

Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDS ST. Antonius VI Medan

Romauli Aldesi Butar-Butar¹, Irminda Pinem², Joen Parningotan Purba³

¹Universitas Katolik Santo Thomas Medan, butarbutarmarihot293@gmail.com

²Universitas Katolik Santo Thomas Medan, irminda_pinem@ust.ac.id

³Universitas Katolik Santo Thomas Medan, joen.purba@ust.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDS St. Antonius VI Medan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas IV SDS St. Antonius VI Medan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,67, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 81,67, sehingga terjadi peningkatan sebesar 26,00 poin. Hasil uji *Paired Sample t-Test* memperoleh nilai t_{hitung} sebesar -19,054 dengan $df = 29$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDS St. Antonius VI Medan.

Kata kunci: *IPAS, Learning Outcomes, Role Playing, Siswa Sekolah Dasar, Model Pembelajaran.*

Abstract

This study aimed to determine the effect of the Role Playing learning model on the learning outcomes of fourth-grade students in IPAS at SDS St. Antonius VI Medan. This research was motivated by the relatively low learning outcomes of students in IPAS learning, indicating the need for a learning model that could increase student engagement and understanding. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One Group Pretest-Posttest design. The subjects consisted of 30 fourth-grade students at SDS St. Antonius VI Medan. Data were collected through learning outcome tests, questionnaires, and documentation. The data were analyzed using a Paired Sample t-Test. The results showed that the students' mean pretest score was 55.67, while the mean posttest score increased to 81.67, indicating an improvement of 26.00 points. The Paired Sample t-Test resulted in a t-value of -19.054 with $df = 29$ and a significance value of $0.000 < 0.05$. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that the Role Playing learning model had a significant effect on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SDS St. Antonius VI Medan.

Keywords: *IPAS, learning outcomes, Role Playing, elementary school students, learning model.*

Corresponding Author:

Romauli Aldesi Butar-Butar

Universitas Katolik Santo Thomas Medan, butarbutarmarihot293@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran menjadi tahap awal yang sangat menentukan dalam membangun pemahaman dan karakter siswa.

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut Adzhar (2025) belajar adalah suatu proses yang melibatkan aktivitas seseorang dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru. Proses ini tidak hanya terbatas pada transfer ilmu dari guru ke siswa, tetapi juga melibatkan eksplorasi, pemecahan masalah, dan interaksi dengan lingkungan sosial serta teknologi.

Keberhasilan belajar peserta didik tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri individu maupun dari lingkungan di sekitarnya yang turut mendukung perkembangan kemampuan dan pencapaian belajar siswa. Menurut Wahap & Rosnawati (2021) faktor yang mempengaruhi belajar adalah: (1) Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu: a) faktor fisiologis, b) faktor psikologis: Kecerdasan/intelegensi siswa, motivasi, ingatan, minat, sikap, bakat, c) konsentrasi belajar, d) rasa percaya diri, e) belajar, f) cita-cita siswa; (2) Faktor-Faktor Eksogen/Eksternal: a) lingkungan sosial, b) lingkungan non sosial: Lingkungan alamiah, Faktor instrumental, Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa).

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengintegrasikan berbagai konsep, termasuk yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Salah satu materi yang dominan ke IPS adalah peran dan tugas di rumah dan di sekolah. Materi ini bertujuan agar siswa mampu memahami tanggung jawabnya sebagai anggota keluarga dan warga sekolah serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, kenyataannya proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering berlangsung secara konvensional, di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal. Akibatnya, hasil belajar siswa masih tergolong rendah, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman kontekstual seperti peran dan tanggung jawab. Dan proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh guru sehingga partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran belum optimal. Siswa cenderung kurang aktif dalam memahami materi, khususnya materi peran dan tanggung jawab di rumah dan di sekolah. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap wali kelas IV SDS St. Antonius VI Medan, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya belajar siswa pada mata pelajaran IPS, banyak siswa merasa bahwa IPS adalah pelajaran yang kurang menarik dan tidak menyenangkan karena terlalu teoritis dan penuh hafalan, serta kurangnya keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Berikut hasil observasi yang dilakukan terhadap wali kelas IV SDS St. Antonius VI Medan Tahun Ajaran 2025/2026.

Tabel 1.Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian IPAS Siswa Kelas IV

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Presentasi	Keterangan
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	0-68	13	43,3 %	Perlu bimbingan
	69-79	10	33,3 %	Cukup baik
	80-89	5	16,7 %	Baik
	90-100	2	6,7 %	Sangat baik
Siswa Kelas IV		30	100 %	

Berdasarkan Tabel 1.1, diketahui bahwa hasil ulangan harian IPAS siswa kelas IV SDS St. Antonius VI Medan Tahun Ajaran 2025/2026 masih tergolong rendah. Dari jumlah 30 siswa, terdapat 13 siswa (43,3%) memperoleh nilai 0-68 dengan kategori perlu bimbingan. Selanjutnya, 10 siswa (33,3%) memperoleh nilai 69-79 dengan kategori cukup baik, 5 siswa (16,7%) memperoleh nilai 80-89 dengan kategori baik, dan hanya 2 siswa (6,7%) yang memperoleh nilai 90-100 dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan data tersebut, siswa yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu memperoleh nilai 69-100, berjumlah 17 siswa atau sebesar 56,7%. Sementara itu, siswa yang belum mencapai KKTP, yaitu memperoleh nilai 0-68, berjumlah 13 siswa atau sebesar 43,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih cukup banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif, seperti model pembelajaran *Role Playing*, agar hasil belajar IPAS siswa dapat meningkat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu situasi yang berkaitan dengan kehidupan nyata, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih mudah. Model pembelajaran *role playing* merupakan strategi pengajaran yang menonjolkan perwujudan nilai dan emosi melalui pemeragaan karakter tertentu dalam konteks dramatis, menghadirkan jalan yang berpotensi efektif untuk menambah keterlibatan siswa dan, akibatnya, hasil belajar mereka dalam sains Ariyanti & Torimtubun (2025) penerapan permainan peran dalam kelas tidak hanya menjanjikan untuk mendorong keterlibatan siswa tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep ilmiah yang lebih mendalam dan tahan lama.

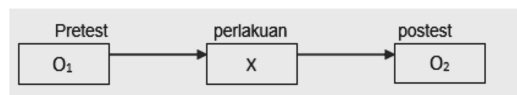
Model *Role Playing* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Nurkhayati (2019) menyatakan bahwa model bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu bentuk permainan edukatif (*educational games*) yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mempresentasikan dan mengeksplorasi aspek perasaan, sikap, perilaku, serta nilai-nilai tertentu. Penerapan model ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan empati dengan cara menghayati perspektif, perasaan, dan pola pikir orang lain melalui proses peniruan peran, seolah-olah berada dalam situasi yang dialami individu tersebut. perasaan, dan pola pikir orang lain melalui proses peniruan peran, seolah-olah berada dalam situasi yang dialami oleh individu tersebut.

Model pembelajaran *role playing* memiliki langkah-langkah atau sintak dalam pelaksanaannya. Menurut Rozak & Sumadi (2025) model *role playing* memiliki beberapa langkah, yaitu (1) Menentukan masalah yang hendak dimainkan (Guru menjelaskan permasalahan kepada siswa melalui tanya jawab. Masalah didiskusikan secara detail agar dapat dipahami oleh siswa. Permasalahan yang ada diidentifikasi

mulai dari tokoh-tokoh yang terlibat, situasi, dan masalah yang terjadi), (2) Memilih Pemeran (Guru dan siswa bersama-sama mencari karakter yang cocok dan dibutuhkan sesuai permasalahan. Setelah itu, siswa akan dibentuk kelompok dan berdiskusi dengan kelompoknya tentang peran-peran yang akan dimainkan), (3) Menyusun Skenario (Siswa menyusun naskah atau skenario dengan bantuan guru. Skenario tidak boleh menyimpang dari inti dan pokok permasalahan. Guru dapat membimbing siswa dalam membuat skenario seperti menanyakan karakter dari masing-masing peran agar sesuai dengan topik), (4) Menyiapkan Pengamat (Pengamat digunakan untuk mengamati, memberikan komentar, saran kepada pemain yang sedang tampil. Pengamat akan berperan sebagai evaluator agar pemain yang tampil mendapatkan masukan dari permainan perannya), (5) Memainkan Peran (Setelah semua hal siap, selanjutnya adalah pementasan. Skenario yang telah dibuat dimainkan oleh setiap kelompok sesuai peran masing-masing dan bebas untuk mengekspresikan diri), (6) Melakukan Diskusi dan Evaluasi (Setelah menerima masukan dari pengamat, setiap kelompok akan berdiskusi dan mengevaluasi penampilannya, dengan dibantu oleh guru. Setiap kelompok akan memperbaiki permainannya yang kurang maksimal, setelah diberi saran dan masukan), (7) Memainkan Ulang (Siswa akan memainkan ulang peran yang diperoleh, sesuai saran dan masukan dari beberapa pihak sehingga permainan peran yang dilakukan dapat memberikan hasil yang lebih baik), (8) Berbagi Pengalaman dan Menarik Kesimpulan (Setelah bermain peran, para pemain mampu untuk membagikan pengalamannya, menceritakan hal yang dirasakan. Selain itu, pemain menyimpulkan bersama-sama hal yang dapat diperoleh dari bermain peran, dengan bimbingan guru).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Sugiyono (2023:16), penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah eksperimen. Desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu *One-Group Pretest-Posttest design*. Pada design ini peneliti memberikan *pretest*, sebelum diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan.



Gambar 1. One group pretest-posttest design

Keterangan:

O_1 = Nilai *Pretest* sebelum diberikan perlakuan pembelajaran dengan model *Role Playing*

O_2 = Nilai *Posttest* setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan model *Role Playing*

X = Perlakuan model pembelajaran *Role Playing*

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDS St. Antonius VI Medan yang beralamat di Jalan Raya Menteng Gg. Benteng, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Pemilihan sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian didasarkan pada

beberapa pertimbangan, yaitu pihak sekolah bersedia dan terbuka dalam menerima pelaksanaan penelitian, jumlah peserta didik di SDS St. Antonius VI Medan cukup memadai untuk dijadikan subjek penelitian, serta sekolah tersebut belum pernah dilaksanakan penelitian dengan permasalahan yang sama dengan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDS St Antonius VI Medan yang berjumlah 60 siswa. Pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan *non probability sampling* dengan jenis *sampling purposive*. Sugiyono (2023:133) menyatakan *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Peneliti memilih kelas IV A karena adanya rekomendasi dari wali kelas karena kondisi kelas yang cukup mendukung pelaksanaan penelitian dan kelas IV A belum pernah menggunakan model *Role Playing* sehingga dapat diketahui pengaruh penerapan model tersebut. Sampel yang digunakan adalah kelas IV A SDS St Antonius VI Medan yang berjumlah 30 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes, angket, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik pada tingkat C3 (*menerapkan*), C4 (*menganalisis*), dan C5 (*mengevaluasi*) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai tanggapan atau kondisi variabel yang diteliti berdasarkan pernyataan yang diberikan kepada responden, dengan menggunakan skala penilaian yang telah ditentukan. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian berupa dokumen, foto kegiatan, daftar nama peserta didik, daftar nilai, serta berbagai dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Ketiga teknik tersebut digunakan secara terpadu untuk memperoleh data yang relevan, lengkap, dan dapat mendukung pencapaian tujuan penelitian.

Sugiyono (2023:175) berpendapat bahwa “instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid”. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Rumus korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus yang dikemukakan oleh Pearson yang dikenai rumus korelasi *Product Moment Pearson*. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Dalam menguji reliabilitas instrumen penelitian peneliti menggunakan rumus *Cronbach Alpha*.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas data adalah suatu proses statistik yang digunakan untuk mengevaluasi apakah distribusi data suatu variabel mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada variabel yang diteliti, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, peneliti menggunakan analisa *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program *SPSS Vers 23*. Hasil perhitungan menunjukkan data berdistribusi normal jika nilai *Asymp.sign* lebih besar dari $0,05 \geq 0,05$. Sebaliknya jika nilai *Asymp.sign* kurang dari sama dengan $0,05 \leq 0,05$ maka data dapat dikatakan tidak berdistribusi normal. Nilai *Asymp.sign* ini menguji signifikan pada hasil perhitungan *Kolmogorov-Smirnov test*. Uji normalitas data dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji *liliefors* Sudjana (2019:466).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Swasta St. Antonius VI Medan yang terletak di Jl. Menteng Raya Gg. Benteng No. 21, Kec. Medan Denai. Penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model Role Playing terhadap hasil belajar siswa di kelas IV. Penelitian yang dilaksanakan selama 3 hari 17, 18, 19 Juni 2026. Sekolah SD Swasta St. Antonius VI Medan memiliki fasilitas yang cukup lengkap dan mendukung proses belajar mengajar yang bagus. Sekolah ini memiliki 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang tata usaha, 1 ruang untuk menyimpan alat-alat ekstrakurikuler, 1 ruang uks, dan memiliki 8 toilet.

Pada kelas IV yang berjumlah 30 siswa, peneliti terlebih dahulu menggunakan tindakan awal atau *Pretest* sebelum memulai pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa. Nilai *Pretest* siswa kelas IV SD Swasta St. Antonius VI Medan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1 Rekapitulasi Nilai *Pretest* Siswa

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Tertinggi	80
2	Nilai Terendah	30
3	Rata-rata	55,67
4	Jumlah Siswa	30
5	Jumlah Nilai	1670

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil *pretest* siswa menunjukkan nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 30. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 55,67 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang dan jumlah keseluruhan nilai sebesar 1.670. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran masih berada pada tingkat yang relatif rendah, sehingga diperlukan penerapan proses pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah proses belajar mengajar dengan materi peran dan tugas di rumah dan disekolah sesuai dengan model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV, selanjutnya peneliti memberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atas tindakan yang diberikan. Hasil ini terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

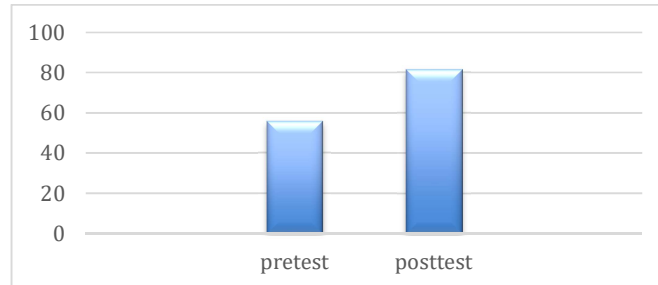
Tabel 2 Rekapitulasi Nilai *Posttest* Siswa

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Tertinggi	95
2	Nilai Terendah	65
3	Rata-rata	81,67
4	Jumlah Siswa	30
5	Jumlah Nilai	2450

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil *posttest* siswa menunjukkan nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 65. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 81,67 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang dan jumlah keseluruhan nilai sebesar 2.450. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran mengalami peningkatan dibandingkan dengan kemampuan awal yang terlihat dari hasil *pretest*.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Pada *pretest*, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80, nilai terendah 30, dan nilai rata-rata sebesar 55,67. Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* menunjukkan nilai tertinggi meningkat menjadi 95, nilai terendah menjadi 65, dan nilai rata-rata

meningkat menjadi 81,67. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 26,00 poin, yaitu dari 55,67 pada *pretest* menjadi 81,67 pada *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan.



Gambar 2. Diagram Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model *role Playing* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest* hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan model *Role Playing*. Nilai rata-rata yang diperoleh pada saat *pretest* adalah sebesar 55,67 dengan kategori kurang. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* setelah adanya perlakuan maka diperoleh nilai sebesar 81,67 dengan kategori baik sekali.

Pada akhir pembelajaran peneliti membrikan angket kepada siswa hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan bagaimana keadaan siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*.

Tabel 3 Rekapitulasi Nilai Angket Siswa

No	Uraian	Nilai
1	Nilai Tertinggi	96
2	Nilai Terendah	66
3	Rata-rata	81,67
4	Jumlah Siswa	30
5	Jumlah Nilai	2450

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa hasil angket siswa menunjukkan nilai tertinggi sebesar 96 dan nilai terendah sebesar 66. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 81,67 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang dan jumlah keseluruhan nilai sebesar 2.450. Hasil tersebut menunjukkan bahwa skor angket siswa secara keseluruhan berada pada kategori yang cukup tinggi. Nilai rata-rata sebesar 81,67 menggambarkan bahwa berdasarkan hasil pengisian angket, siswa memberikan respons yang relatif baik terhadap aspek yang diukur dalam penelitian.

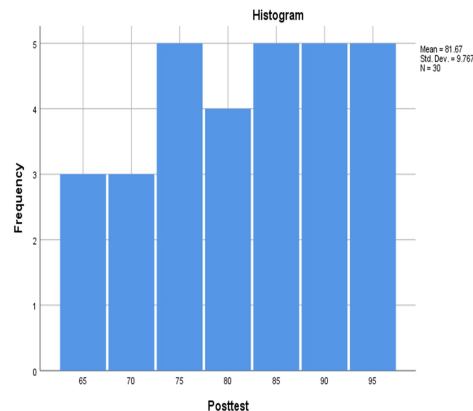
Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui apakah data dari *posttest* hasil belajar siswa kelas IV SD Swasta St. Antonius VI Medan berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel. Pengujian normalitas yaitu dengan menggunakan uji *Liliefors*.

Tabel 4 Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	.137	30	.160	.926	30	.039

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogrov-Smimov* dengan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai signifikansi pada data *posttest* sebesar .160. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (sig. > 0,05), sehingga data *posttest* dapat dinyatakan berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, data penelitian pada kelas IV layak digunakan untuk analisis statistik lebih lanjut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dalam penelitian ini berdistribusi normal.



Gambar 3. Histogram Normalitas *Posttest*

Berdasarkan Gambar 3 Histogram Normalitas *Posttest*, dapat diketahui bahwa data *posttest* terdiri atas 30 siswa dengan nilai rata-rata sebesar 81,67 dan standar deviasi sebesar 9,767. Histogram menunjukkan bahwa sebaran nilai *posttest* berada pada rentang sekitar 65 sampai 95, dengan frekuensi yang bervariasi pada setiap interval nilai. Secara visual, distribusi data terlihat menyebar di sekitar nilai rata-rata dan tidak menunjukkan penyimpangan yang sangat mencolok. Namun, histogram saja belum cukup untuk menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Kesimpulan normalitas sebaiknya didasarkan pada hasil uji normalitas, seperti *Shapiro-Wilk*, terutama karena jumlah responden hanya 30 siswa.

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dan syarat uji koefisien korelasi yaitu dengan melihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan rumus korelasi *product moment*.

Tabel 5 Uji Koefisien Korelasi

Correlations			
		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.969**
	Sig. (2-tailed)		.000
		30	30
Y	Pearson Correlation	.969**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,969 terletak pada rentang nilai 0.80-1.000 maka dapat disimpulkan bahwa adanya

pengaruh yang hubungan tinggi antara model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Swasta St. Antonius VI Medan.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan sampel berasal dari populasi yang sama atau homogen, maka selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis menggunakan “uji-t”. statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah uji-t, hipotesis yang dilakukan adalah:

Ho : tidak terdapat pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik.

Ha : terdapat pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik.

Kriteria uji-t dapat dilakukan signifikan apabila diperoleh untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dengan hasil belajar. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dilakukan dengan cara membandingkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ hipotesis diterima, dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak. Perhitungan uji-t dilakukan dengan rumus manual dan dengan menggunakan bantuan SPSS Versi 25. Hasil uji *paired sample test* dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6 Paired Sample Test

	Paired Differences				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Pretest-Posttest	-26,000	7,474	1,365	-28,791	-23,209
T	df		Sig. (2-tailed)		
	-19,054		29		
			.000		

Berdasarkan Tabel 4.18, hasil uji *Paired Sample Test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata perbedaan antara *pretest* dan *posttest* adalah -26,000, dengan standar deviasi sebesar 7,474 dan standar error mean sebesar 1,365. Interval kepercayaan 95% terhadap perbedaan rata-rata berada pada rentang -28,791 sampai -23,209. Hasil pengujian diperoleh nilai $t_{hitung} = -19,054$ dengan $df = 29$ dan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Role Playing*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDS St. Antonius VI Medan. Peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 26,00 poin, dari rata-rata *pretest* 55,67 menjadi rata-rata *posttest* 81,67, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Role Playing*.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta St. Antonius VI Medan, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, dengan melibatkan 30 siswa sebagai sampel penelitian. Penelitian ini menerapkan model *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS materi “Peran dan tugas di rumah dan di sekolah” di kelas IV SD Swasta St. Antonius VI Medan Tahun Ajaran 2025/2026.

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen penelitian, dari 40 butir soal yang valid diuji terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan 20 butir soal yang dinyatakan

tidak valid. Sementara itu, pada instrumen angket yang terdiri atas 40 pernyataan, diperoleh 20 pernyataan yang valid dan 20 pernyataan yang tidak valid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penerapan model *Role Playing*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih nyaman dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam berdiskusi, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, penerapan model pembelajaran tersebut mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, bekerja sama dengan teman sekelompok, serta menghargai pendapat orang lain. Kondisi ini turut mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses pengujian validitas instrumen peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 25 untuk mempermudah analisis data dan validasi butir soal.

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa, peneliti menggunakan *pretest* dikelas IVA dengan jumlah 20 pernyataan yang didapatkan rata-ratanya sebesar 55,67 dari rata-rata tersebut dapat dilihat hasil belajar peserta didik yang rendah. Setelah diberikan perlakuan model *Role Playing*, peneliti memberikan soal *posttest* dengan jumlah 20 pernyataan dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,67. Dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model *Role Playing* sangat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai $L_{hitung} \leq L_{tabel}$, sedangkan data dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila $L_{hitung} \geq L_{tabel}$. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,119 dan L_{tabel} 0,161. Sementara itu, pada data angket diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,148 dengan L_{tabel} sebesar 0,161. Karena seluruh nilai L_{hitung} lebih kecil dari pada L_{tabel} , maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal sehingga asumsi dan persyaratan analisis telah terpenuhi. Selajutnya, hasil analisis koefisien korelasi menunjukkan bahwa nilai r_{hitung} sebesar 0,969 lebih besar dari pada nilai r_{tabel} sebesar 0,361. Hasil tersebut mengindikasikan adanya hubungan yang positif antara penerapan model *Role Playing* (X) dengan terhadap hasil belajar peserta didik (Y) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Swasta St. Antonius VI Medan. Dengan demikian, model pembelajaran tersebut memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil pengujian hipotesis melalui uji-t menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai t_{hitung} sebesar 19,054 yang lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 2,042 ($19,054 \geq 2,042$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Role Playing* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Swasta St. Antonius VI Medan. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari hasil *pretest* sebesar 55,67 menjadi 81,67 pada hasil *posttest*. Selain itu, hasil uji korelasi memperoleh nilai r sebesar 0,969 yang menunjukkan adanya hubungan yang kuat, serta hasil uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} $19,054 \geq t_{tabel}$ 2,042 sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Penerapan model *Role Playing* juga memperoleh tanggapan positif dari peserta didik berdasarkan hasil angket yang diberikan. Media tersebut membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta analisis data yang diperoleh mengenai penerapan model *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Swasta St. Antonius VI Medan Tahun Ajaran 2025/2026, maka dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut :

1. Pelaksanakan model *Role Playing* di SD Swasta St. Antonius VI Medan Tahun Ajaran 2025/2026 diawali dengan pemberian *pretest* kepada siswa kelas IV A yang terdiri dari 20 butir soal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan model *Role Playing* selesai dilaksanakan, peneliti memberikan *posttest* dengan jumlah soal yang sama untuk melihat perubahan hasil belajar siswa. Selain itu, peneliti juga membagikan angket yang berisi 20 pernyataan guna mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran tersebut.
2. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan perlakuan, peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, proses pembelajaran diberikan dengan menerapkan model *Role Playing*, kemudian dilakukan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa setelah perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 55,67 dan meningkatkan menjadi 81,67 pada hasil *posttest*. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* mampu meningkatkan kemampuan siswa secara signifikan.
3. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat diketahui bahwa penerapan model *Role Playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Swasta St. Antonius VI Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Hasil tersebut ditunjukkan melalui hasil uji korelasi dengan nilai r_{hitung} 0,969 yang lebih besar dibandingkan r_{tabel} 0,361, sehingga menunjukkan adanya hubungan yang kuat. Selain itu, hasil uji hipotesis memperoleh nilai t_{hitung} 19,054 yang lebih besar dari t_{tabel} 2,042 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil pengelolaan data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah diterapkannya model *Role Playing*. Hal tersebut terlihat dari perolehan nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pretest*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, penerapan model tersebut terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi “Peran dan tugas di rumah dan di sekolah”.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan belajar serta peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Swasta St. Antonius VI Medan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SDS St. Antonius VI Medan yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian, khususnya kepada kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ilmiah ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap

Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDS St. Antonius VI Medan” dapat terlaksana dan diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzhar, H. (2025). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Bermakna dalam Perkembangan Kurikulum Pendidikan di Indonesia. *Paedagogos Journal of Education and Learning*, 01.
- Ariyanti, N., & Torimtubun, H. (2025). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN02 Bengkayang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5.
- Arikunto, S. (2023). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi ke-3). Jakarta: Bumi Aksara
- Marianus, S. M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Praja Muda Karana Kelas III SD RK Budi Luhur Medan Denai Tahun Pembelajaran 2020/2021. 6.
- Musyawir, Ansori, S., Irani, U., Kartika, M., Delimayanti, Surwuy, G. S., Ismail, Hidayah, S. N., Sihotang, C., Massang, B., Puspitasari, T., Magfirah, I., Agung, A., & Elvianasti, M. (2022). Model-model Pembelajaran Inovatif (Sarwandi (ed.)). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Nurkhayati, I. (2019). *Membumikan Model Role Playing* (S. J. D. Amalia (ed.); Cetakan Pe). Edwrite Publishing.
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8.
- Rozak, A., & Sumadi, C. D. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Blega 2Bangkalan*. 3.
- Wahap, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran* (Cetakan 1).