

Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Rotar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Nur Indah Rahmawati¹, Ahmad Bakhrudin¹, Fina Fakhriyah¹
¹Universitas Muria Kudus, Indonesia

ABSTRACT

Purpose – The low learning achievement of class III students at SDN 1 Bulungcangkring is due to teacher-centered instruction and the use of conventional learning models lacking innovation. This study aims to examine the impact of the Role-Playing learning model, assisted by Rotar media, on student achievement. The Role-Playing method fosters engaging and enjoyable learning, encouraging student participation, while Rotar media enhances enthusiasm and motivation.

Method – This study employed a one-group pretest-posttest pre-experimental design, with 33 grade III students as the sample. A paired t-test was used to analyze the differences between pretest and posttest scores, determining the effect of the treatment on learning achievement. Data were collected through observation and interviews.

Findings – The study revealed that implementing the Role-Playing learning model assisted by Rotar media significantly improved student learning achievement across all aspects: cognitive (from 42.33 to 73.18), affective (from 42.88 to 76.82), and psychomotor (from 51.48 to 75.82). These results can serve as a reference for teachers in selecting effective methods to enhance student achievement and promote educational policies that prioritize student-centered learning innovations.

Research Implications – This study provides a reference for teachers to implement effective, student-centered learning methods and may guide the development of educational policies. However, the limited sample size calls for further research across more diverse schools.

 OPEN ACCESS

ARTICLE HISTORY

Received: 28-07-2024

Revised: 23-09-2024

Accepted: 26-09-2024

KEYWORDS

role playing model,
rotary media, learning
achievement

Corresponding Author:

Nur Indah Rahmawati

Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: 202033219@std.umk.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal dalam proses pembelajaran yang akan dilanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan di Sekolah Dasar juga menjadi bekal bagi siswa untuk dapat bersosialisasi dan berinteraksi di dalam masyarakat (Fitrianingsih et al., 2023). Namun, pembelajaran di Sekolah Dasar belum sepenuhnya mengarah pada pengembangan kemandirian siswa. Artinya, siswa belum sepenuhnya menyadari bahwa tujuan mereka belajar di Sekolah Dasar adalah sebagai modal awal dalam mempersiapkan diri untuk berinteraksi di lingkungan masyarakat.

Pemerintah telah berusaha meningkatkan kualitas guru, kurikulum pembelajaran, fasilitas, serta mutu pendidikan secara keseluruhan (Lestari et al., 2023). Namun, harapan untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut belum sepenuhnya tercapai. Salah satu permasalahan yang masih dihadapi adalah rendahnya prestasi belajar siswa. Guru memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, karena kualitas pembelajaran yang baik akan menentukan kualitas pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 1 Bulungcangkring pada Desember 2023, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran masih terpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, terdapat kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan terbatasnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi proses pembelajaran dan menyebabkan pembelajaran kurang efektif, sehingga mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 pada muatan Bahasa Indonesia serta Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup besar antara prestasi belajar siswa dan Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan.

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan. Menurut Mawarni & Fitriani (2019), prestasi belajar adalah hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman dan latihan dalam belajar.

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran oleh sebagian besar siswa (Setyosari, 2017). Oleh karena itu, guru perlu melakukan perbaikan untuk terus mengembangkan prestasi belajar siswa, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Menerapkan model pembelajaran yang

bervariasi merupakan cara terpenting bagi guru dan siswa untuk berinteraksi saat proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Ulfa et al., 2020). Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan interaksi yang menarik antara guru dan siswa, sehingga membantu meningkatkan prestasi belajar dan mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpikir kritis selama proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang berpotensi meningkatkan prestasi belajar adalah *Role Playing*. Adawiah & Qomariyah (2023), mengungkapkan pemanfaatan model bermain peran atau *Role Playing* dalam metode pembelajaran, sangat efektif karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kreatif bagi siswa maupun guru. Sependapat dengan (Sinaga et al., 2022), bahwa model pembelajaran *Role Playing* membuat siswa lebih aktif ketika pembelajaran di kelas, siswa juga terlihat lebih semangat ketika mereka mulai dibagi kelompok untuk bermain peran, serta melatih keberanian siswa ketika berperan. Model *Role Playing* merupakan suatu pendekatan yang menitikberatkan pada pengalaman belajar langsung bagi peserta didik, di mana mereka langsung menerapkan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi, dengan memerankan karakter, baik itu manusia atau objek (Naldi et al., 2024). Dalam model pembelajaran *Role Playing* terdapat langkah-langkah pembelajaran. Menurut (Sari, 2018) langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran yaitu : 1) pemanasan (*warning up*), 2) memilih pemain (partisipan), 3) menata panggung, 4) menyiapkan pengamat (observer), 5) bermain peran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang, 8) diskusi dan evaluasi kedua, 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Hal ini sejalan dengan penelitian Said (2019), bahwa model *Role Playing* dapat melatih siswa untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan, siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif, Dapat menanamkan semangat peserta didik dalam memecahkan masalah ketika memerankan skenario yang dibuat, dan keterlibatan para peserta permainan peran bisa menciptakan baik perlengkapan emosional maupun intelektual pada masalah yang dibahas.

Penerapan model ini lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Wulandari et al, (2023) media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Media berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran siswa diharapkan menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih mudah mengingat materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini, media Rotar (Roda Putar) digunakan sebagai media pembelajaran. Media roda putar adalah suatu objek berbentuk lingkaran yang dapat diputar. Dimana pada bagian lingkaran tersebut dibagi menjadi 5 bagian, setiap bagiannya diberikan warna-warna yang menarik dan setiap warnanya terdapat teks narasi dan soal tentang materi denah dan sikap atau perilaku yang sesuai dengan pengamalan sila pancasila. Nantinya

teks narasi dan soal yang berisi tentang materi denah dan sikap atau perilaku yang sesuai dengan pengamalan sila pancasila diperankan oleh siswa di depan kelas. Media ini menjadi alternatif yang menarik untuk menyampaikan pengetahuan dengan cara yang menarik, serta berfungsi untuk menarik minat dan perhatian peserta didik. Dengan diterapkannya media rotar ini dapat membantu dan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam memahami materi yang diajarkan khususnya materi Bahasa Indonesia dan PPKn. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Marzuki *et al.*, (2023), Penggunaan media roda putar dapat memunculkan partisipasi aktif dari siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran roda putar juga melibatkan interaksi antara siswa dan guru, sehingga dapat menumbuhkembangkan potensi intelektual, sosial, dan emosional yang ada dalam diri siswa. Dengan demikian, penggunaan media roda putar dapat membantu siswa untuk memiliki prestasi belajar yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar) terhadap prestasi belajar kelas III SDN 1 Bulungcangkring.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimental dengan menggunakan metode pre-experimental design. Menurut Rukminingsih *et al.*, (2020), *pre-experimental* design adalah jenis eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa ada kelompok pembandingan atau kontrol. Desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian (Sugiyono, 2018)

Keterangan:

O₁ = Nilai pretest sebelum diberi perlakuan

O₂ = Nilai posttest sebelum diberi perlakuan

x = Perlakuan (model pembelajaran *Role Playing* berbantuan dengan media Rotar (Roda Putar)).

Desain penelitian yang ditunjukkan pada Gambar 1 menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan *one group pretest and posttest*. Dalam desain ini, hanya terdapat satu kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar). Sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu siswa akan diberikan tes awal (pretest). Tujuannya adalah untuk mengetahui prestasi belajar siswa sebelum mereka menerima perlakuan. Setelah itu, siswa akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Role Playing* yang dibantu dengan media Rotar. Setelah menerima perlakuan, selanjutnya siswa akan diberikan tes akhir (posttest). Tes ini bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah mereka menerima perlakuan pembelajaran dengan model *Role*

Playing berbantuan media Rotar. Dengan demikian, desain penelitian ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan prestasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model Role Playing berbantuan media Rotar.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 1 Bulungcangkring. Sampel yang diambil adalah siswa kelas III SDN 1 Bulungcangkring yang berjumlah 33 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Pengambilan sampel menggunakan teknik probability sampling, sebagaimana yang diungkapkan oleh Retnawati (2015), bahwa teknik probability sampling memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non-tes. Teknik tes meliputi pretest dan posttest untuk mengukur aspek kognitif, sedangkan untuk aspek afektif dan psikomotorik diukur menggunakan teknik non-tes berupa lembar observasi. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang mencakup uji normalitas. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis, digunakan uji paired sample t-test.

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Bulungcangkring dengan melibatkan sample seluruh siswa kelas III yang berjumlah 33 siswa. Pertemuan dilakukan sebanyak 3x pertemuan. Pada pertemuan I sebelum pembelajaran dimulai, siswa diminta untuk mengerjakan soal pretest terlebih dahulu. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil prestasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu, guru melanjutkan dengan mengajar pada pertemuan I tanpa menerapkan model Role Playing dan media Rotar. Pada pembelajaran ini, siswa terlihat tidak memiliki semangat dan tidak memiliki minat belajar. Hal ini berdampak pada nilai pretest siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mengakibatkan prestasi belajar masih rendah.

Pada pertemuan II sudah menerapkan model Role Playing dan media Rotar. Pada penggunaan model Role playing peneliti menggunakan sintak dari (Sari, 2018) yaitu 1) pemanasan (warning up), 2) memilih pemain (partisipan), 3) menata panggung, 4) menyiapkan pengamat (observer), 5) bermain peran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang, 8) diskusi dan evaluasi kedua, 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Pada pembelajaran ini siswa terlihat lebih semangat dan memiliki minat belajar. Dalam penerapan model Role playaing menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar dan menjadikan siswa lebih percaya diri dan ketrampilan berbicara siswa menjadi lebih meningkat.

Selanjutnya, pada pertemuan III tetap menerapkan model Role Playing dan media Rotar. Setelah itu, siswa mengerjakan posttest untuk mengetahui adanya perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah di terapkan perlakuan. Dengan

menggunakan model pembelajaran dan media hasil posttest siswa mengalami peningkatan dan prestasi belajar siswa menjadi lebih baik.

Dalam penelitian ini, uji prasyarat yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan adalah uji normalitas Shapiro Wilk. Uji normalitas Shapiro Wilk digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, dengan menggunakan taraf signifikansi 5%. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data tes siswa pada aspek kognitif, serta data non-tes pada aspek afektif dan psikomotorik. Analisis data yang dilakukan adalah analisis pretest-posttest. Data pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada tema 8 subtema 4 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn, yaitu materi denah dan sikap atau perilaku yang sesuai dengan pengamalan sila-sila Pancasila. Sedangkan data posttest digunakan untuk melihat perbedaan yang signifikan pada hasil akhir siswa setelah diterapkan model pembelajaran Role Playing berbantuan media Rotar (Roda Putar). Adapun hasil pretest dan posttest pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Pretest dan posttest aspek kognitif

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah	1387	2424
Rata-rata	42,33	73,45
Nilai tertinggi	64	93
Nilai terendah	31	45
Varians	74,042	155.006
Standar Deviasi	8,605	12,450

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest kognitif* lebih tinggi dari rata-rata nilai *pretest* yaitu 73,18, sedangkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 42,33. Nilai tertinggi yang didapat pada *posttest* 93 sedangkan pada *pretest* hanya 64. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil nilai *posttest kognitif* lebih baik dibandingkan dengan hasil nilai *pretest*.

Tabel 2. Hasil Pretest dan posttest aspek Afektif

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah	1415	2535
Rata-rata	42,88	76,82
Nilai tertinggi	70	95
Nilai terendah	25	60
Varians	135,985	96,591
Standar Deviasi	11,661	9,828

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest afektif* lebih tinggi dari rata-rata nilai *pretest* yaitu 76,82, sedangkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 42,88. Nilai tertinggi yang didapat pada *posttest* 95 sedangkan pada *pretest* hanya 70.

Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil nilai *posttest afektif* lebih baik dibandingkan dengan hasil nilai *pretest*.

Tabel 3. Hasil Pretest dan posttest aspek Psikomototik

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	1700	2502
Rata-rata	51,48	75,82
Nilai tertinggi	75	91
Nilai terendah	37	58
Varians	139,133	76,966
Standar Deviasi	11,795	8,773

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest psikomotorik* lebih tinggi dari rata-rata nilai *pretest* yaitu 75,82, sedangkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 51,48. Nilai tertinggi yang didapat pada *posttest* 91 sedangkan pada *pretest* hanya 75. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil nilai *posttest psikomotorik* lebih baik dibandingkan dengan hasil nilai *pretest*. Berdasarkan penjelasan diatas, terlihat bahwa terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest* dari ranah *kognitif, afektif, dan psikomotorik*.

Untuk memastikan apakah model pembelajaran Role Playing berbantuan Media Rotar (Roda Putar) berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa, maka dilakukan uji statistik. Pertama-tama, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah sebaran data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan software IBM SPSS 25. Dalam penerapan uji *Shapiro-Wilk*, data dianggap mengikuti distribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Jadi, hasil uji normalitas ini akan menentukan jenis uji statistik selanjutnya yang akan digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing berbantuan Media Rotar terhadap prestasi belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kognitif

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.088	33	.200	.962	33	.288
Posttest	.142	33	.091	.945	33	.093

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan berupa uji *Shapiro-Wilk* dengan berbantuan *IBM SPSS statistic 25*. Hasil dari uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi pada soal *pretest* 0,288 dan *posttest* 0,093. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena

dalam pengujian *Shapiro-Wilk* nilai singnifikansi hasil *pretest* dan *posttest* ranah *kognitif* $> 0,05$.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Afektif

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.143	33	.085	.958	33	.222
Posttest	.142	33	.089	.955	33	.186

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan berupa uji *Shapiro-Wilk* dengan berbantuan *IBM SPSS statistic 25*. Hasil dari uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai singnifikansi pada soal *pretest* 0,222 dan *posttest* 0,186. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena dalam pengujian *Shapiro-Wilk* nilai singnifikansi hasil *pretest* dan *posttest* ranah *afektif* $> 0,05$.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Psikomotorik

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.101	33	.200	.967	33	.397
Posttest	.117	33	.200	.969	33	.440

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan berupa uji *Shapiro-Wilk* dengan berbantuan *IBM SPSS statistic 25*. Hasil dari uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai singnifikansi pada soal *pretest* 0,397 dan *posttest* 0,440. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal karena dalam pengujian *Shapiro-Wilk* nilai singnifikansi hasil *pretest* dan *posttest* ranah *psikomotorik* $> 0,05$.

Setelah dilakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat analisis, uji selanjutnya yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *paired sample t-test*. Dengan pengujian ini dapat dilihat perbedaan rata-rata hasil prestasi belajar siswa pada ranah *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik* sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar). Data yang digunakan pada uji ini adalah nilai *pretest* dan *posttest*. Uji *paired sample t-test* dengan hipotespretestis yang diajukan sebagai berikut.

- H_0 = Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil prestasi belajar siswa pada ranah *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik* sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar).

- H_a = Terdapat perbedaan rata-rata hasil prestasi belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar).

Dasar pengambilan putusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji ini adalah sebagai berikut.

Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05, maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T-Test Kognitif

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest	-31.121	7.924	1.379	-33.931	-28.311	-22.560	32	.000

Berdasarkan hasil analisis output SPSS 25, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi (0,000) lebih kecil dari 0,05, yang berarti (H_a) diterima dan (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata prestasi belajar siswa pada ranah *kognitif* sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Playing* yang didukung oleh media Rotar (Roda Putar). Hasil pretest dan posttest siswa menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar) terhadap prestasi belajar *kognitif* siswa.

Tabel 8. Hasil Uji Paired Sample T-Test Afektif

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest	-33.939	8.078	1.406	-36.804	-31.075	-24.137	32	.000

Berdasarkan analisis output SPSS 25, nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa (H_a) diterima dan (H_0) ditolak, karena nilai signifikansi (0,000) < 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata prestasi belajar siswa pada ranah *afektif* sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil pretest dan posttest siswa menunjukkan adanya

pengaruh dari penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan media Rotar (Roda Putar) terhadap prestasi belajar *afektif*.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sample T-Test Psikomotorik

Pair	Pretest- Posttest	Paired Differences					t	Df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1		- 24.333	5.694	.991	- 26.352	- 22.314	- 24.551	32	.000

Berdasarkan analisis output SPSS 25, nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa (H_a) diterima dan (H_0) ditolak, karena nilai signifikansi (0,000) < 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata prestasi belajar siswa pada ranah *psikomotorik* sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* siswa menunjukkan adanya pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Rotar (Roda Putar) terhadap prestasi belajar *psikomotorik*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diperoleh, penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan media Rotar (Roda Putar) terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam muatan Bahasa Indonesia dan PPKn tema 8 subtema 4. Sebelum penerapan model, hasil pretest kognitif menunjukkan nilai terendah 31 dan tertinggi 64, dengan rata-rata 42,33. Setelah penerapan, hasil posttest kognitif mengalami peningkatan signifikan, dengan nilai terendah 45 dan tertinggi 93, serta rata-rata 73,18. Untuk aspek afektif, nilai pretest awal tercatat terendah 25 dan tertinggi 70, dengan rata-rata 42,88; sementara setelah perlakuan, nilai posttest afektif meningkat dengan nilai terendah 60 dan tertinggi 95, serta rata-rata 76,82. Pada aspek psikomotorik, nilai pretest sebelum perlakuan terendah 37 dan tertinggi 75, dengan rata-rata 51,48; sedangkan setelah perlakuan, hasil posttest menunjukkan nilai terendah 58 dan tertinggi 91, dengan rata-rata 75,82.

Peningkatan prestasi belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik ini terjadi karena penerapan inovasi model Role Playing, di mana setiap kelompok dituntut untuk aktif dalam memerankan peran tertentu yang terkait dengan kehidupan nyata, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain mampu meningkatkan prestasi belajar, penerapan model Role Playing juga terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan rasa percaya diri siswa. Dalam model ini, siswa belajar bekerja sama dalam kelompok untuk membagi

tanggung jawab sesuai dengan peran yang telah ditentukan sebelumnya, serta dilatih untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan dalam situasi kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian (Putra, 2016) yang menyatakan bahwa model role playing dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara, berpikir, dan bekerja sama dengan kelompoknya. Dengan bermain peran, siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam memerankan karakter tertentu, serta belajar mengenai sifat baik dan buruk dari karakter yang mereka perankan. Sejalan dengan penelitian (Kaffa & Miaz, 2022), model Role Playing memberikan peningkatan kinerja siswa saat melakukan peran yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat membedakan mana sifat yang baik dalam memerankan suatu tokoh, yang bisa ditiru, dan mana sifat yang tidak baik, yang harus dihindari.

Pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran juga sangat penting karena dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, selain menerapkan model pembelajaran Role Playing, peneliti juga menggunakan media Rotar (Roda Putar) sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pemilihan media Rotar ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, sesuai dengan penjelasan Nengtyas dkk (2023), yang menyatakan bahwa media Roda Putar membantu siswa dalam belajar dengan membangkitkan motivasi dan minat belajar, serta membuat siswa aktif untuk meningkatkan pemahamannya sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal dan menyenangkan. Selain itu, media Rotar juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, sejalan dengan pendapat Bakhrudin & Risasongko (2022), yang menyatakan bahwa media yang kreatif dapat menumbuhkan semangat dalam belajar serta meningkatkan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Namun, terdapat beberapa batasan yang perlu diperhatikan, di mana hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasi jika hanya dilakukan di satu sekolah atau kelompok siswa tertentu, sehingga tidak mencerminkan kondisi seluruh populasi siswa. Faktor eksternal, seperti latar belakang siswa atau dukungan keluarga, juga dapat memengaruhi prestasi belajar, yang belum tentu diukur dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan konteks dan variabel lain yang dapat memengaruhi hasil.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model Role Playing berbantuan media Rotar (Roda Putar) secara signifikan mempengaruhi prestasi belajar siswa kelas III SDN 1 Blungcangkring, dengan Uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata prestasi belajar kognitif meningkat dari 42,33 menjadi 73,18; aspek afektif dari 42,88 menjadi 76,82; dan

aspek psikomotorik dari 51,48 menjadi 75,82. Hasil ini menegaskan bahwa penerapan metode pembelajaran inovatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga guru dianjurkan untuk mengintegrasikan metode pembelajaran aktif dalam kurikulum. Menerapkan pembelajaran berbasis pengalaman seperti role playing dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif yang lebih baik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi kombinasi model pembelajaran lain dengan media teknologi yang berbeda untuk menilai dampaknya terhadap prestasi belajar siswa secara lebih komprehensif.

Referensi

- Bakhrudin, A., & Risasongko, A. A. (2022). Pembiasaan Sikap Tasamuh Santri Melalui Pembelajaran Rebana Kolosal. *Jurnal Penelitian*, 16(2), 371. <https://doi.org/10.21043/jp.v16i2.18986>
- Eti Robiatul Adawiah, & Siti Qomariyah. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144–162. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2114>
- Fitrianingsih, D., Sutoyo, S., & Handini, O. (2023). Analisis Penggunaan Model Role Playing Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Pada Peserta Didik Kelas Iiia. *Jurnal Sinektik*, 4(1), 87–97. <https://doi.org/10.33061/js.v4i1.5296>
- Heri Retnawati. (2015). Teknik Pengambilan Sampel. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Kaffa, Z., & Miaz, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Role Playing pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8228–8238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3344>
- Lestari, S. D., Khamdun, K., & Riswari, L. A. (2023). Penerapan Model Make a Match dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Boloagung 02. *As-Sabiqun*, 5(2), 592–603. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i2.3125>
- Marzuki, E., Irfan, M., & Hermuttaqien, F., P., B. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Muatan IPA pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Takalar. *Pinisi Journal Of Education*, 11(1), 79–89. <https://doi.org/10.35706/judika.v11i1.8715>
- Mawarni, F., & Fitriani, Y. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Pokok Teks Eksposisi di Kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Sembawa Kabupaten Banyuasin. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 9(2), 133–147. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v9i2.4293>
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2), 133–140.
- Nengtyas, S. R., Akhwani, Mujiadi, & Salwah, D. (2023). Penggunaan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I pada Mata Pelajaran

- Matematika di SDN Krian 4 Sidoarjo. *National Conference For Ummah (NCU)*, 2(2), 42–46.
- Putra, W., A. (2016). Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sdn Wonosari 4. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9, 874–884.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M., & A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas* (& H. A. (E. Munastiwi & Penyunt.) (eds.); Issue 1). Erkana Utama.
- Said. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–17. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.3438>
- Sari, K., F., F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 1(5), 20–30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Sinaga, Y. S. R., Sinaga, R., Marianus, S. M., & Tanjung, D. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Viii Kelas Sd Negeri 060934 Medan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1899. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9252>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); Kedua). Alfabeta, cv.
- Ulfa, N. A., Fakhriyah, F., & Fardhani, M. A. (2020). Model Mind Mapping Berbantuan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26555>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>