan pengalaman bagi pendidik dalam melaksanakan variasi metode pembelajaran, dan meningkatkan profesionalitas pendidik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi pendidik agar dapat lebih profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat meningkat.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu peserta didik. Belajar merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam pembentukan perilaku seseorang. Menurut Pane dan Sopang (2017), belajar adalah interaksi individu dengan lingkungan. Perubahan perilaku pada hasil pembelajaran bersifat berkesinambungan, fungsional, positif dan terarah. Menurut Sumardi Suryabrata, (1984) belajar merupakan proses pebuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Moh. Surya (1981), definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Sedangkan , pengertian belajar menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning 1977*, belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu.

Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleks atau perilaku yang bersifat naluriah.Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah

laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah situasi yang mengakibatkan adanya perubahan dari seseorang baik secara tingkah laku, pola pikir, sikap, maupun pengetahuan sebagai hasil dari latihan atau pengalaman serta perubahan aspek-aspek yang ada pada diri seseorang yang belajar.

2. Prinsip-Prinsip Belajar

Kegiatan pembelajaran dibentuk oleh interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi dapat bersifat searah dan interaktif dari pendidik ke peserta didik dan sebaliknya. Pendidik berperan besar dalam menentukan model interaksi kegiatan pilihan. Peran pendidik dalam melakukan kegiatan memilih atau menentukan model interaksi yang akan terjadi antara pendidik dengan peserta didik disebut mengajar, sedangkan peserta didik dalam melakukan kegiatan interaksi disebut belajar. Prinsip-prinsip pembelajaran menurut Rusman (2015) adalah sebagai berikut:

1) Perhatian dan Motivasi

Prinsip motivasi ini merupakan persepsi peserta didik bahwa peserta didik perlu terus menerus dimotivasi dan dikembangkan lebih lanjut.

2) Keaktifan

Untuk dapat memperoleh dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajaran dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional.

3) Keterlibatan/Pengalaman Langsung

Prinsip ini diperlukan agar peserta didik tidak ragu-ragu untuk menyelesaikan semua tugas belajar yang diberikan kepadanya. Perilaku yang mencerminkan prinsip partisipasi peserta didik, seperti diskusi untuk membuat laporan, peserta didik yang mengalami reaksi kimia, dan perilaku serupa.

4) Balikan dan Penguatan

Untuk menerima umpan balik atas kemungkinan bentuk perilaku peserta didik, dapat dilakukan dengan segera membandingkan jawaban dengan kunci jawaban, menerima kenyataan skor yang dicapai, atau hasil belajar yang kurang memadai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisis bahwa prinsip dalam belajar itu ada beberapa macam yang semuanya bertujuan menumbuhkan semangat kepada peserta didik untuk giat belajar sehingga dalam proses pembelajaran pendidik berhasil dan peserta didik dapat mendapatkan hasil belajar sesuai tujuan belajar.

3. Tujuan Belajar

Menurut Sardiman (2011) tujuan dari belajar adalah:

1. Untuk memperoleh pengetahuan: peserta didik memiliki pengetahuan baru dan kemampuan berpikir menjadi lebih baik.
2. Membentuk sikap: pembentukan sikap mental, perilaku dan pribadi peserta didik namun juga membutuhkan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya.
3. Menanamkan konsep dan keterampilan: penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik keterampilan jasmani dan rohani keterampilan jasmani yaitu kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Sedangkan keterampilan rohani berhubungan dengan cara berpikir, penghayatan dan kreatifitas dalam membuat suatu konsep.

4. Ciri-Ciri Belajar

Menurut Djamarah (2011), ciri-ciri belajar ada enam, yaitu:

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah.

- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek.

Ada beberapa perubahan tertentu yang dimaksudkan ke dalam ciri-ciri belajar.

Menurut Dimyanti dan Mudjiono (2015) beberapa ciri-ciri belajar yaitu:

- 1) Untuk membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu.
- 2) Di desain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan agar dapat mencapai tujuan secara optimal.
- 3) Kegiatan belajar mengajar ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus.
- 4) Ditandai dengan aktivitas peserta didik.
- 5) Dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik berperan sebagai pembimbing.
- 6) Dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan disiplin.
- 7) Ada batas waktu.
- 8) Evaluasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa ciri-ciri belajar itu meliputi banyak hal di antaranya yaitu perubahan belajar secara sadar, fungsional, optimal, penggarapan mataeri yang khusus, ditandai dengan aktivitas peserta didik, memiliki tujuan yang terarah, mencakup seluruh aspek, ada batas waktu dan evaluasi.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan suatu proses. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar peserta didik dalam ruang kelas disekolah. Menurut Nasution (2020) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Adapun menurut Hamalik (2007) hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Gagne mengemukakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks, yaitu hasil belajar berupa kapabilitas dan setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar merupakan hasil dari perubahan tingkah laku yang diperoleh oleh individu sebagai tujuan dari hasil belajar yang dilakukannya. Hasil belajar itu sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan adanya hasil belajar seorang pendidik dapat mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Apabila hasil belajar peserta didik meningkat berarti tujuan pembelajaran sudah tercapai, begitupun sebaliknya.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *role playing*. Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini diukur melalui penilaian formatif yang disimbolkan dalam bentuk angka 1 sampai dengan 100 dari angka yang diperoleh peserta didik tersebut, dapat ditentukan apakah peserta didik tersebut sudah tuntas belajarnya atau belum. Dalam penelitian ini, peserta didik dikatakan telah tuntas belajarnya apabila mendapat nilai ≥ 70 . Proses pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila 80% peserta didik telah mencapai KKM.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Husni (2016) salah satu pernyataan bahwa seorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan itu bersifat

pengetahuan, keterampilan, maupun yang menyangkut nilai dan sikap. Sedangkan belajar mengajar adalah suatu yang bernilai pendidikan interaksi-interaksi yang bernilai pendidikan dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum proses belajar dilakukan. Hasil belajar antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda. Perbedaan itu disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya, antara lain:

- 1) Faktor yang bersumber dari diri sendiri, faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan studi peserta didik, contohnya minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian.
- 2) Faktor yang bersumber dari luar diri, contohnya faktor ini mempengaruhi terhadap kemajuan studi peserta didik lingkungan, studi dari lingkungan alam, lingkungan dari keluarga, lingkungan masyarakat dan faktor lain yaitu sekolah dan peralatan sekolah.

Belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Slameto (2010) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu :

- 1) Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah :

- a. Kesehatan

Kesehatan adalah keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat

- b. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan

minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya

c. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari peserta didik sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

d. Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah :

a. Keluarga

Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik karena keberadaan peserta didik dalam masyarakat. Seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul

dan kehidupan masyarakat disekitar peserta didik juga berpengaruh terhadap belajar peserta didik.

3. Kriteria Hasil Belajar

Seorang pendidik harus mengetahui kriteria hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Berikut ini adalah kriteria hasil belajar yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2010):

- 1) Peserta didik dapat mengingat fakta, prinsip, konsep yang telah dipelajarinya dalam kurun waktu yang cukup lama.
- 2) Peserta didik dapat memberikan contoh dari konsep dan prinsip yang telah dipelajari.
- 3) Peserta didik dapat mengaplikasikan atau menggunakan konsep dan prinsip yang telah dipelajarinya baik dalam bahan pelajaran maupun dalam praktik kehidupan sehari-hari.
- 4) Peserta didik mempunyai dorongan yang kuat untuk mempelajari bahan pelajaran lanjut dan mampu mempelajari sendiri dengan menggunakan prinsip dan konsep yang dikuasai.
- 5) Peserta didik terampil mengadakan hubungan sosial seperti kerjasama dengan peserta didik lain.
- 6) Peserta didik memperoleh kepercayaan diri bahwa ia mempunyai kemampuan dan kesanggupan dalam melakukan tugas belajar.

C. Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian *Role Playing*

Model *role playing* (bermain peran) yaitu suatu cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran dimana peserta didik harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung nilai-nilai yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Penerapan *role playing* dibuat sesuai dengan keadaan masalah yang nyata dengan kehidupan peserta didik. Abdullah (2016), "*Role Playing is a learning model as a part of the simulation are directed to creativity historical event, creativity*

actual event, event that may arise in the future of the learners in a game or an event. Trought this role play, student can experience other situation through role play, so that students will have the experience of identitiy of the character of those who played”. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan pada kreativitas peristiwa sejarah, kreativitas peristiwa aktual, peristiwa yang mungkin muncul di masa depan peserta didik dalam sebuah permainan atau peristiwa.

Melalui *role playing* ini, peserta didik dapat mengalami situasi lain, sehingga peserta didik akan memiliki pengalaman tentang identitas dari karakter yang diperankan. Menurut Basri (2017) *role playing* adalah cara dalam menguasai bahan belajar melewati pengembangan berfikir dan pendalaman kondisi yang dilakukan oleh peserta didik dengan cara memperagakan makhluk hidup maupun tidak. Model *role playing* dapat diartikan sebagai permainan peran dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah, perbuatan yang pernah dialami oleh peserta didik atau disaksikan secara langsung (Ariwitari 2014). Selain itu, menurut Tarigan (2016) model pembelajaran *role playing* diartikan sebagai sosiodrama yang pada dasarnya membuat sebuah keadaan serupa dengan drama dan disajikan di depan kelas.

Sugihartono (2006) mengatakan bahwa Model *role playing* adalah model pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga peserta didik berlatih untuk penghayatan dan terampil memakai materi yang dipelajari. *Role Playing* dapat dikategorikan sebagai salah satu bagian dari strategi *cooperatif learning* karena peran selalu dimainkan dalam kelompok-kelompok yang menuntut ketergantungan tinggi dari para anggotanya (Isoni 2001).

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah aktivitas belajar mengajar yang diterapkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada model *role playing* terdapat bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan suatu kejadian, sehingga peserta didik dapat mengungkapkan apa yang dirasakannya

2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*

Tarigan (2016), menyebutkan bahwa *role playing* memiliki beberapa kelebihan yaitu :

- a. Peserta didik dapat mengembangkan pikirannya dalam hal memahami, mengingat dan mensimulasikan isi cerita yang nantinya akan ditampilkan;
- b. Peserta didik diajak untuk berlatih kreatif dan berinisiatif;
- c. Peserta didik akan berlatih percaya diri ketika melakukan permainan peran;
- d. Bakat yang dimiliki peserta didik dapat dikembangkan sehingga nantinya akan tumbuh jiwa seni drama dalam dirinya;
- e. Peserta didik dapat berlatih untuk membagi tugas dengan kelompoknya;
- f. Seluruh peserta didik yang di dalam kelas dapat berpartisipasi saat pembelajaran;
- g. Model pembelajaran *role playing* dapat mewujudkan kelas yang aktif, kreatif, disenangi banyak peserta didik dan tidak membosankan;
- h. Peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran;
- i. Model pembelajaran *role playing* akan membuat peserta didik berkesan dan melekat diingatan;
- j. Melatih kerjasama dengan sesama teman untuk dapat menampilkan yang terbaik.

Berdasarkan kelebihan dari model pembelajaran *role playing* yang telah dipaparkan, diharapkan dapat membantu pendidik dalam mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

2) Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

Afifi (2017), mengatakan bahwa ada beberapa kekurangan atau kelemahan pada model *role playing*, yaitu:

- a. Membutuhkan durasi waktu yang tidak sedikit;
- b. Membutuhkan kerjasama dari pendidik maupun peserta didik;
- c. Banyak peserta didik memiliki perasaan malu saat memeragakan peran dalam peristiwa atau cerita;
- d. Hanya beberapa materi yang dapat diterapkan dalam model pembelajaran ini;
- e. Memerlukan ruang kelas yang cukup luas.

Perlu adanya upaya dalam mengatasi *role playing* supaya tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai sesuai dengan semestinya.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika pendidik memperhatikan tahapan atau langkah-langkah pembelajaran *role playing*. Ariwitari dkk (2014) mengatakan terdapat tahapan atau langkah-langkah dalam model pembelajaran *role playing*, yaitu:

- 1) Pendidik menerangkan kepada peserta didik mengenai materi jenis-jenis cerita fiksi dan unsur-unsurnya;
- 2) Pendidik memberikan satu cerita yang dikemas dalam bentuk skenario atau teks dialog yang digunakan untuk *role playing*;
- 3) Pendidik melakukan pembagian kelompok atau anggota;
- 4) Pendidik menugaskan peserta didik untuk membagi peran yang ada didalam teks dialog tersebut;
- 5) Pendidik menjelaskan peraturan *role playing*;
- 6) Pendidik memberikan contoh bermain peran berdasarkan skenario yang ada;
- 7) Pendidik mempersilahkan peserta didik untuk berlatih dan memahami isi cerita yang diperankan;
- 8) Pendidik memanggil perkelompok secara acak untuk bermain peran berdasarkan cerita yang telah ditentukan;

- 9) Pendidik memberikan pujian dan reward untuk kelompok yang telah menunjukkan penampilannya.

Ada sembilan tahap *role playing* yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran menurut Shaftel (1967):

- 1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
- 2) memilih partisipan/ peran
- 3) menyusun tahap-tahap peran
- 4) menyiapkan pengamat
- 5) pemeranan
- 6) diskusi dan evaluasi
- 7) pemeranan ulang
- 8) diskusi dan evaluasi tahap dua
- 9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Langkah-langkah pelaksanaan menurut Djumungin (2011). Sesuai dengan penjelasan langkah-langkah diatas, dapat diharapkan membantu proses pembelajaran yang berlangsung dikelas:

- 1) Pendidik menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- 3) Pendidik membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing- masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

- 9) Pendidik melihat dan memberikan penilaian tentang aktivitas visual dan mendengarkan peserta didik.
- 10) Memberikan kesimpulan secara umum.
- 11) Evaluasi.
- 12) Penutup.

D. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam kurikulum merdeka pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah difokuskan pada keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis untuk berbagai tujuan berbasis *genre* yang terkait dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan. Pembinaan dan pengembangan kemampuan berbahasa Indonesia akan membentuk pribadi Pancasila yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berpikir kritis, mandiri, kreatif, bergotong royong, dan berkebhinekaan global (Kurikulum Merdeka, 2022).

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan keterampilan pendidik dalam menentukan dan memilih metode yang tepat yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan perkembangan peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan di SD meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Melalui membaca teks peserta didik mampu memperbaiki sikap untuk lebih berkarakter. Terlebih melalui pendekatan saintifik atau ilmiah pembentukan karakter akan mudah terealisasikan. Dalam pendekatan saintifik, peserta didik diminta untuk mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan dengan integrasi pembentukan sikap, misalnya mengamati dengan tanggung jawab, menanya dengan santun, mencoba dengan jujur, dan mengasosiasi dan mengomunikasikan dengan proaktif. Sikap baik tersebut akan terus ditanamkan dalam setiap

pembelajaran sehingga ketika peserta didik sudah terbiasa dengan sikap baik, maka kebiasaan itu akan tetap sikap baik. Ketika peserta didik yang menjadi generasi penerus sudah menjadi pribadi yang baik tentu saja akan mengembalikan identitas bangsa menjadi bangsa yang bermartabat.

Pembelajaran berbasis teks merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan peserta didik untuk menyusun teks. Metode pembelajaran ini mendasarkan pada pemodelan teks dan analisis terhadap fitur-fitur secara eksplisit serta fokus pada hubungan antara teks dan konteks penggunaannya. Dalam proses pembelajaran ini mengarah pada peserta didik agar mampu memahami dan memproduksi teks baik secara lisan maupun secara tulisan dalam berbagai konteks.

Mahsun, menyatakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada dua komponen yang harus dipelajari, yaitu masalah makna dan bentuk. Kedua unsur tersebut harus hadir secara stimulant dan keduanya harus ada. Namun pemakai bahasa harus menyadari bahwa komponen makna menjadi unsur utama dalam pembentuk bahasa, dan karena itu bahasa menjadi sarana pembentukan pikiran manusia. Untuk itu pendidik perlu menyadari, bahwa kemampuan berpikir yang harusnya dibentuk dalam bahasa adalah kemampuan berpikir sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis. Secara stipulatif kemampuan berpikir tersebut disebut dengan berpikir metodologis yang hanya dapat dicapai melalui pembelajaran teks berdasarkan pendekatan ilmiah/ saintifik.

2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Menurut Cahyani (2013) pembelajaran bahasa Indonesia ini bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara

- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekertiserta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

3. Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu program yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa peserta didik, serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan sebagai berikut (Hidayah, 2015):

- 1) Peserta didik menghargai dan menjunjung tinggi bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara
- 2) Memahami bahasa dari segi bentuk, fungsi dan makna serta menggunakannya dengan benar untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan merupakan hal yang wajib ditanamkan dalam diri peserta didik.
- 3) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan, kematangan emosional dan kematangan sosial harus dilakukan peserta didik
- 4) Peserta didik menanamkan sifat disiplin dalam berpikir dan berbahasa
- 5) Peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa

Susanto (2013) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus

pengajaran Bahasa Indonesia, antara lain agar peserta didik memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.

Menurut Hartati (2013) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik menghargai dan mengembangkan
- 2) Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa Negara Peserta didik memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan keperluan dan keadaan
- 3) Peserta didik memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial
- 4) Peserta didik memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis)
- 5) Peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Dari pendapat di atas tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan agar peserta didik memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).

4. Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

1) Prinsip Fungsional

Prinsip fungsional dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD pada hakikatnya sejalan dengan konsep pembelajaran yang interaktif. Implementasi prinsip

fungsional bertujuan untuk melatih peserta didik menggunakan bahasa yang efektif baik lisan maupun tulisan.

2) Prinsip Konsektual

Prinsip kontekstual dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD pada hakikatnya kemampuan peserta didik menghubungkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata. Prinsip ini terdiri atas enam komponen yaitu: konstruktivisme, bertanya, inkuiri, masyarakat belajar, pemodelan, dan penilaian sebenarnya.

3) Prinsip Apresiatif

Prinsip apresiatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD pada hakikatnya lebih fokus dalam pembelajaran sastra. Hal ini mengandung arti bahwa prinsip pembelajaran yang digunakan adalah menyenangkan.

4) Prinsip Humanisme, Rekonstruksionalisme, dan Progresif.

1. Manusia secara alami memiliki modal yang sama dalam upaya memahami sesuatu. Implikasi wawasan tersebut terhadap kegiatan pengajaran bahasa Indonesia adalah:

- a) Pendidik bukan merupakan satu-satunya pusat informasi
- b) Peserta didik harus dimaknai sebagai subjek belajar yang secara kreatif mampu menemukan pemahaman sendiri
- c) Dalam proses belajar mengajar pendidik harus fokus sebagai sebagai model, teman, pendamping, pemotivasi, fasilitator, dan aktor yang bertindak sebagai pembelajar.

2. Perilaku manusia didasari motif dan minat tertentu. Implikasi dari wawasan tersebut dalam kegiatan pengajaran bahasa Indonesia adalah:

- a) Isi pembelajaran harus mengandung manfaat bagi peserta didik secara aktual,
- b) Peserta didik harus memahami manfaat penguasaan isi pembelajaran bagi kehidupannya,
- c) Isi pembelajaran harus sesuai dengan tingkat perkembangan, pengalaman, dan pengetahuan pembelajar.

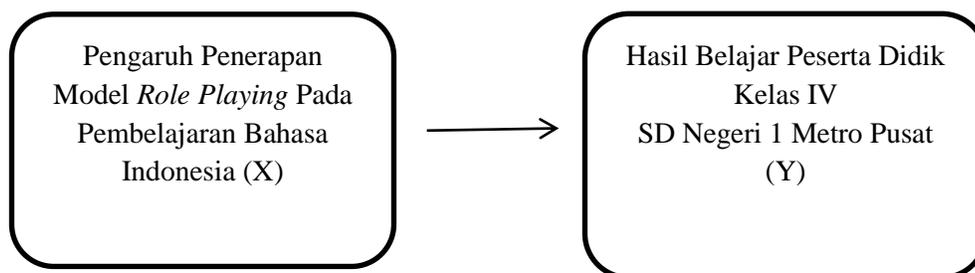
3. Manusia selain memiliki kesamaan juga memiliki keunikan. Implikasi wawasan dalam kegiatan pengajaran bahasa Indonesia.
 - a) Layanan pembelajaran selain bersifat klasikal dan kelompok juga bersifat individual,
 - b) Pembelajaran selain ada yang dapat menguasai materi pembelajaran secara cepat juga ada yang lambat, dan
 - c) Pembelajaran perlu disikapi sebagai subjek yang unik, baik menyangkut proses merasa, berpikir dan karakteristik individual sebagai hasil bentukan lingkungan, keluarga, teman bermain, maupun lingkungan kehidupan sosial masyarakat.

E. Kerangka Berpikir

Penerapan model *role playing* mengajak peserta didik untuk dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatannya dalam bermain peran.

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan peserta didik dengan cara memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam drama, dengan menggunakan model *role playing* peserta didik berkesempatan melakukan, menafsirkan, dan memerankan suatu peranan tertentu.

Pembelajaran menggunakan model *role playing* yang berlangsung akan lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan dari pendidik tetapi peserta didik juga praktik dalam bermain peran, sehingga keterampilan bermain peran peserta didik dalam aspek pelafalan, intonasi, ekspresi, dan improvisasi dapat meningkat.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

Keterangan:

X : Penerapan model *role playing* (variabel bebas)

Y : Untuk meningkatkan hasil belajar (variabel terikat)

→ : perbedaan

F. Penelitian Relevan

Penelitian relevan disini adalah penelitian yang diambil dari pokok permasalahan yang hampir sama dengan peneliti lakukan. Hal ini dirujuk guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian. Berikut merupakan penelitian yang relevan:

- 1) Setyowati, dkk (2020), melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD N Asemrowo II. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri Asemrowo II Surabaya sebanyak 50 peserta didik yang terdiri dari kelas A dan B. Berdasarkan hasil analisis data yang didapat dari uji *Independent T Test* adalah nilai signifikansi ($2 \text{ tailed} = 0,000 < \alpha < 0,05$) dengan artian H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
- 2) Cahyani, dkk (2020), dengan judul penelitian Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahya Keragaman Di Negeriku Pada Siswa Kelas IV SDN Kejayan 01 Bondowoso. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dalam

penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar Tema Indahny Keragaman di Negeriku pada peserta didik IV di SDN Kejayaan 1 Bondowoso tahun pelajaran 2019/2020. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV A yang berjumlah 32. Hasil penelitian memperoleh rata-rata nilai post-test pada kelas kontrol sebesar 67,13 dan pada kelas eksperimen sebesar 76,95. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan uji-t pada SPSS 24. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 4,783. T-hitung kemudian dibandingkan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan sebesar 2,000. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel ($4,783 > 2,000$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar Tema Indahny Keragaman di Negeriku pada peserta didik kelas IV di SDN Kejayaan 1 Bondowoso.

- 3) Astuti, dkk (2022) penelitian ini berjudul Penerapan Model *Role Playing* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tuntasnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin. Metode penelitian yang digunakan berbentuk eksperimen semu. Populasinya adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin dan sekaligus sampel penelitian yang berjumlah 22 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik sampling jenuh. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan tes. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ $dk=21$ menunjukkan besar *z-hitung* = 4,48 dan *z-tabel* = 1,64. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin setelah penerapan model pembelajaran *role playing* signifikan sudah tuntas. Nilai rata-rata tes akhir peserta didik sebesar 74,33 serta persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 17 (72,27%).
- 4) Mulya Yusnarti dan Lili Sutyaningsih (2020) melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini ialah penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Bentuk ini menggunakan dua kelompok, satu kelompok diberikan perlakuan, sedangkan kelompok lain tidak diberikan perlakuan. Kelompok yang diberikan perlakuan yaitu kelas eksperimen dengan model pembelajaran *role playing*, dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan yaitu kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Adapun fokus penyajian dalam penelitian ini adalah (1) model pembelajaran *role playing* pada kelas IV C, (2) metode ceramah pada kelas IV B, (3) pre-test dan post-test, (4) semester genap, (5). mengidentifikasi bermain peran. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan metode statistik yaitu dengan perhitungan t-test dapat melihat pengaruh model pembelajaran *role playing* dengan membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pernyataan tersebut ditandai dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,181 > 1,677$. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV-C (eksperimen) dan kelas IV-B (kelas kontrol) di SD Negeri 1 Dompu tahun pembelajaran 2019/2020.

- 5) Farah Diba (2018) melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik terpadu dan aktivitas peserta didik. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan design nonequivalent control group design, teknik sampling, teknik pengambilan data, analisis data peserta didik. Hasil Penelitian menunjukkan ada pengaruh dalam penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik terpadu dan aktivitas peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.
- 6) Asep Priatna, dkk (2019) melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui apakah pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan untuk mengetahui sikap peserta didik kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis *quasi experiment* yang dilakukan pada kelas IV SDN Sukamaju dengan jumlah 42 peserta didik, yang terdiri dari IV A 21 orang dan kelas IV B 21 orang. Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Data Hasil penelitian diperoleh dari wawancara, tes, angket, observasi dan dokumentasi. Nilai rata-rata post-test kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata sebesar 74,90, sedangkan untuk kelas eksperimen yang menggunakan model *Role Playing* memiliki nilai rata-rata 80,19. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat sedikit membantu peserta didik dalam keterampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

- 7) Vita Tamara Hutabarat, dkk (2022) dengan judul Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran Model Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 125138 Pematangsiantar dan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dengan menerapkan model bermain peran (*role playing*) siswa kelas 1 SD negeri 125138 Pematangsiantar. Hasil penelitian yang telah dilakukan ialah pembelajaran dengan model bermain peran (*role playing*) ini dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas I SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak, maka H_a di terima yang berarti ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkat hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas I SD Negeri 125138 Pematangsiantar. Penggunaan model ini dapat membantu

pendidik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan ketuntasan belajar 72% peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 .

Persamaan dari penelitian tersebut adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) di Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaan dari penelitian relevan dengan penulis yang akan lakukan dapat dilihat dari kelas dan jumlah peserta didik. Serta penulis ingin lebih mengetahui penggunaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Metro Pusat.

G. Hipotesis Penelitian

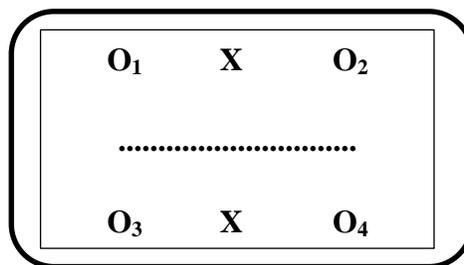
Sebelum melakukan suatu penelitian, penulis terlebih dahulu menentukan hipotesis untuk dijadikan sebagai pendukung dalam penelitian. Sujarweni (2021) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap tujuan penelitian yang diturunkan dari kerangka pemikiran yang telah dibuat. Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_a: Adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian *Quasi Experimental Design* dengan data kuantitatif. Menurut Arikunto (2014) penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design* bentuk yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, desain ini melihat perbedaan pre-test maupun post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun mengenai rancangan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. *Nonequivalent Control Group Design*
(Sumber: Sugiyono, 2016)

Keterangan:

- O_1 : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen
- O_2 : Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen
- X : Pemberian Perlakuan (model *role playing*)
- O_3 : Pengukuran kelompok awal kelas control
- O_4 : Pengukuran kelompok akhir kelas control

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat dengan alamat Jl. Brig. Jend. Sutowo No.44, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro.

2. Waktu

Penelitian ini telah diawali dengan observasi penelitian pendahuluan pada bulan November 2022. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2016), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Margono (2017), populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek dan subjek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 2 Jumlah peserta didik di kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat

| Kelas | Jumlah |
|---------------|--------|
| IV A | 30 |
| IV B | 27 |
| IV C | 27 |
| IV D | 18 |
| Jumlah | 102 |

Sumber: SD Negeri 1 Metro Pusat Tahun Ajaran 2022/2023

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Sugiyono (2016) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan, menurut Arikunto (2014) adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Untuk menentukan sampel dalam penelitian terdapat teknik sampling yang digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2016) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil.

Teknik pengumpulan data. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas IV B karena hasil belajar di kelas IV B sudah banyak yang tuntas dalam hasil belajarnya dan kelas IV A sebagai kelas eksperimen karna hasil belajar kelas IV A masih banyak yang belum tuntas.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra penelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

- 1) Tahap Persiapan
 1. Melakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian serta cara mengajar pendidik.
 2. Membuat perangkat pembelajaran berupa rencana modul ajar Bahasa Indonesia untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.
 3. Menentukan kelas eksperimen dan kontrol.
 4. Tahap pembagian kelompok belajar peserta didik.

2) Tahap Pelaksanaan

Adapun tahap pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Mengadakan test (*pre-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* di kelas eksperimen dan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah.
3. Melaksanakan test (*posttest*).

3) Tahap Pengolahan Data

Adapun tahapan pengolahan data sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data observasi.
2. Mengolah dan menganalisis data observasi.
3. Menyusun laporan hasil observasi

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat dan dilambangkan dengan (X), sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dilambangkan dengan (Y).

Berdasarkan judul penelitian, maka terdapat dua variabel yaitu :

- 1) Menurut Sujarweni (2021) variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *role playing* dilambangkan dengan (X).
- 2) Menurut Sujarwenai (2021) variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik kelas IV yang dilambangkan dengan (Y)

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Model *Role Playing* (Variabel X)

Model *role playing* dapat diartikan sebagai permainan peran dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah, perbuatan yang pernah dialami oleh peserta didik atau disaksikan secara langsung (Ariwitari et al., 2014).

b. Hasil Belajar (Variabel Y)

Menurut Nasution (2020) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

2. Definisi Operasional

Model pembelajaran *role playing* mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya. Adapun untuk mengukur pencapaian *role playing* dapat menggunakan indikator yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Kisi-Kisi Indikator Role Playing

| Aspek | Indikator |
|-------------------|---|
| Tahap Persiapan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penulis memberikan salah satu cerita berupa teks bacaan ke peserta didik 2. Penulis mengajak peserta didik untuk melakukan pembagian kelompok (dengan anggota 5 orang) |
| Tahap Pelaksanaan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penulis menjelaskan peraturan <i>role playing</i> 2. Penulis memberi penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai 3. Penulis memberikan contoh bermain peran berdasarkan teks yang telah diberikan 4. Penulis menugaskan peserta didik untuk membagi peran yang ada didalam teks cerita 5. Penulis memanggil kelompok secara acak untuk menampilkan perannya sesuai dengan teks yang |

| | |
|-------------|---|
| | <p>diberikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Masing-masing kelompok mengamati skenario yang sedang diperagakan 7. Setelah selesai, masing-masing kelompok diberikan lembar kerja untuk memberikan penilaian antar kelompok 8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya 9. Penulis memberikan reward untuk kelompok yang telah menunjukkan penampilannya 10. Penulis memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya |
| Tahap Akhir | 1. Penulis memberikan tugas kepada peserta didik |

Sumber: Ariwitari, dkk (2014)

Jika dilihat dari hasil belajarnya, penggunaan model pembelajaran *role playing* di kelas eksperimen mengalami peningkatan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *role playing*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, selain perlu menggunakan model yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data memungkinkan di perolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, tes, dan dokumentasi.

1. Observasi

Arikunto (2014) mengatakan bahwa observasi meliputi kegiatan yang menarik perhatian objek dengan menggunakan semua indera. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik observasi langsung. Pengamatan ini menggambarkan kegiatan belajar peserta didik selama peneliti melakukan penelitian.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi. Menurut (Arikunto,2014) dokumentasi dari asal kata *document* yang artinya barangbarang tertulis. Teknik ini

digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti seperti arsip sekolah, catatan, dan perencanaan pembelajaran. Dokumentasi diperlukan catatan atau buti otentik dari penelitian ini.

3. Tes

Menurut Margono (2017) tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu menggunakan tes. Teknik pengumpulan data yang yaitu dengan cara memberikan tes pada awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pre-test*) dan kemudian memberikan tes lagi di akhir pembelajaran (*post-test*). Adapun teknik penskoran nantinya menggunakan kisi-kisi soal yang telah disesuaikan tingkat pada tiap item soal.

4. Wawancara

Wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur yang dilaksanakan pada saat penelitian pendahuluan. Anggito dan Setiawan (2018) “Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana penulis tidak menggunakan pedoman wawancara untuk mendapatkan informasi yang mendalam”. Wawancara dilakukan kepada wali kelas IV A SD Negeri 1 Metro Pusat untuk mengetahui proses pembelajaran dan hasil belajarnya.

H. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini yang akan diukur adalah hasil belajar Bahasa Indonesia. Untuk pengukuran variabel penelitian menggunakan test pilihan ganda. Tes yang akan digunakan sebelumnya diuji cobakan terlebih dahulu guna mengetahui validitas dan reliabilitasnya, juga tingkat kesukaran dan daya beda, sehingga nantinya instrumen yang akan digunakan mempunyai kevalidan.

1. Uji Validitas

Untuk mendapatkan hasil pengukuran yang valid atau dapat diandalkan kebenarannya harus menggunakan alat. Alat ukur dikatakan valid apabila

memiliki kriteria tertentu atau sesuai dengan ketentuannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutrisno Hadi, (2016) yang menyatakan: “Validitas atau kesahihan atau keabsahan adalah kualitas yang menunjukkan hubungan suatu pengukuran dengan tujuan belajar”. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud valid adalah apabila alat ukur tersebut dapat mengukur secara tepat sesuai dengan kriteria belajar. Untuk mengukur validitas pada penelitian ini menggunakan rumus *product moment* dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah sampel yang diteliti

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = jumlah skor X

Penentuan kategori dari validitas instrumen yang mengacu pada pengklasifikasian validitas sebagai berikut:

Tabel 4 Pengklasifikasian Validitas

| No | Besar Koefisien Korelasi | Interpretasi |
|----|--------------------------|---------------|
| 1 | 0,80 – 1,00 | Sangat Kuat |
| 2 | 0,50 – 0,79 | Kuat |
| 3 | 0,40 – 0,59 | Sedang |
| 4 | 0,20 – 0,39 | Rendah |
| 5 | 0,00 – 0,19 | Sangat Rendah |

Sumber: (Arikunto 2012)

Selanjutnya r hitung dibandingkan dengan r tabel jika hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut valid, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal tersebut tidak valid.

Uji coba instrumen dilakukan pada 27 peserta didik kelas IVC SD Negeri 1 Metro Pusat. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen soal tes dengan $n = 27$ dengan signifikansi 5% r tabel adalah 0,381.

Berdasarkan perhitungan data dapat diperoleh hasil perhitungan validitas instrumen butir soal sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil uji validitas

| No | Nomor Soal | Validitas |
|----|--|-------------|
| 1. | 1,3,4,12,13,16,17,21,22 | Valid |
| 2. | 2,4,5,6,7,8,9,10,11,14,15,18,20,23,24,25 | Tidak Valid |

Sumber: Hasil penelitian tahun 2023

Berdasarkan tabel tersebut, hasil analisis instrumen terdapat 10 butir soal yang valid dan 15 butir soal yang tidak valid. Nomor butir soal yang valid yaitu nomor 1,3,4,12,13,16,17,21,22. Selanjutnya 10 butir soal yang dinyatakan valid tersebut digunakan untuk soal pretest dan posttest pada sampel penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap ketika diujikan secara berulang. Untuk mengetahui reliabilitas sebuah tes digunakan rumus *alpha cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas yang dicari
 $\sum S_i^2$: Jumlah varians skor tiap item
 S_1^2 : Varians total
 n : Banyak item

Tabel 6 Pengklasifikasian Reliabilitas

| No. | Koefisien reliabilitas | Interpretasi |
|-----|------------------------|--------------|
| 1 | 0,80 – 1,00 | Sangat Kuat |
| 2 | 0,50 – 0,79 | Kuat |
| 3 | 0,40 – 0,49 | Sedang |

| | | |
|----------|-------------|---------------|
| 4 | 0,20 – 0,39 | Rendah |
| 5 | 0,00 – 0,19 | Sangat Rendah |

Sumber: (Arikunto, 2012)

Hasil perhitungan data menggunakan *Microsoft Office Excel* dapat diperoleh rekapitulasi uji reliabilitas butir soal sebagai berikut:

Tabel 7 Rekapitulasi uji reliabilitas

| Nomor Soal | Varian Butir Soal |
|-------------------|--------------------------|
| 1 | 0,10 |
| 2 | 0,04 |
| 3 | 0,13 |
| 4 | 0,13 |
| 5 | 0,16 |
| 6 | 0,23 |
| 7 | 0,23 |
| 8 | 0,20 |
| 9 | 0,16 |
| 10 | 0,16 |
| 11 | 0,20 |
| 12 | 0,20 |
| 13 | 0,16 |
| 14 | 0,23 |
| 15 | 0,22 |
| 16 | 0,16 |
| 17 | 0,22 |
| 18 | 0,13 |
| 19 | 0,16 |
| 20 | 0,23 |
| 21 | 0,16 |
| 22 | 0,10 |
| 23 | 0,23 |
| 24 | 0,26 |
| 25 | 0,24 |

| | |
|----------------------------|-------|
| Jumlah varian butir | 4,42 |
| r11 | 0,768 |

Sumber: hasil uji reliabilitas instrumen 2023

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Pada penelitian ini saat menguji tingkat kesukaran soal menggunakan program *Microsoft office excel*. Tingkat kesukaran soal diperoleh melalui perhitungan dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : tingkat kesukaran

B : jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS : jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Tabel 8 Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal

| Indeks | Tingkat Kesukaran |
|--------------------|-------------------|
| 0,0 – 0,30 | Sukar |
| 0,31 – 0,70 | Sedang |
| 0,71 – 1,00 | Mudah |

Sumber: (Arikunto, 2012:225)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan *Microsoft Office Excel* dapat diperoleh tingkat kesukaran butir soal sebagai berikut:

Tabel 9 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal

| No | Nomor Soal | Tingkat Kesukaran |
|----------|----------------------------------|-------------------|
| 1 | 15,25 | Sukar |
| 2 | 1,3,4,5,6,8,10,14,18,20,22 | Sedang |
| 3 | 2,7,9,11,12,13,16,17,19,21,23,24 | Mudah |

Sumber: Hasil Penelitian 2023

Berdasarkan tabel, hasil perhitungan analisis taraf kesukaran butir soal diperoleh 2 soal dikategorikan sukar, 11 soal dikategorikan sedang dan 12 soal dikategorikan mudah.

4. Uji Daya Pembeda

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Sejalan dengan pendapat (Arikunto, 2013) bahwa daya pembeda soal adalah “kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah”. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar.

$$\frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SMI}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda

\bar{X}_A = Rata-rata skor kelompok atas

\bar{X}_B = Rata-rata skor kelompok bawah

SMI = Skor maksimum ideal

Kriteria interpretasi indeks diskriminasi butir soal tersebut sudah tertera dalam tabel berikut :

Tabel 10 Pengklasifikasian Daya Beda

| No | Indeks Daya Beda | Interpretasi |
|----|------------------|--------------|
| 1 | 0,00-0,19 | Jelek |
| 2 | 0,20-0,39 | Cukup |
| 3 | 0,40-0,69 | Baik |
| 4 | 0,70-1,00 | Baik sekali |
| 5 | Negative | Tidak Baik |

Sumber: (Anas Sudijono, 2006)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan *Microsoft Office Excel* dapat diperoleh hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal sebagai berikut:

Tabel 11 Hasil Analisis Daya Beda Soal

| No | Nomor Soal | Klasifikasi |
|----|-----------------|-------------|
| 1 | 1,4,14 | Jelek |
| 2 | 3,5,10,12,13 | Cukup |
| 3 | 2,7,17,19,16,21 | Baik |

| | | |
|---|---------------------------|-------------|
| 4 | 8,11,15,18,20,22,24,23,25 | Baik Sekali |
| 5 | - | Tidak Baik |

Sumber: Hasil penelitian 2023

Berdasarkan tabel, hasil perhitungan analisis daya beda pada butir soal diperoleh 3 soal dikategorikan jelek, 5 soal dikategorikan cukup, 6 soal dikategorikan baik dan 9 soal dikategorikan baik sekali.

I. Pengujian Hipotesis

1. Uji T

Uji hipotesis ini dilakukan untuk melihat pengaruh hasil belajar setelah peneliti menjelaskan materi menggunakan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini membandingkan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan kelompok yang diberikan perlakuan, maka uji t yang di gunakan adalah *Independent Sample T Test*. Uji tersebut digunakan untuk membandinngkan rata-rata dari dua kelompok yang tidak berhubungan satu dengan yang lain. Dua kelompok yang menjadi sampel dalam penelitian ini ialah kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang akan dibandingkan rata-rata nilai *post-test* nya.

Berikut rumus dari uji t menurut Sugiyono (2017), sebagai berikut :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

t : Uji t yang dicari

x_1 : Rata-rata kelompok 1

x_2 : Rata-rata kelompok 2

n_1 : Jumlah responden kelompok 1

n_2 : Jumlah responden kelompok 2

S_1^2 : Varian kelompok 1

S_2^2 : Varian kelompok 2

Hipotesis yang akan di uji pada penelitian penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a = Adanya pengaruh penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen.

H_0 = Tidak ada pengaruh penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen.

Perhitungan uji t menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*.

Kriteria pengujian, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak. Kemudian kriteria ketuntasan jika hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol maka H_a diterima, sebaliknya jika hasil belajar kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol maka H_a ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dan populasi sebanyak 57 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Data dianalisis menggunakan uji t dan memperoleh t hitung = 3,962 dengan nilai t tabel n = 30 untuk kelas eksperimen dan n = 27 untuk kelas kontrol, maka $df = 30+27-2 = 55$ untuk signifikansi 5% diperoleh t tabel sebesar 1,884. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel yaitu ($3,962 > 1,884$).

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan model *role playing* cocok diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat. Hal ini diperkuat dengan perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test* yang memperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($3,962 \geq 1,884$) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *role*

playing terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Metro Pusat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas IV, yaitu sebagai berikut:

1. Pendidik

Disarankan kepada pendidik untuk dapat menjadikan model pembelajaran *role playing* sebagai alternatif dalam memilih model pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik

2. Kepala sekolah

Disarankan kepada kepala sekolah untuk memberikan pembinaan serta pengembangan bagi pendidik agar lebih profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan di SD Negeri 1 Metro Pusat lebih meningkat.

3. Peneliti Lanjutan

Peneliti lanjutan yang akan melakukan penelitian di bidang ini, disarankan untuk dapat meneliti hasil belajar pada ranah psikomotorik dan afektif. Selanjutnya lingkup materi yang digunakan dalam penelitian diharapkan tidak hanya pada materi “Ditukar dengan Apa?”, serta diharapkan populasi yang digunakan dapat lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. 2016. *Instilling Values Character Education Trough Playing Role Model in Learning History*. *Education and Humanities Rasearch*, 84, 36-39.
- Afifi, F. 2017. *Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Terpadu Di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II*. Universitas Negeri Lampung, Lampung.
- Ali, M. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44.
- Anas Sudijono. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Anggito, A. & Johan, S. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak, Sukabumi.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Ariwitari, R. & Kritiantari R. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V SD Gugus I Tampaksiring. *Jurnal Mimbar PGSD Univeristas Pendidikan Ganesha*, 2 (1), 1-10.
- Astuti, S. dkk. 2022. Penerapan Model Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rantau Bingin. *Jurnal Language education and literature*, 2(2), 35-46.
- Basri, H. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(1), 38-53.

- Cahyani, A. R. dkk. 2020. Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku Pada Siswa Kelas IV Sdn Kejayan 01 Bondowoso. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 51-67.
- Djamarah, S. B. 2011. *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djumingin, S. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Farah, D. 2018. *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Palapa Bandar Lampung*. Universitas Lampung, Lampung.
- Gagne, R. M. 1985. *The Cognitive Psychology of School Learning*. Little, Brown and Company, Boston Toronto.
- Hamalik, O. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Hidayah, N. dkk. 2015. Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Terampil: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 190–204.
- Hutabarat, V. dkk. 2022. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD NEGERI 125138 PEMATANGSIANTAR. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 230-238.
- Isoni. 2014. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri 3 Putatnganten Tahun Pelajaran 2013/2014*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Kemdikbud. 2022. Kurikulum Merdeka. <https://Kurikulum.Kemdikbud.Go.Id>.
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/>
- Margono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Nasution. 2020. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Padangsidimpuan A. I. 2017. Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 150-172.

- Priatna, A., & Setyarini, G. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147-159.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sadirman. 2011. *Interaksi dan Mtovasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Setyowati, D. dkk. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 12-24.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya (Rev. ed)*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sudjana, N. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru, Bandung.
- Sugihartono. Dkk. 2006. *Psikologi Pendidikan*. UNY, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet, Bandung.
- Sujarweni, V. W. 2021. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Pustaka Baru Press, Yogyakarta.
- Suryabrata, S. 1984. *Psikologi Pendidikan*. Rajawali, Jakarta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Tarigan, A. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Study PGSD FKIP Universitas Riau*, 5(3), 102-112.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Yusnarti, M. & Sutyaningsih, L. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *In Ainara Journal*, 2(3). 120-134.