



## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS V SD NEGERI 091287 PANEI TONGAH**

**Nadia Suhana Lukman<sup>1</sup>, Asister Fernando Siagian<sup>2</sup>, Hetdy Sitio<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar  
e-mail: [nadiasuhana14@gmail.com](mailto:nadiasuhana14@gmail.com)<sup>1)</sup>, [asisterf.siangian@yahoo.com](mailto:asisterf.siangian@yahoo.com)<sup>2)</sup>, [hetdvsitio0@gmail.com](mailto:hetdvsitio0@gmail.com)<sup>3)</sup>

### **INFO ARTIKEL**

#### **Riwayat Artikel :**

Diterima : 24-10-2023  
Disetujui : 25-10-2023  
Diterbitkan : 30-11-2023

#### **Kata Kunci :**

Model Role Playing; Hasil Belajar Siswa.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Quantum teaching* terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 2 kelas IV SD Negeri 095130 Senio Bangun Tahun Ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan desain *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* yang terdiri dari kelas eksperimen. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 095130 Senio Bangun. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 095130 Senio Bangun yang berjumlah 26 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes berupa *pretest* dan *posttest* soal pilihan berganda yang berjumlah 20 soal. Hasil uji N-gain diperoleh bahwa mean dari data nilai hasil uji N-gain yaitu 72,15 atau hasil akhir N-gain score 0,72 dengan klasifikasi tinggi. Taraf signifikan yang diperoleh yaitu  $0,72 > 0,70$ . Maka dapat disimpulkan bahwa model *Quantum teaching* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 2 keberagaman makhluk hidup di lingkunganku kelas IV SD Negeri 095130 Senio Bangun Tahun Ajaran 2023/2024.

### **ARTICLE INFO**

#### **Article History :**

Received : 24-10-2023  
Accepted : 25-10-2023  
Publish : 30-11-2023

#### **Keywords:**

Role Playing Model; Learning Outcomes.

### **ABSTRACT**

The purpose of this study was to determine whether the Learning Model Role Playing Playing affects the learning outcomes of 091287 State Elementary School students Panei Tongah or not. This research uses quantitative research. Methods which is used is the pre experimental design form one group pretest and posttest. The population of this study were all students of the 091287th State V SD class Panei Tongah, which amounted to 25 people. Because the population is less than 100 then the population is used as a sample in this study. Data collection Done with the technique for giving tests, namely pretest and posttests. Based on Description N-Gain learn from the overall number of students of 25 students who have an improvement in the high category learning results as many as 13 students (52%), the medium category is as many as 12 students (48%), and no students are



fall into low categories. Thus, it can be concluded that Role Role Playing learning model can increase student civic learning outcomes.

## PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hasil belajar yang sampai saat ini masih diupayakan untuk ditingkatkan dalam satuan pendidikan adalah hasil belajar PPKn. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari, karena di dalamnya mempelajari tata cara menjadi warga negara yang baik dan mengkaji ilmu-ilmu di sekitar kita untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat lain di dalam lingkup Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Hasil belajar di Indonesia terbilang rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Capaian PISA 2018 menunjukkan, Indonesia menduduki posisi 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi. Kemampuan rata-rata membaca siswa Indonesia adalah 80 poin di bawah rata-rata OECD. Kondisi tersebut juga terjadi di SD N 091287 Panei Tengah. Berdasarkan pra-observasi awal yang peneliti lakukan, yakni pada siswa kelas V masih ada siswa yang memperoleh nilai rendah atau mendapatkan hasil belajar yang rendah khususnya pada pembelajaran PPKn yaitu dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Data Nilai Mata Pelajaran PPKn Kelas V T.A 2023/ 2024 SD N 091287 Panei Tengah**

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	$\leq 70$	Belum tuntas	23	8%
2	$\geq 70$	tuntas	2	92%
Jumlah			25	100%

Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  dikategorikan tuntas (70-100) ada 2 siswa dengan presentase ketuntasan 8% dan siswa yang memperoleh nilai  $< 70$  dikategorikan tidak tuntas ada 23 siswa dengan presentase ketuntasan 92%. Untuk merubah sistem pembelajaran yang membosankan pada mata pelajaran PPKn perlu adanya perubahan dalam model pembelajarannya. Salah satu model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* ini memudahkan siswa menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain (Ilmi, 2022). Menurut Sudjana (dalam Istarani, 2018) mengatakan bahwa, bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Penggunaan model ini dapat membuat siswa berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-temannya untuk mengekspresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif menggunakan desain *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 091287 Panei Tengah. Sampel dalam penelitian



ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 091287 Panei Tongah yang berjumlah 25 siswa. Data penelitian diperoleh dari observasi, dokumentasi dan tes. Tes berupa *pretest* dan *posttest* soal pilihan berganda yang berjumlah 20 soal. Teknik analisis data dilakukan dengan tahapan uji normalitas, uji homogenitas dan uji *N-gain*. Hasil penelitian diperoleh dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji *N-gain*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen tes. Uji instrumen dilakukan dengan diberikan kepada validator.. Setelah memvalidasi instrumen dilanjutkan dengan tahap implementasi penelitian. Kemudian diberikan tes awal (*pretest*) sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sehingga bisa mendapatkan gambaran tentang kemampuan siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Setelah melaksanakan tes awal, kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Role Playing*. Setelah diberikan perlakuan, maka akan dilanjutkan dengan melakukan tes akhir (*posttest*) untuk melihat apakah model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa.

**Tabel 2.** Daftar nilai *pretest* dan *posttest*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	X 1	25	60
2	X 2	25	60
3	X 3	25	70
4	X 4	25	70
5	X 5	30	70
6	X 6	30	75
7	X 7	35	75
8	X 8	35	75
9	X 9	35	80
10	X 10	40	80
11	X 11	40	80
12	X 11	40	80
13	X 12	45	85
14	X 13	45	85
15	X 14	45	85
16	X 15	50	85
17	X 16	50	85
18	X 17	50	90
19	X 18	55	90
20	X 19	60	90
21	X 20	65	95
22	X 21	65	95
23	X 22	65	95
24	X 23	70	100
25	X 24	70	100
Rata-rata		44,8	82,2

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada *pretest* adalah 70, sedangkan nilai terendah pada *pretest* adalah 25. Rata-rata pada *pretest* yaitu 44,8. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebesar 8 % (2 siswa), sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebesar 92 % (23 siswa). Diketahui bahwa nilai tertinggi pada *posttest* adalah 100, sedangkan nilai terendah pada *posttest* adalah 60. Rata-rata pada *posttest* yaitu 82,2. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM



sebesar 92 % (23 siswa), sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebesar 2 % (2siswa).

**Tabel 3. Uji Normalitas Pretest**

No	X	Z	F(z)	S(z)	(Fz)-S(z)
1	25	-1.33567485	0.090827787	0.142857143	0.052029356
2	25	-1.33567485	0.090827787	0.142857143	0.052029356
3	25	-1.33567485	0.090827787	0.142857143	0.052029356
4	25	-1.33567485	0.090827787	0.142857143	0.052029356
5	30	-0.998383221	0.159046783	0.214285714	0.055238931
6	30	-0.998383221	0.159046783	0.214285714	0.055238931
7	35	-0.661091592	0.254276788	0.321428571	0.067151783
8	35	-0.661091592	0.254276788	0.321428571	0.067151783
9	35	-0.661091592	0.254276788	0.321428571	0.067151783
10	40	-0.323799964	0.373044742	0.428571429	0.055526687
11	40	-0.323799964	0.373044742	0.428571429	0.055526687
12	40	-0.323799964	0.373044742	0.428571429	0.055526687
13	45	0.013491665	0.505382232	0.535714286	0.030332053
14	45	0.013491665	0.505382232	0.535714286	0.030332053
15	45	0.013491665	0.505382232	0.535714286	0.030332053
16	50	0.350783294	0.637124534	0.642857143	0.005732609
17	50	0.350783294	0.637124534	0.642857143	0.005732609
18	50	0.350783294	0.637124534	0.642857143	0.005732609
19	55	0.688074923	0.754297199	0.678571429	0.075725771
20	60	1.025366551	0.847404868	0.714285714	0.133119153
21	65	1.36265818	0.913504868	0.821428571	0.092076297
22	65	1.36265818	0.913504868	0.821428571	0.092076297
23	65	1.36265818	0.913504868	0.821428571	0.092076297
24	70	1.699949809	0.955429817	0.892857143	0.062572674
25	70	1.699949809	0.955429817	0.892857143	0.062572674
$L_{hitung}$					0.133
$L_{tabel}$					0.180
Keterangan					Normal

Dari perhitungan di atas diperoleh  $L_{hitung}$  adalah harga paling besar diantara selisih  $(Fz)-S(z)$ , yaitu sebesar 0,133. Dari daftar uji liliefors pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan  $N = 25$  maka  $L_{tabel} = 0,180$ . Dengan demikian  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,133 < 0,180$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

**Tabel 4. Uji Normalitas Posttest**

No	X	Z	F(z)	S(z)	(Fz)-S(z)
1	60	-2.001028848	0.022694641	0.08	0.057305359
2	60	-2.001028848	0.022694641	0.08	0.057305359



No	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
3	70	-1.099664502	0.135739163	0.2	0.064260837
4	70	-1.099664502	0.135739163	0.2	0.064260837
5	70	-1.099664502	0.135739163	0.2	0.064260837
6	75	-0.648982329	0.258174899	0.32	0.061825101
7	75	-0.648982329	0.258174899	0.32	0.061825101
8	75	-0.648982329	0.258174899	0.32	0.061825101
9	80	-0.198300156	0.421405115	0.48	0.058594885
10	80	-0.198300156	0.421405115	0.48	0.058594885
11	80	-0.198300156	0.421405115	0.48	0.058594885
12	80	-0.198300156	0.421405115	0.48	0.058594885
13	85	0.252382017	0.599627101	0.68	0.080372899
14	85	0.252382017	0.599627101	0.68	0.080372899
15	85	0.252382017	0.599627101	0.68	0.080372899
16	85	0.252382017	0.599627101	0.68	0.080372899
17	85	0.252382017	0.599627101	0.68	0.080372899
18	90	0.70306419	0.758992126	0.8	0.041007874
19	90	0.70306419	0.758992126	0.8	0.041007874
20	90	0.70306419	0.758992126	0.8	0.041007874
21	95	1.153746363	0.875697915	0.92	0.044302085
22	95	1.153746363	0.875697915	0.92	0.044302085
23	95	1.153746363	0.875697915	0.92	0.044302085
24	100	1.604428536	0.945690187	1	0.054309813
25	100	1.604428536	0.945690187	1	0.054309813
$L_{hitung}$					0.080
$L_{tabel}$					0.180
Keterangan					Normal

Dari perhitungan di atas diperoleh  $L_{hitung}$  adalah harga paling besar diantara selisih  $(F_z)-S(z)$ , yaitu sebesar 0,080. Dari daftar uji liliefors pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan  $N = 25$  maka  $L_{tabel} = 0,180$ . Dengan demikian  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,080 < 0,180$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Pengujian homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau dapat mewakili populasi yang lain. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas diperoleh dengan menggunakan uji-F. Sampel dinyatakan homogen apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka sampel dinyatakan tidak homogen. Dapat dilihat pada Tabel 4.8 berikut :

**Tabel 5. Uji Homogenitas**

F-Test Two-Sample for Variances		
	Variable 1	Variable 2
Mean	44.8	82.2
Variance	219.75	123.0833333



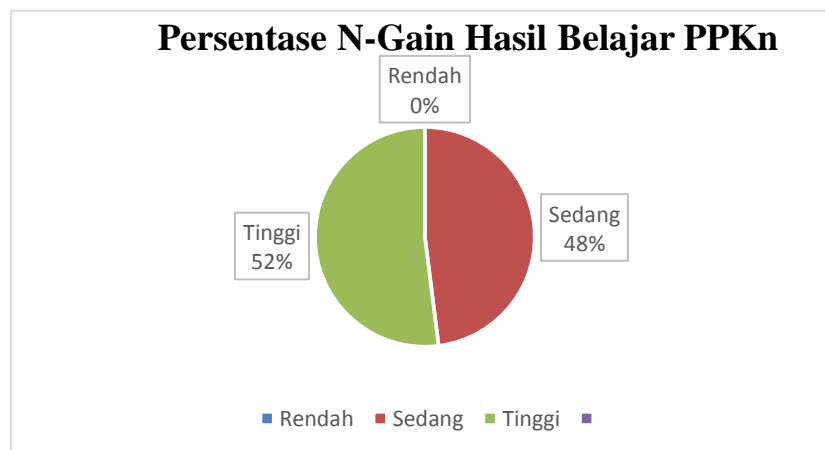
Observations	25	25
Df	24	24
F	1.785375762	
P(F<=f) one-tail	0.081427164	
F Critical one-tail	1.983759568	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1.7853 < 1.98375$ ), dengan demikian disimpulkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan homogen. Perhitungan *gain ternormalisasi* pada rata-rata skor *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai *N-gain* 0.71. Hal ini menunjukkan rerata hasil belajar PPKn siswa berada pada selang  $n-gain \geq 0,7$  dengan kategori tinggi. Melalui rerata *pretest-posttest* hasil belajar PPKn siswa kelas V selanjutnya peneliti mengklasifikasikan hasil belajar PPKn siswa menggunakan *gain ternormalisasi* dan melihat persentasenya.

**Tabel 4.9 Klasifikasi Skor Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V**

Kriteria	Frekuensi	Kategori	Persentase (%)
$N-gain < 0,3$	0	Rendah	0
$0,3 < N-gain < 0,7$	12	Sedang	48
$N-gain > 0,7$	13	Tinggi	52
Total	25		100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri 091287 Panei Tengah terlihat bahwa tidak ada siswa yang memiliki *gain ternormalisasi* kategori rendah dengan persentase 0%, 12 orang siswa memiliki *gain ternormalisasi* kategori sedang dengan persentase 48%, dan 13 orang siswa yang memiliki *gain ternormalisasi* kategori dengan persentase 52%. Untuk melihat kategori *N-gain* yang peneliti peroleh dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 1. Persentase N-Gain Hasil Belajar PPKn**

Berdasarkan gambar di atas dapat terlihat perbedaan perolehan *N-gain* hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Gambar di atas memperlihatkan bahwa *gain* hasil belajar dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal atau *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 44,8 dengan kategori rendah sebesar 92 % dan kategori cukup sebesar 8 %. Berdasarkan hasil presentasi tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Playing* tergolong rendah. Selanjutnya nilai rata-rata hasil tes kemampuan akhir atau *posttest* adalah 82.2, dengan kategori rendah sebesar 8 % dan kategori cukup 92 %. Sehingga hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* jauh lebih baik dibandingkan sebelum menggunakannya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada





saat proses pembelajaran, peneliti menemukan beberapa hal yang menjadi pemicu rendahnya hasil belajar pada siswa kelas V tersebut. Siswa sering melamun dan tidak fokus saat pelajaran berlangsung; siswa sering melihat keluar jendela dan tidak mendengarkan penjelasan peneliti; dan siswa sering mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan secara tiba-tiba dan secara lisan. Oleh karena itu, sebagai pendidik, guru adalah aktor utama yang memegang peran penting dalam pemecahan sebuah masalah dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan melakukan perubahan di kelas, seperti menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti menyarankan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, model pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dengan terciptanya suasana pembelajaran yang demikian tentunya akan menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan memahami sepenuhnya materi pelajaran yang disampaikan. Selain sebagai alat transformasi ilmu, model pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Oleh sebab itu, keberadaan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar Yusnarti & Sutyaningsih, 2021).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang diperoleh selama penelitian berlangsung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri 091287 Panei Tongah T.A 2023/2024. Hal ini dibuktikan dari hasil yang telah diperoleh peneliti, dimana siswa kelas V memperoleh nilai rata-rata 44,8 pada *pretest* dan nilai rata-rata 82,6 pada *posttest*. Dengan hasil uji *N-gain* yang telah dilakukan, diperoleh nilai 0,71 dengan klasifikasi tinggi. Maka dari itu mendapatkan nilai yang signifikan dengan kriteria *N-Gain* score  $0,72 > 0,70$ . Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar PPKn siswa di kelas V SD Negeri 091287 Panei Tongah. Dari uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran menimbulkan daya tarik bagi siswa. Ketertarikan tersebut terlihat dari antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri 091287 Panei Tongah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih atas kerjasama yang baik dari guru-guru beserta staf di SD Negeri 091287 Panei Tongah Kabupaten Simalungun dan Dekan FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar yang telah memberikan dukungan moral dan spiritual sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

## REFERENSI

- Fitriani. 2016. Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung. *Jurnal PeKA* 4(2): 137-142.
- Ilmi, Zainal. 2022. Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Munakahat Di SMKN 3 Banjarbaru. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2: 436-448.
- Istarani. 2018. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kasanah, Sutria Amina, Aries Tika Damayanti, & Roflan. Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media *Multiply Cards* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(4): 519-526.
- Tarigan, Arleni. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal*



- Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 5(3): 102-112.
- Tibahary, Abdul Rahman, Muliana. 2018. Model-model Pembelajaran Inovatif. *Jurnal of Pedagogy* 1(1): 54-64.
- Ulfa, R. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 6115(2685–2853), 342–351.
- Wicaksono, Digantara, Iswan. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD* 3(2): 111-126.
- Yusnarti, Mulya, Lili Sutyaningsih. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan* 2(3): 253-261.