

Pengaruh Model *Pembelajaran Role Playing* Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN 091287 Panei Tongah

Fani Frida Yanti Tambunan

Universitas HKBP Nommensen, Pematang Siantar

Theresia Monika Siahaan

Universitas HKBP Nommensen, Pematang Siantar

Esti Sirait

Universitas HKBP Nommensen, Pematang Siantar

Korespondensi Penulis: fanifytambunan@gmail.com

Abstract. *The aim of this research is to determine the influence of the ROle Playing learning model on the PPKN learning outcomes of class IV students at SD Negeri 091287 Panei Tongah. There are 2 hypotheses in this research, namely 1. There is an influence of the role playing learning model on the learning outcomes of students at SD Negeri 091287 Panei Tongah, 2. There is no influence of the role playing learning model on the learning outcomes of students at SD Negeri 091287 Panei Tongah. This research uses an experimental method with a pre-experimental design research method. The population of this study was all 22 grade IV students at SD Negeri 091287 Panei Tongah. Data collection was carried out using test administration techniques. The tests used are pretest and posttest. Based on data analysis, it is known that the t calculated result is 11.68 with a significance level of 0.05. So it can be*

Keyword: *Role playing learning model, learning outcomes*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role Playing berpengaruh terhadap hasil belajar PPKN siswa kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tongah. Terdapat 2 hipotesis pada penelitian ini yaitu 1. Ada pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 091287 Panei Tongah, 2. Tidak ada pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 091287 Panei Tongah. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis metode penelitian pre- ekpermental design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tongah sebanyak 22 orang siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pemberian tes. Tes yang digunakan yaitu pretest dan posttest. Berdasarkan analisi data diketahui bahwa hasil t hitung sebesar 11,68 dengan taraf signifikan 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar PPKN siswa kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tongah.

Kata kunci: *Role playing learning model, learning outcomes*

Received Oktober 30, 2023; Revised November 2, 2023; Desember 23, 2023

* Fani Frida Yanti Tambunan, fanifytambunan@gmail.com

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan tonggak dalam mengembangkan sumber daya manusia yang mempengaruhi pembangunan nasional. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam mencapai tujuan dari pendidikan itu didahului oleh proses pendidikan yang memadai. Pendidikan juga merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi manusia, karena pendidikan adalah proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan perilaku yang membentuk karakter seseorang. Kegiatan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Secara metodologis, kegiatan belajar lebih dominan kepada peserta didik, mengajar secara intruksional dilakukan oleh guru, sehingga istilah pembelajaran merupakan ringkasan dari kata belajar dan mengajar. “Pembelajaran merupakan proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja untuk menciptakan perubahan dalam diri dalam mengarahkan individu tersebut kearah yang lebih baik” (Setiawan, 2017:20-21). Secara psikologis, pembelajaran adalah sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang dalam mencapai perubahan perilaku secara menyeluruh dari hasil interaksinya dengan lingkungan. Menurut Abi, (2020:328) Belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhannya, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (dalam Hutagalung, 2022). Sehingga dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antar pendidik dengan peserta didik dalam usaha memperoleh suatu perubahan dalam diri baik secara pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, akan ada materi yang tersaji dalam setiap mata pelajaran, yang mana materi ini yang akan diberikan guru kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan. Salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Dasar yang mampu mengembangkan kemampuan dan pengetahuan siswa yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau sering disingkat dengan PPKn. PPKn ini merupakan

**Pengaruh Model Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 122381 Pematang Siantar –
Intan Simangunsong, Theresia Monika Siahian, Natalina Purba
DOI : xxxx**

pembelajaran yang berisikan ajaran mengenai pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sehingga membentuk peserta didik menjadi warga negara Indonesia yang taat akan aturan yang ditetapkan oleh agama dan UUD 1945. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang identik dengan istilah *civic*, yaitu mata pelajaran yang bertujuan membentuk dan mempersiapkan atau membina warga negara yang baik, cerdas, bertanggung jawab (dalam Sitti, 2020). Menurut Branson ada 3 kompetensi dalam Pendidikan Kewarganegaraan yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), sikap kewarganegaraan (*civic disposition*), yang mana kompetensi ini harus dimiliki siswa agar menjadi warga Negara yang cerdas dan baik dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (dalam Febriyanti, 2020). Tujuan utama pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar memberikan pengertian, pengetahuan, dan pemahaman tentang Pancasila yang benar serta meletakkan dan membentuk pola pikir yang sesuai dengan Pancasila.

Dari pemaparan di atas, salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam suatu kegiatan pembelajaran adalah dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan kompetensi pendidikan guru. Sehingga guru berperan penting dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, efektif dan menyenangkan sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dalam memberikan kegiatan pembelajaran tersebut, guru dapat berinovasi dalam memberikan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Menurut Wahab (2017:209) berpendapat bahwa model *Role Playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Model *Role Playing* atau bermain peran dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk menirukan aktivitas atau mendramatisasikan ide, situasi atau karakter khusus (Sani, 2013:170). Penggunaan model ini dapat membuat peserta didik berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-temannya untuk mengekspresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan data pada Tabel 1.1, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran PPKn masih banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan

Minimum) yaitu kurang dari 70. Hal ini dapat dilihat dari 21 siswa di SD Negeri 091287 Panei Tengah dengan KKM dalam mata pelajaran PPKn yaitu 70, siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM hanya 8 orang dan siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 13 orang.

Sehingga dengan adanya permasalahan tersebut, alternatif yang peneliti berikan untuk mengatasi hal tersebut dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat mengubah kondisi kelas dalam kegiatan pembelajaran. Maka dalam penelitian ini, penulis akan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* untuk melihat pengaruh model ini terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tengah. Alasan penulis memilih akan menerapkan model pembelajaran *role playing* ini karena model ini mampu membangkitkan gairah siswa untuk lebih giat dalam belajar.

Menurut Istirani, Pulungan (2019:271) model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di dalam kelas. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (dalam Ngalimun, 2017: 37). Trianto (2015: 51) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Sehingga dari pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dari awal sampai akhir.

Menurut Kurniasih, Sani (2023:68), model pembelajaran *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung pada apa yang diperankan. Menurut Rumilasari (2016:2) *Role Playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran simulasi yang dilaksanakan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, kejadian-kejadian yang terjadi pada saat ini atau masa mendatang (dalam Hutagalung, et al., 2022).

Model *Role Playing* merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran- peran dan situasi

**Pengaruh Model Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 122381 Pematang Siantar –
Intan Simangunsong, Theresia Monika Siahian, Natalina Purba
DOI : xxxx**

yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain (dalam Sitti, 2020). Berdasarkan pemaparan pendapat para ahli di atas penulis simpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran merupakan model pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam memerankan sebuah situasi atau kondisi terhadap suatu kejadian yang dikemas dalam permainan yang mengaitkan dengan kehidupan nyata sehingga siswa memiliki rasa kebersamaan dan jiwa sosial.

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran menurut Kurniasih, Sani (2023:70-71) sebagai berikut :

- 1) Guru menyusun serta mempersiapkan scenario yang akan ditampilkan dalam model *role playing*.
- 2) Kemudian guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lebih kurang 5 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, kemudia melakukan evaluasi seperti biasanya.
- 10) Penutup .

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Pentingnya pendidikan kewarganegaraan diajarkan di sekolah dasar ialah sebagai pemberian pemahaman dan kesadaran jiwa setiap anak didik dalam

mengisi kemerdekaan, di mana kemerdekaan bangsa Indonesia yang diperoleh dengan perjuangan keras dan penuh pengorbanan harus diisi dengan upaya membangun kemerdekaan, mempertahankan kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara perlu memiliki apresiasi yang memadai terhadap makna perjuangan yang dilakukan oleh para pejuang kemerdekaan. Depdiknas (dalam Anggraeni, 2019) mengungkapkan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara baru, mau dan mampu berbuat baik. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan pembelajaran yang berisikan ajaran mengenai pengalaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi warga negara Indonesia taat akan aturan yang ditetapkan oleh agama maupun UUD 1945 (dalam Sitti, 2020).

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiono (2013:8), penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dimana data penelitiannya berupa angka-angka serta menggunakan analisis statistik dalam pengolahan datanya. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Sugiyono (2013:72) mengungkapkan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Metode penelitian eksperimen yang digunakan *Pre-eksperimental* dimana peneliti ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena variabel luar berpengaruh terhadap variabel *dependent* sehingga hasilnya bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel *independent* karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2013:74-75).

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol namun sudah menggunakan tes awal sehingga besar efek atau pengaruh penggunaan model *role playing* dapat diketahui dengan pasti. Dalam menerapkan desain ini menempuh tiga langkah sebagai berikut :

**Pengaruh Model Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 122381 Pematang Siantar –
Intan Simangunsong, Theresia Monika Siahian, Natalina Purba
DOI : xxxx**

1. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan dilakukan.
2. Memberikan perlakuan eksperimen kepada para subjek.
3. Memberikan tes lagi untuk mengukur variabel terikat, setelah perlakuan (*posttest*).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dimana data penelitiannya berupa angka-angka serta menggunakan analisis statistik dalam pengolahan datanya. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Pre Experimental Design* bentuk *One Group Pre-test and Post-test*. Di dalam desain ini pengamatan yang dilakukan sebelum eksperimen dan setelah eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 092287 Panei Tengah Kecamatan Panei Kabupaten Simalungun dan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Menurut Sugiyono (2013: 80) populasi adalah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tengah yang keseluruhannya berjumlah 21 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013:81). Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling* atau teknik sampling jenuh. Sugiyono (2013:85) mengatakan teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan di SD Negeri 091287 Panei Tengah.

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk mengukur variabel penelitian. Berdasarkan masalah yang akan diteliti maka instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes yaitu *pretest* dan *posttest*.

Adapun tes dalam penelitian ini tes pilihan berganda dengan jumlah soal 30 butir yang menggunakan 4 pilihan jawaban. Jika semua jawaban benar maka siswa akan memperoleh nilai 100 dengan tiap soal memiliki 5 poin. Sebelum melakukan pengambilan data dalam

penelitian, tes yang digunakan harus memenuhi syarat berupa uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran serta dayabeda.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut:

Menurut Sudjana (2019:35) tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan). Teknik tes yang pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa terutama hasil belajar kognitif. Dalam penelitian ini tes yang digunakan yaitu tes tertulis dimana dalam tes ini ada tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Dalam tes tersebut terdapat 20 butir pertanyaan dalam bentuk pilihan berganda. Setiap butir pertanyaan soal memiliki empat pilihan jawaban dengan tingkat kesukaran yang berbeda, setiap pertanyaan memiliki skor 5 poin jika semua jawaban benar maka siswa mendapatkan nilai 100.

Dokumentasi adalah proses pengumpulan data dan informasi dalam bentuk tulisan angka, gambar, buku, arsip, dokumen, dan laporan yang dapat mendukung penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan buku catatan siswa, lembar jawaban kerja, dan foto-foto saat model pembelajaran diterapkan serta profil sekolah sebagai data penunjang/pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tongah. Sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan di SD Negeri 091287 Panei Tongah. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yang dilakukan di IV SD Negeri 091287 Panei Tongah pada mata pelajaran PPKn pada materi Pancasila diperoleh rata-rata hasil belajar pretest mendapatkan nilai sebesar 63 yang dikategorikan kurang sedangkan untuk rata-rata hasil belajar posttest mendapatkan nilai sebesar 75 yang

**Pengaruh Model Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 122381 Pematang Siantar –
Intan Simangunsong, Theresia Monika Siahian, Natalina Purba
DOI : xxxx**

dikategorikan cukup. Sehingga hasil belajar siswa jauh lebih baik dari setelah diberikan perlakuan yaitu penerapan model pembelajaran *role playing*.

Pembahasan

Suprihatiningrum (2017:15), berpendapat bahwa belajar adalah proses dimana individu secara sadar berusaha untuk memperoleh tingkah laku tertentu, yang keduanya dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (praktik) dalam interaksi dengan lingkungan. Sehingga dari beberapa pendapat para ahli di atas, penulis simpulkan bahwa belajar adalah proses dimana seseorang mengalami perubahan dalam memperoleh pengetahuan atau ilmu yang didapatkan dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Pembelajaran dalam dunia pendidikan dirancang untuk menjadikan siswa lebih cerdas dan kreatif serta inovatif untuk digunakan di masa depan. Menurut Akhiruddin dkk (2019:12), pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Harahap dkk, 2022:8). Disini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Sehingga penulis simpulkan pembelajaran merupakan suatu interaksi antar guru dengan siswa dimana guru memberikan stimulus dan siswa memberikan respon sehingga tujuan dari pembelajaran yang diberikan dapat tercapai. Model *Role Playing* merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran- peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain (dalam Sitti, 2020).

Menurut Istarani (2012) tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model *Role Playing* adalah sebagai berikut :

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.

4. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Dengan mengetahui tujuan-tujuan model *Role Playing* atau bermain peran, diharapkan kegiatan pembelajaran yang direncanakan oleh guru dan siswa adalah kegiatan yang mempunyai tujuan dalam proses pembelajaran dikelas.

Menentukan koefisien validitas butir-butir soal, di uji dengan menggunakan uji korelasi *product moment* Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 95 % atau alpha 0,05, maka instrumen dinyatakan valid, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 95% atau alpha 0,05 maka instrumen dinyatakan tidak valid. Validitas suatu tes dinyatakan dengan angka korelasi koefisien (r).

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan sebuah instrumen. Dalam uji validitas ini menggunakan sampel sebanyak 20 siswa kelas IV dari UPTD SD Negeri 124401 Jln. Dahlia Kota Pematang Siantar. Adapun ketentuan dalam uji validitas dimana butir soal dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan Tabel 4.2. dapat kita lihat bahwa dari 30 butir soal yang banyak butir soal yang valid sebanyak 22 soal, sedangkan banyak butir soal yang tidak valid sebanyak 8 soal.

Suharsimi Sugiyono, (2013:122) menyatakan uji reabilitas merupakan suatu instrumen yang yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Rumus yang digunakan peneliti dalam uji reliabilitas yaitu rumus alpha cronbach dengan ketentuan $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 95% maka dapat dikatakan reliable, dan selanjutnya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dianggap tidak reliable. Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang pada Tabel 4.3 dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach Alpha* yang di dapat sebesar 0,879, sehingga nilai ini dibandingkan dengan nilai kriteria koefisien realibilitas yaitu jika nilai *Cronbach Alpha* $> 0,6$ maka soal dikatakan reliable, sehingga dapat disimpulkan bahwa $0,879 > 0,6$, jadi soal pada instrumen tes penelitian ini memiliki nilai reliable yang Sangat tinggi.

Soal *pretest* diberikan pada tanggal 04 Oktober di kelas IV SD Negeri 019287 Panei Tongah. Ketuntasan hasil belajar siswa nilai berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu ≥ 70 . Adapun data hasil belajara *pretest* dapat dilihat Dari data pada Tabel 4.7 dan berdasarkan histogram tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada pretest

**Pengaruh Model Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 122381 Pematang Siantar –
Intan Simangunsong, Theresia Monika Siahian, Natalina Purba
DOI : xxxx**

adalah 85, sedangkan nilai terendah pada pretest adalah 40. Rata-rata pada nilai *pretest* yaitu 63. Angka ketidak tuntasan hasil belajar *pretest* masih tinggi yaitu diatas 64%. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 8 siswa, sisanya sebanyak 14 siswa yang mendapatkan nilai masih di bawah KKM.

Soal *pretest* diberikan pada tanggal 04 Oktober di kelas IV SD Negeri 019287 Panei Tongah. Pada saat peneliti telah memberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Pembelajaran 2 pada materi Pancasila. Berdasarkan data hasil belajar *posttest* menunjukkan adanya peningkatan. Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada *posttest* adalah 95. Sedangkan nilai terendah pada *posttest* adalah 55. Rata-rata pada *pretest* yaitu 75. Angka ketidak tuntasan hasil belajar *posttest* mengalami penurunan yaitu dibawah 27%. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 16 siswa dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM adalah 6 siswa. Capaian hasil belajar *posttest* ini lebih baik dibandingkan dengan capaian hasil belajar *pretest*.

Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Ha	Pretest	.150	22	.200*	.941	22	.207
sil	Posttest	.140	22	.200*	.960	22	.485

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.10 pada output One Sample Kolmogrov-Smirnov Test maupun Shapiro- Wilk menunjukkan bahwa sampel berjumlah 22 siswa dengan sig (2- Tailed) menunjukkan probabilitas > 0,05, itu berarti bahwa datanya dinyatakan normal.

Untuk pengaruh dari penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dimana dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,68 > 2,080$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima yang berarti model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tongah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yang dilakukan di IV SD Negeri 091287 Panei Tongah pada mata pelajaran PPKn pada materi Pancasila diperoleh rata-rata hasil belajar pretest mendapatkan nilai sebesar 63 yang dikategorikan kurang sedangkan untuk rata-rata hasil belajar posttest mendapatkan nilai sebesar 75 yang dikategorikan cukup. Sehingga hasil belajar siswa jauh lebih baik dari setelah diberikan perlakuan yaitu penerapan model pembelajaran *role playing*.

Untuk pengaruh dari penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dimana dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,68 > 2,080$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima yang berarti model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 091287 Panei Tongah

DAFTAR PUSTAKA

- Anggari, Anggi dkk, 2017. *Tema 4 Berbagai Pekerjaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Akhiruddin dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Harahap, Nurliani Ariani dkk. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Hutagalung, Ester dkk. 2022. "Pengaruh Model Role-Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita dengan Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V SD". Vol. 6(3).
- Ismawati, Alidha dkk. 2016. "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Hubungan Makhluq Hidup Dengan Lingkungannya". Vol. 1(1): hal. 614.
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani; 2022. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran ed.4*. Jakarta: Kata Pena.

**Pengaruh Model Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 122381 Pematang Siantar –
Intan Simangunsong, Theresia Monika Siahian, Natalina Purba
DOI : xxxx**

- Lestari , Dwi Putri. 2023. “Penerapan Metode Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Vol. 3(1): hal.79-85.
- Maulidiyah, Yuli., Khusni Mubarak & Ery Rahmawati. 2022. “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD”. Vol 8(1).
- Pingge, Heronimus Delu. 2016. “Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka”. Vol. 2(4): hal. 134-147.
- Pratiwi, Indri. 2021. “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu”.
- Sa’ud, Udin Syaefudin. 2018. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sitti, Nene. 2020. “Pengaruh Pelaksanaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Ciptomulyo 1 Malang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)”. Vol. 4.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Perkasa.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umatin, Coiru dkk. 2021. *Pengantar Pendidikan*. Malang: CV. Pustaka Learning Center.
- Yusnarti, Mulya & Lili Sutyaningsih. 2021. “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Vol. 2(3): hal. 253-261.