

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF ROLE PLAYING
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS IV SD**

Wulan Sundari¹, Muhammad Taheri Akbar², Susanti Faipri Selegi³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

¹sundariw557@gmail.com, ²mtaheriakhbar@gmail.com, ³susantifs@gmail.com

ABSTRACT

This research is limited to the cooperative role playing learning model for fourth grade students in Indonesian language subject chapter 3, look around at SD Negeri 143 Palembang. Based on the problem formulation above, the aim of this research is as follows: "to find out the effect of the role playing cooperative learning model on the eyes Indonesian language lessons ". The research method used in this research is the true experimental method, namely research carried out in two classes, namely the experimental class and the control class as a comparison class. The data collection techniques used in this research are tests and documentation. Based on the results of research in the application of the Cooperative Role Playing learning model, calculation results were obtained through hypothesis testing using the Independent Sample t-test where $t_{count} = 2.142$ and $t_{table} = 2.021$ and the value is significant 2-tailed is 0.025. Thus, there is an influence in the application of the Cooperative Role Playing learning model on student learning outcomes in class IV Indonesian at SD Negeri 143 Palembang.

Keywords: cooperative learning; role playing; learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran kooperatif role playing siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia bab 3 lihat sekitar di SD Negeri 143 Palembang. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: "untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif role palying pada mata pelajaran Bahasa Indonesia". Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode true eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control sebagai kelas perbandingan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif Role Playing maka diperoleh hasil perhitungan melalui uji hipotesis dengan menggunakan uji Independent Sample t-test dimana $t_{hitung} = 2.142$ dan $t_{tabel} = 2.021$ dan nilai signifikan 2-tailed sebesar 0.025. Dengan demikian terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 143 Palembang.

Kata Kunci: model kooperatif; role playing; hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan sebagai faktor kunci dalam pembangunan bangsa dan negara. Dua masalah pokok yang dihadapi adalah peningkatan mutu dan perluasan kesempatan belajar. Pendayagunaan teknologi pendidikan (*Education Technology*) atau apapun istilah yang digunakan: teknologi untuk pendidikan (*Technology for Education*), teknologi informasi (*Information Technology/IT*) atau teknologi komunikasi dan informasi (*Information and Communication Technology / ICT*) diyakini sebagai salah satu cara strategis mengatasi masalah (Fanny, 2020)

Bahasa Indonesia memiliki peran yang penting pada suatu pendidikan di sekolah. Bahasa menjadi sentral bagi kegiatan belajar mengajar yang terjadi, karena Bahasa Indonesia merupakan pengantar pendidikan yang di dalamnya mencakup 4 (empat) keterampilan dasar, yaitu: keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keempatnya menjadi modal utama dalam proses pembelajaran agar menciptakan komunikasi dan interaksi yang baik (Ibda 2022: 7).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD menjadi bagian dari pembelajaran yang terdisrupsi utamanya dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu berbicara, menyimak, membaca, menulis.

Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat menimbulkan suatu kegiatan belajar yang kondusif (Ibda 2022: 9). Pembelajaran kreatif dan inovatif bukan hanya pada tingkat mahasiswa saja namun harus dimiliki dari TK hingga perguruan tinggi. Kreativitas dan inovasi harus tanpa batas, murid diberikan akses, mahasiswa boleh belajar mandiri, guru, dosen menjadi fasilitator yang baik. Model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan pada pendidikan dasar dapat dilakukan dengan model pembelajaran langsung, pembelajaran diskusi kelas, model pembelajaran kolaborative, memecahkan masalah dan menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran inovatif pada anak-anak sekolah menengah dapat berupa pembelajaran kontekstual, teknik saintifik ini penyampaian materi berbasis masalah, realistik, problem solving discovery learning. Murid

dirangsang untuk kreatif namun guru juga harus bersiap diri mengikuti perkembangan teknologi dan perkembangan pendidikan serta pembelajaran di berbagai wilayah di dunia. Proses replikasi dan adaptasi menjadi hal mutlak yang tidak perlu ditakuti oleh guru. Justru permulaan replikasi metode pembelajaran diikuti dengan trial dan error akan menguatkan kapasitas murid dan guru hingga membudaya sebagai sebuah pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran *kooperatif* dikenal terdiri dari berbagai tipe, salah satunya adalah pembelajaran *kooperatif Role Playing* atau bermain peran. Model pembelajaran *kooperatif Role Playing* adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam kehidupan nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta dapat memperdalam materi. Salah satu keunggulan dari model pembelajaran ini adalah siswa dilatih untuk menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi.

Maka dari itu model pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti untuk menarik siswa agar siswa giat dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran dan mudah memahami materi adalah model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* di Negara Indonesia lebih dikenal dengan sebutan bermain peran atau drama. (Martin & Hanington, 2012) mengatakan: "*in role-playing learning model, students are required to act based on scenarios without ruling out any possibilities of students to improvise.*"

Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Solihatin, 2007) pembelajaran kooperatif dapat membantu para siswa mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok, dan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar. Teknik-teknik pembelajaran kooperatif lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dibandingkan dengan pengalaman-pengalaman belajar

individual atau kompetitif (Slavin, 2010).

Role Playing juga merupakan suatu model pembelajaran yang dalam penguasaan bahan-bahan pelajarannya dapat dilakukan dengan melalui adanya pengembangan imajinasi dan penghayatan peran yang akan diperankan oleh peserta didik sesuai dengan tema dan tokoh yang akan diperankan (Komalasari, 2019: 80). Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia ditentukan oleh guru dalam perencanaan dan pelaksanaan dan menilai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 143 Palembang pada kelas IV khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peneliti menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran. Didapatkan informasi bahwa hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal ini terlihat dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dari 20 siswa, terdapat 45% siswa yang nilainya kurang dari nilai KKM (75). Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton atau satu

arah sehingga semangat belajar siswa menurun. Siswa menjadi lebih cepat bosan dalam belajar dan tidak bisa menyerap dengan baik apa yang dijelaskan oleh guru. Hal inilah yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah. Guru perlu menerapkan model-model pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih semangat dan fokus dalam belajar sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif *role playing*. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, akan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sehingga semangat dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. Model pembelajaran *role playing* berdampak baik terhadap keadaan saat pembelajaran menjadi lebih aktif, siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan keterampilan menulis siswa. berdasarkan data yang sudah

diperoleh maka dapat terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar siswa.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Dumaini, N. K., & Nanik Ardhiani, G. (2023) Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. Model pembelajaran *role playing* berbantuan media wayang kertas sangat baik diterapkan di SD, karna melalui pembelajaran *role playing* siswa mampu mengungkapkan perasaan yang mereka rasakan tanpa ada keraguan dengan sebuah penjiwaan dan rasa percaya diri, media wayang kertas juga sangat menunjang siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga kelas menjadi lebih menyenangkan.

Peneliti lain juga dilakukan oleh Chairunnisa Lubis, & Sahkholid Nasution. (2024) Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. Metode *Role Playing* memiliki dampak positif terhadap keterampilan berbicara peserta didik mata pelajaran Bahasa

Indonesia kelas V di Sekolah dasar. Adanya pengaruh tersebut didukung oleh data nilai rata-rata atau mean pada *pre-test* adalah 68,33. Kemudian pada *post-test* diketahui nilai rata-rata atau mean 81,95.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas serta didukung penelitian yang relevan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 143 Palembang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menguji pengaruh dari model pembelajaran Kooperatif *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *true eksperimen* yaitu penelitian yang dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control sebagai kelas perbandingan. Menurut Sugiyono (2021, p. 132) “Dikatakan *true eksperimen* karena desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel

yang mempengaruhi jalannya eksperimen.” Kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *role playing* yaitu disebut dengan kelompok kelas eksperimen, sedangkan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif *role playing* disebut kelompok kelas kontrol. Guru memberikan *pretest* kepada kedua kelompok untuk melihat keadaan awal dari kedua kelas, apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kemudian yang terakhir guru memberikan *posttest* untuk melihat hasil akhir belajar siswa.

Hasil dari pengambilan sampel menggunakan *random sampling*, dikatakan *sampel* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dilakukan dengan menggunakan cara merandom populasi itu sendiri (Sugiyono, 2019. Hal. 149). Hasilnya diambil sebanyak dua kelas yaitu kelas IV A dan IV C yang terdapat di SD Negeri 143 Palembang. Kelas IV A sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IV C sebanyak 22 siswa sebagai kelas eksperimen. Instrument yang digunakan merupakan instrument test dengan

pretest dan *posttest*. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah butir soal pilihan ganda dalam lembar tes. Butir soal yang berjumlah 10 butir. Data yang diperoleh kemudian dilakukan analisis. Seluruh proses analisis data untuk pengujian asumsi dan hipotesis penelitian menggunakan software IBM SPSS 22 for windows.

Hasil penelitian diuji hipotesis dan dianalisis menggunakan uji *independent sample t test* untuk mengetahui adanya perbedaan nilai *posttest* yang signifikan antara kedua kelas penelitian. Sebelum melakukan uji *independent sample t test*, data yang diperoleh dilakukan pengujian prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dan juga uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene. Seluruh uji parametric yang dilakukan pada penelitian ini memiliki nilai signifikansi 5%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian telah dilakukan di SD Negeri 143 Palembang terhitung dari tanggal 4 sampai 6 September 2024 dengan tujuan untuk mengetahui ada

atau tidak ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD". Data diperoleh dengan menggunakan tes dan dokumentasi. Adapun tes diawali dengan pelaksanaan pretest, hasil data pretest sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Pretest Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Pretest	Keterangan
1	Balqis Khumairah	40	Tidak Tuntas
2	Karina Syaputra	50	Tidak Tuntas
3	Myesha Rofanda	50	Tidak Tuntas
4	Nyayu Aisyah	30	Tidak Tuntas
5	Alitka Iriana Putri	40	Tidak Tuntas
6	Fitri Febuani	40	Tidak Tuntas
7	M. Durga	60	Tidak Tuntas
8	Dion Arya	60	Tidak Tuntas
9	Zhoibir	30	Tidak Tuntas
10	M. Hamzah Al-Habsi	50	Tidak Tuntas
11	M. Alghani	60	Tidak Tuntas
12	Calista	20	Tidak Tuntas
13	Putri Agnilia	50	Tidak Tuntas
14	M. Shauqi Raffa A	50	Tidak Tuntas
15	Ahmad Dzuriqoh	40	Tidak Tuntas
16	Rafif	30	Tidak Tuntas
17	Alesha Naufiriy	20	Tidak Tuntas
18	Ashyah Bazky	50	Tidak Tuntas
19	Syabila	30	Tidak Tuntas
20	Nauva Laha Phalosa	30	Tidak Tuntas
Jumlah		830	
Rata-rata		41,5	

Dari tabel pemaparan hasil pretest pada kelas kontrol di atas dapat diketahui bahwa rata-rata pretest pada kelas kontrol ini ialah 41,5 semua siswa sebanyak 20 orang mendapat nilai dengan kategori tidak tuntas. Dengan skor terkecil pada responden 17 yaitu nilai sebesar 20, dan skor terbesar oleh responden ke-7, 8, dan 11 dengan nilai sebesar 60.

Tabel 2 Hasil Pretest Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Pretest	Keterangan
1	M. Rhadil Andrean	40	Tidak Tuntas
2	Lufti Iskandar	50	Tidak Tuntas
3	M. Galu	70	Tuntas
4	Naila Ratu	40	Tidak Tuntas
5	M. Dimas Radhitva	40	Tidak Tuntas
6	Kearu Mevlardo	50	Tidak Tuntas
7	Bfgy Yuda	30	Tidak Tuntas
8	Nadifa Noor	60	Tidak Tuntas
9	M. Dely Leria	50	Tidak Tuntas
10	Sharah Fatmawati	70	Tuntas
11	Meithethen Saputra	60	Tidak Tuntas
12	Myesha Putri	20	Tidak Tuntas
13	Zaki	50	Tidak Tuntas
14	M. Fajri	70	Tuntas
15	Zikri	60	Tidak Tuntas
16	Salsa Maulida	50	Tidak Tuntas
17	Ubay	70	Tuntas
18	Rosalisa Lisna	50	Tidak Tuntas
19	Putri Clara	60	Tidak Tuntas
20	M. Kamul	50	Tidak Tuntas
21	Rindo Cahaya	50	Tidak Tuntas
22	Aryana	60	Tidak Tuntas
Jumlah		1150	
Rata-rata		52,27	

Dari tabel pemaparan hasil pretest pada kelas eksperimen di atas dapat diketahui bahwa rata-rata pretest pada kelas eksperimen ini ialah 52,27. Siswa sebanyak 18 orang mendapatkan nilai dengan kategori tidak tuntas, sedangkan sebanyak 4 siswa mendapatkan nilai dengan kategori tuntas. Dengan skor terkecil pada responden 7 yaitu nilai sebesar 30, dan skor terbesar oleh responden 3, 10, 14, dan 17 dengan nilai sebesar 70.

Kemudian soal *posttest* dibagikan kepada siswa untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah peneliti melakukan penelitian dengan cara memberikan treatment berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Role Playing* pada kelas eksperimennya, dan treatment pembelajaran konvensional pada kelas kontrolnya. Berikut data hasil *posttest* siswa kelas IV A (Kelas

Kontrol) dan IV C (Kelas Eksperimen) di SD Negeri 143 Palembang.

Tabel 3 Hasil Posttest Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Posttest	Keterangan
1	Balqis Khumairah	70	Tuntas
2	Karina Syaputra	60	Tidak Tuntas
3	Myesha Rofanda	50	Tidak Tuntas
4	Nyayu Aisyah	60	Tidak Tuntas
5	Alika Inana Putri	70	Tuntas
6	Fitri Febuiani	80	Tuntas
7	M. Dirga	50	Tidak Tuntas
8	Dion Arya	60	Tidak Tuntas
9	Zho'ar	80	Tuntas
10	M. Hamzah Al-Habshi	90	Tuntas
11	M. Alghani	70	Tuntas
12	Calista	60	Tidak Tuntas
13	Putri Aprilia	70	Tuntas
14	M. Shauqi Raffia A	80	Tuntas
15	Ahmad Dzunqoh	70	Tuntas
16	Rafif	70	Tuntas
17	Alesha Naufiny	60	Tidak Tuntas
18	Athayah Rizky	60	Tidak Tuntas
19	Syabila	70	Tuntas
20	Nauva Laha Phalosa	50	Tidak Tuntas
Jumlah		1330	
Rata-rata		66,5	

Dari tabel pemaparan hasil posttest pada kelas kontrol di atas dapat diketahui bahwa rata-rata posttest pada kelas kontrol ini ialah 66,5. Sebanyak 11 siswa mendapat nilai dengan kategori tuntas, dan sebanyak 9 siswa mendapat nilai dengan kategori tidak tuntas. Dengan nilai terendah dipegang oleh responden 3, 7, dan 20 yaitu nilai sebesar 50. Sedangkan nilai tertinggi diperoleh responden ke-10 yaitu nilai sebesar 90.

Tabel 4 Hasil Posttest Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Posttest	Keterangan
1	M. Fhadil Andrian	60	Tidak Tuntas
2	Lutfi Iskandar	80	Tuntas
3	M. Galu	90	Tuntas
4	Naila Ratu	60	Tidak Tuntas
5	M. Dimas Radhitya	50	Tidak Tuntas
6	Keanu Meylando	60	Tidak Tuntas
7	Rifqi Yuda	70	Tuntas
8	Nadifa Noor	80	Tuntas
9	M. Dirly Lerian	50	Tidak Tuntas
10	Sharah Fatmawati	50	Tidak Tuntas
11	Meihethen Saputra	70	Tuntas
12	Meysya Putri	60	Tidak Tuntas
13	Zaki	60	Tidak Tuntas
14	M.Fajri	70	Tuntas
15	Zakri	70	Tuntas
16	Salsa Maulidia	70	Tuntas
17	Ubay	80	Tuntas
18	Rosalia Lisna	70	Tuntas
19	Putri Clara	70	Tuntas
20	M. Kanzul	60	Tidak Tuntas
21	Rmdo Cahaya	90	Tuntas
22	Arjuna	70	Tuntas
Jumlah		1490	
Rata-rata		67,72	

Dari tabel pemaparan hasil pretest pada kelas eksperimen di atas dapat diketahui bahwa rata-rata pretest pada kelas eksperimen ini ialah 67,7. Sebanyak 13 siswa mendapat nilai dengan kategori tuntas, dan sebanyak 9 siswa mendapat nilai dengan kategori tidak tuntas. Dengan nilai terendah dipegang oleh responden 5 yaitu nilai sebesar 50. Sedangkan nilai tertinggi diperoleh responden ke-3 dan 21 yaitu nilai sebesar 90.

Sebelum melakukan analisis uji *independent sample t test*, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis *independent sample t test*, yaitu uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data pada suatu penelitian berdistribusi normal atau tidak pada masing-masing variabelnya. Data dari uji normalitas ini menggunakan bantuan program SPSS versi 26 dengan uji *Shapiro -*

Wilk dengan signifikansi 0,05. Dengan pengambilan keputusan jika nilai sig > 0,5 maka data distribusi normal dan sebaliknya jika nilai sig < 0,5 maka data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa.

Tabel 5 Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	.204	22	.018	.916	22	.061
	Posttest Eksperimen	.195	22	.030	.918	22	.070
	Pretest Kontrol	.199	20	.037	.914	20	.077
	Posttest Kontrol	.176	20	.105	.922	20	.108

Berdasarkan hasil *output* SPSS di atas menunjukkan bahwa nilai sig dari uji *Shapiro Wilk* kedua kelas yakni *Pretest* Eksperimen sebesar 0,061 dan *Posttest* Eksperimen sebesar 0,070. Sedangkan *Pretest* Kontrol sebesar 0,077 dan *Posttest* Kontrol sebesar 0,108 > dari 0,05. Hal ini berarti, data setiap kelompok berdistribusi normal.

Setelah mendapatkan hasil bahwa data penelitian memiliki distribusi normal, peneliti melakukan uji prasyarat yang kedua yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki varians yang bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas yang dilakukan menggunakan uji Levene. Berikut

hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 6 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.295	3	80	.829
	Based on Median	.286	3	80	.835
	Based on Median and with adjusted df	.286	3	76.824	.835
	Based on trimmed mean	.305	3	80	.821

Berdasarkan hasil uji homogenitas dari tabel di atas, bahwa nilai *levene* ditunjukkan pada baris nilai *based on mean*, yaitu 0.295 dengan nilai sig yang didapat 0.829 > 0,05 yang berarti terdapat kesamaan varians antar kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol atau berarti data tersebut homogen.

Perhitungan uji hipotesis pada penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah pada penerapan model pembelajaran kooperatif *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV A dan IV C. Data dideskripsikan dalam rumus korelasi *person product moment* menggunakan bantuan program SPSS versi 26 untuk menghitung dan mengetahui hubungan antara variabel X dan variabel Y.

Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.010	.921	2.142	40	.025	1.227	3.469	-5.783	8.237
	Equal variances not assumed			2.144	39.930	.025	1.227	3.459	-5.764	8.219

Berdasarkan tabel *output* SPSS di atas, bahwa pada bagian *Equal variances assumed* diketahui nilai sig. sebesar 0.025 dengan derajat kebebasan df 40, maka diperoleh $t_{hitung} = 2.142$ dan $t_{tabel} = 2.021$ dan nilai signifikan *2 tailed* sebesar 0.025. Dengan demikian, hasil uji *t* menunjukkan bahwa $2.142 > 2.021$ dan nilai signifikan 0.025 ($< 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 143 Palembang.

Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dan kontrol. Dimana dari hasil perhitungan tersebut, diartikan bahwa rata-rata kelas eksperimen IV C yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* lebih efektif dibanding kelas kontrol IV A yang menggunakan pembelajaran

konvensional. Maka, hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 143 Palembang.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Saputri, R. & Yamin, 2022), dengan menggunakan metode *True Eksperimental*. Dimana hasil penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh yang sangat baik karena dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis pada siswa. Sehingga diketahui bahwasanya penelitian tersebut, dapat membuktikan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *Role Playing* memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dongeng siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Hasibuan, L.W.V., Sinaga, C.V., & Thesalonika, E. 2022), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa di

kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun setelah menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Sehingga diketahui bahwa penelitian tersebut, dapat membuktikan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V pada proses pembelajaran sebelum menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada soal pretest memiliki rata-rata 40,67 namun pada saat sesudah digunakannya metode *Role Playing* pada soal posttest memiliki rata-rata 79,5 sehingga ada selisih diantara keduanya.

Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Permana, R. 2023) menunjukkan bahwa berdasarkan uji *U Man Whitney* dengan bantuan SPSS, diperoleh nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Dimana sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis dalam uji *U Mann Whitney* bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga diketahui bahwa penelitian tersebut, dapat membuktikan perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Adanya perbedaan yang signifikan ini dapat diartikan bahwa ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa.

Jadi, kesimpulan dari ketiga pendapat para ahli tentang rumusan masalah di atas adalah, adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif *role palying* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Sehingga model pembelajaran kooperatif *role playing* ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif *Role Playing* maka diperoleh hasil perhitungan melalui uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample t-test* dimana $t_{hitung} = 2.142$ dan $t_{tabel} = 2.021$ dan nilai signifikan *2-tailed* sebesar 0.025. Dengan demikian, hasil uji *t* menunjukkan bahwa $2.142 > 2.021$ dan nilai signifikan 0.025 (< 0,05) maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 143 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunnisa Lubis, & Sahkholid Nasution. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2017-2028. <https://doi.org/10.58230/27454312.756>
- Dumaini, N. K., & Nanik Ardhiani, G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160-176. <https://doi.org/10.47730/jurnalla MPUHYANG.v14i2.356>
- Fanny, M.A. (2020). Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pendidikan Dasar: "Tijauan Kritis dan Implikasinya". *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1), 66-73.
- Hamdani, T. (2021). *Buku Panduan Siswa Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Ibda, H. (2022). *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Era Digital*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama
- Martin, B., & Hanington, B. (2012). *Universal methods of design*. Beverly, MA: Rockport Publishers.
- Permana, R. (2023). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Hasil Belajar pada Tema 9 Sub Tema 1 di Kelas 6 SDN 40 Kedondong. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i1.74>
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275-7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan oleh Nurlita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Solihatini, Etin dkk, 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2019) *Metode. Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Yogyakarta: Alfabeta, cv.
- Sugiyono. (2021) *Metode. Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : ALFABETA.