



Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

Vol. 3 Issue (2) 2023

Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

<https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>

## Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Abdul Hafid<sup>1</sup>, Mujahidah<sup>2</sup>, Rahmat Sudaryanto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar, [hafidabdul196403@gmail.com](mailto:hafidabdul196403@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar, [mujahidah@unm.ac.id](mailto:mujahidah@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Negeri Makassar, [rahmatsudaryanto@gmail.com](mailto:rahmatsudaryanto@gmail.com)

[hafidabdul196403@gmail.com](mailto:hafidabdul196403@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimen* yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres 12/79 Tellangkere Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Bone dengan sampel sebanyak 35 siswa yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Teknik analisis data adalah teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* 59.17 dengan nilai persentase 38% berada pada kategori kurang sedangkan rata-rata hasil *posttest* 87.63 dengan nilai persentase 82% berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh nilai *t* hitung (13.869) lebih besar ( $>$ ) dari *t* tabel (1.69236) dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres 12/79 Tellangkere Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Bone

Kata Kunci: Metode pembelajaran; *Role Playing*; Bahasa Indonesia

**Abstract:** This research is a pre-experimental study that aims to find out significant differences in Indonesian learning outcomes before and after using the role playing learning method. The population of this study were all fifth grade students at SD Inpres 12/79 Tellangkere, Tellulimpoe District, Bone Regency, with a sample of 35 students selected with a simple random sampling technique and inferential statistical analysis techniques. Based on the results of descriptive statistical analysis, the average value of the pretest results is 59,17 with a percentage value 38% in the less category while the average posttest results are 87,63 with a percentage value 82% in very good category. Based on the results of the inferential statistical analysis, the value of *t* hitung (13,869) is greater than *t* table (1,69236) thus  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Hal ini can be concluded that the role playing learning method has a positive effect on student's learning Indonesian class V SD Inpres 12/79 Tellangkere, Tellulimpoe District, Bone Regency.

**Keywords:** "Learning methods; *Role Playing*; Indonesian Language"

## PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial sangat membutuhkan pendidikan guna menjawab tantangan zaman serta kemajuan teknologi yang semakin pesat. Untuk dapat membekali diri dengan berbagai macam keterampilan dasar, dibutuhkan lembaga pendidikan formal yaitu Sekolah Dasar. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan nasional karena pendidikan merupakan salah satu cara untuk menyiapkan siswa yang mampu berkontribusi secara langsung dalam menyelesaikan masalah dan dapat bersaing dalam dunia modern. Keterpaduan pendidikan baik keluarga, sekolah, dan masyarakat sangat menentukan keberhasilan dalam dunia pendidikan (Sitti Jauhar, 2023)

Tujuan pendidikan nasional dapat dicapai dengan terselenggarakan perbaikan-perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang. Namun fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap murid yang tampak dari hasil belajar murid yang masih sangat memprihatinkan. Oleh karena itu pembelajaran harus terlekasana dengan baik (Maulina, 2023)

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk menumbuhkembangkan potensi anak ke arah yang positif (Awaluddin Muin, 2023). Salah satu cara untuk menunjang tercapainya hal tersebut adalah melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, terutama untuk anak usia sekolah dasar. Pembelajaran yang menarik bisa dilakukan dalam bentuk bermain sembari belajar dengan menyertakan peran siswa secara langsung dalam pembelajaran dengan memberikan metode *role playing*.

*Role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan. Sejalan dengan pendapat (Ananda, 2014) metode *role playing* merupakan salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Kemudian *role playing* adalah pembelajaran dengan acra seolah-olah siswa berada dalam suatu situasi nyata untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep (Pratiwi, 2013). Metode pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar yang nantinya akan diperoleh siswa (Sitti Khotijah, 2023)

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar sangat mengandalkan penggunaan metode-metode yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat siswa agar tidak merasa bosan untuk mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. Di sebagian siswa, pembelajaran bahasa Indonesia sangat membosankan karena penyampaian materi yang kurang menarik sehingga secara tidak langsung membuat siswa menjadi lemah dalam penangkapan materi tersebut dan akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

Hasil belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri melalui intraksi dan lingkungannya (Saptono, 2019)

Berdasarkan prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 9 - 11 April 2023 di SD Inpres 12/79 Tellengkere melalui wawancara bersama guru kelas V diperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V banyak yang belum mencapai ketuntasan KKM hasil belajar yaitu 75. Berdasarkan data di atas diketahui dari 35 siswa dengan KKM hasil belajar yaitu 75, yang sudah mencapai nilai KKM hasil belajar yaitu sebanyak 10 orang (28,57%), sedangkan yang belum mencapai nilai KKM hasil belajar sebanyak 25 orang (71,42%). Hal ini disebabkan karena: 1) pembelajaran masih berpusat pada guru, 2) sebagian siswa kurang berpartisipasi karena kurang percaya diri dalam mengikuti

pembelajaran. 3) guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Berdasarkan permasalahan di atas, seharusnya guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode yang sesuai.

Hal tersebut di atas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, 2018) menunjukkan ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Nurjanna, 2023) menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN 229 Lamunre setelah penerapan metode pembelajaran *Role playing*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari segi mata pelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Studi Ekperimen Pada Siswa Kelas V SD Inpres 17/79 Tellangkere Kecamatan Tellulimpoe kabupaten Bone).

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan mulai pada bulan Mei sampai Juni 2023 tahun pelajaran 2023/2024 di SD Inpres 12/79 Tellangkere Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Bone. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tinggi SD Inpres 12/79 Tellangkere dan sampel penelitian yaitu seluruh jumlah populasi yang berjumlah 35 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes dan lembar observasi. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan belajar Bahasa Indonesia. Tes yang digunakan yakni tes objektif berbentuk pilihan ganda. Instrumen penelitian adalah tes (*pretest dan posttest*). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif bertujuan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data, kemudian analisis inferensial bertujuan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Statistik Deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres 12/79 Tellangkere melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V dengan penggunaan metode *role playing*

#### a. Data *Pretest* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Sebelum Menggunakan Metode *Role Playing*

Data yang diperoleh dari hasil pretest yaitu skor tertinggi yang diperoleh di kelas V sebelum diberikan perlakuan metode *role playing* sebesar skor 83 sedangkan nilai terendah yang diperoleh di kelas V sebelum diberikan perlakuan metode *role playing* sebesar skor 41. Skor rata-rata (mean) diperoleh sebesar 59.17 Rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 67. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 11.092 pada median sebesar 60.00 dan modus sebesar 67.

**Tabel 1 Distribusi dan Persentase Nilai *Pretest* Siswa**

No	Interval Nilai	Keterangan	<i>Pretest</i>	
			Frekuensi	Persentase
1	81 – 100	Sangat Baik (SB)	1	%

2	66 – 79	Baik (B)	8	22%
3	56 – 65	Sedang (S)	13	38%
4	41 – 55	Kurang (K)	13	38%
5	≤ 40	Sangat Kurang (SK)	-	-
Jumlah			35	100 %

**Sumber: Data Hasil Penelitian**

Siswa yang memperoleh nilai kategori sangat kurang tidak ada. Pada kategori kurang sebanyak 13 siswa dengan presentase 38%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai sedang sebanyak 13 siswa dengan persentase 38%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 8 siswa dengan persentase 22%. Dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat baik sebanyak 1 siswa dengan presentase 2%. Hasil *pretest* berada pada kategori kurang. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai tertinggi pada persentase distribusi nilai *pretest* yaitu 38%.

**b. Data Posttest Hasil Belajar Bahasa Indonesia Setelah Menggunakan Metode Role Playing**

Data yang diperoleh yaitu skor tertinggi yang diperoleh di kelas V setelah diberikan perlakuan metode *role playing* sebesar skor 100 sedangkan nilai terendah yang diperoleh di kelas V setelah diberikan perlakuan metode pembelajaran *role playing* sebesar skor 72. Skor rata-rata (mean) diperoleh sebesar 87.63. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 8.363, rentang nilai (range) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 28. Pada median sebesar 89.00 dan modus sebesar 8

**Tabel 2 Distribusi dan Persentase Nilai Posttest Siswa**

No	Interval Nilai	Keterangan	Posttest	
			Frekuensi	Persentase
1	81 – 100	Sangat Baik (SB)	29	82%
2	66 – 79	Baik (B)	6	18%
3	56 – 65	Sedang (S)	-	-
4	41 – 55	Kurang (K)	-	-
5	≤ 40	Sangat Kurang (SK)	-	-
Jumlah			35	100 %

**Sumber: Data Hasil Penelitian**

Jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat kurang tidak ada, kurang tidak ada dan sedang tidak ada. Kemudian jumlah siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 6 siswa dengan persentase sebesar 18%. Dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat baik sebanyak 29 siswa dengan persentase sebesar 82%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa *posttest* berada pada kategori sangat baik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai tertinggi pada persentase distribusi nilai *posttest* yaitu 82% dengan frekuensi sebanyak 29 orang.

**Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis**

Data	T	Df	Nilai	Keterangan
Probabilitas				
<i>Pretest dan Posttest</i>	13.869	34	0,000	0,000<0,05= Ada Perbedaan

**Sumber: Data Hasil Penelitian**

Nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* (*posttest*). Jika nilai thitung sebesar 13.869 dibandingkan dengan nilai ttabel dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $df = 34$ , diperoleh nilai tabel sebesar 1.69236 (tabel nilai distribusi halaman 109). Maka thitung memiliki nilai lebih besar dari ttabel ( $13.869 > 1.69236$ ). Jika thitung  $>$  ttabel yang berarti terdapat perbedaan yang secara signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres 12/79 Tunreng Tellue Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Bone.

Berdasarkan hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres 12/79 Tellangkere Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Bone. Hal ini dilihat dari hasil analisis data inferensial. Pada analisis inferensial, terlebih dahulu uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas *pretest* hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan hasil semua data berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas antara *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Levene* dengan hasil kedua kelompok data dinyatakan homogen.

Setelah melakukan kedua uji tersebut, dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan dua cara yaitu membandingkan ttabel dan thitung serta membandingkan nilai probabilitas. Hasil statistik diperoleh dengan menggunakan uji *Paired Sampel t Test* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 25* dengan hasil  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Yang berarti hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum diajar menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dan hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diajar menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berbeda secara signifikan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres 12/79 Tellangkere Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Bone yang diajar sebelum menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berada pada kategori kurang. Nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas SD Inpres 12/79 Tellangkere Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Bone yang telah diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* berada pada kategori sangat baik. Ada perbedaan yang signifikan penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres 12/79 Tellangkere Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Bone sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, R. 2014. "Role Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota." *Jurnal Basicedu* 2 (1):33–42.
- Awaluddin Muin. 2023. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 2 (4):342–43.
- Lestari, S. .. 2018. "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV Mis Al-Hidayah Percut Sei Tuan." in *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Maulina. 2023. "Analisis Peran Guru Dalam Memotivasi Siswa Kelas V SDN Sarirejo 03."

*Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 7 (2):242–43.

- Nurjanna. 2023. “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 229 Lamunre.” in *Skripsi*. Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Pratiwi, H. .. 2013. “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekoah Dasar* 1 (2):1–10.
- Saptono, Hadi. 2019. “Problematika Pendidikan Bahasa Indonesia Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekoah Dasar* 1 (2):13–14.
- Sitti Jauhar, dkk. 2023. “Hubungan Kompetensi Sosial Guru Dengan Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar* Vol 2 No 4.
- Sitti Khotijah, dkk. 2023. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Membaca Dan Menulis Siswa Pada Jenjang Pendidikan Dasar.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 7 (2):204–5.