



Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Wayang Kreasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa SD

Novan Dwi Fanani ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ novan5851@gmail.com

Abstrak:

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar kognitif IPAS pada siswa SD khususnya di kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *role playing* dengan berbantuan media wayang kreasi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif IPAS siswa SD. Metode penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *posttest only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B dengan jumlah 28 siswa. Penentuan sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh, dimana semua populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan non tes berupa dokumentasi dan observasi. Hasil penelitian serta pembahasan menunjukkan bahwa hasil pre test siswa di kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata 53,42, sedangkan hasil post tes siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan berbantuan media wayang kreasi diperoleh nilai rata-rata 87,57. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa nilai t tabel yaitu 2,055. Hasil tersebut juga dapat diperoleh dengan melihat dari uji Shapiro Wilk di kelas kontrol dengan sig sebesar 0,038 sedangkan di kelas eksperimen diperoleh sig sebesar 0,247. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal serta H_0 ditolak H_1 diterima, membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *role playing* berbantuan media wayang kreasi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif IPAS pada siswa SD.

Kata kunci: Model Role Playing, Media Wayang Kreasi, Hasil Belajar Kognitif IPAS



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang secara sadar bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, akhlak mulia, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022). Maka dari itu, pendidikan sangat penting serta wajib diberikan kepada setiap warga negara sejak dini dengan harapan dengan adanya pendidikan, maka kemajuan dan kesejahteraan warga dapat terjamin (Purwanto, 2021). Pendidikan tidak akan membuahkan hasil apabila sistem dari pendidikan tersebut tidak tepat. Kualitas pembelajaran adalah salah satu hal yang penting dalam pendidikan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran maka akan menghasilkan suatu kualitas pendidikan yang baik pula (Nurhuda et al., 2024). Peningkatan kualitas pembelajaran dimulai dari hal kecil, mulai dari memperbaiki pembelajaran di kelas. Kualitas pembelajaran di Indonesia saat ini masih kurang maksimal khususnya di jenjang sekolah dasar. Hal ini dikarenakan penerapan pendekatan *teacher center* selama proses pembelajaran, yang di mana dalam proses pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga akan membuat guru semakin cerdas tetapi siswa menjadi pasif dan mengakibatkan menurunnya nilai hasil belajar kognitif (Chikita, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul diketahui siswa kurang antusias dan cenderung pasif selama proses pembelajaran, kebanyakan siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan karena guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya ataupun berpendapat. Fenomena tersebut tentunya akan berdampak pada nilai hasil belajar IPAS siswa kelas IV yang berada dibawah KKM. Hal tersebut kemungkinan terjadi karena pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang optimal. Penggunaan model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran dapat menarik minat siswa dan mempertinggi daya serap materi yang disampaikan oleh guru (Suherman, 2016). Model pembelajaran merupakan suatu pedoman bagi setiap guru, sehingga penting menentukan model pembelajaran untuk mencapai tujuan yang akan dicapai secara optimal. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat maka diharapkan hasil yang dicapai sesuai dengan yang direncanakan (Julaeha & Erihadiana, 2021). Pemilihan Model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran nantinya dapat berpengaruh terhadap ketercapaian prestasi belajar siswa, salah satu model pembelajaran adalah model *Role Playing*.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dalam memainkan peran berbagai tokoh dengan perasaan yang senang serta penuh dengan keseriusan dan penghayatan dengan menggunakan imajinatif (Wirachman & Ike Kurniawati, 2023). Model *role playing* merupakan suatu metode yang memfokuskan siswa terhadap pengalaman belajar langsung dengan melakukan pengaplikasian secara langsung terhadap materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dengan memerankan tokoh karakter baik makhluk hidup atau benda mati (Rizky Fadhilah et al., 2022). Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi antar siswa serta dapat meningkatkan kegiatan sosial dalam bermasyarakat pada kehidupan sehari-hari. Adapun Kelebihan dari model pembelajaran *role playing* yaitu: 1) Membangun keaktifan siswa; 2) Mendorong kolaborasi serta komunikasi; 3) Merangsang kreativitas; 4) Menyediakan umpan balik secara langsung; 5) Mengembangkan keterampilan sosial Merangsang kreativitas; 6) Memperkuat koneksi emosional; 7) Meningkatkan pemahaman konsep (Eti Robiatul Adawiah & Siti Qomariyah, 2023) untuk memaksimalkan model pembelajaran *Role Playing* sebaiknya dengan bantuan media pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai penghubung atau perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa supaya termotivasi serta dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh serta lebih bermakna (Hasan et al., 2021). Media merupakan suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran (Ilmu et al., 2020). Artinya, bila sebuah media merupakan sumber belajar

, maka secara luas media dapat diartikan dengan benda hidup, benda mati, ataupun peristiwa yang dapat memudahkan siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan serta keterampilan, salah satu media pembelajaran yaitu wayang kreasi.

Wayang kreasi merupakan wujud wayang baru yang dapat dinikmati dan dimanfaatkan sesuai dengan perkembangan zaman dan keadaan sosial, pendidikan, maupun budaya masyarakat saat ini (Firmansyah & Akbar, 2022). Wayang kreasi atau disebut juga wayang modern, muncul dan berkembang di Indonesia sebagai perwujudan baru seni wayang, seiring dengan dianutnya akulturasi dan eksplorasi seni serta meluas dan terbentuknya khasanah seni wayang. Kenyataannya saat ini wayang telah melewati berbagai peristiwa sejarah, dari generasi ke generasi, hal tersebut menunjukkan bahwa budaya pewayangan telah melekat dalam kehidupan bangsa Indonesia (Maruti & Opsari, 2021). Pada dasarnya masyarakat mengenal wayang hanya berupa cerita atau legenda yang berasal dari Jawa. Namun seiring dengan berkembangnya zaman, wayang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang edukatif serta efektif dalam proses pembelajaran. Wayang sebagai media pembelajaran dikemas dengan sangat berbeda sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, media wayang dapat diciptakan dengan bahan-bahan yang mudah didapatkan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen bentuk quasi experiment design dengan menggunakan penelitian jenis posttest only control grup design diberikan pada dua kelompok untuk diambil sebagai sampel. Populasi paa penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul sebanyak dua kelas, dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa Untuk mendapatkan data informasi sebagai penelitian maka dibutuhkan teknik pengumpulan data. Observasi adalah kegiatan empiris dalam ilmu pengetahuan yang mengandalkan fakta-fakta dari lapangan atau teks, menggunakan pengalaman panca indera tanpa melakukan manipulasi. Metode observasi bukan sekadar proses pengamatan dan pencatatan, tetapi juga merupakan pilihan metode pengumpulan data yang kuat secara metodologis (Hasanah, 2017). Melalui observasi peneliti dapat mencari solusi dari permasalahan yang ada. Adapun data pada penelitian ini diperoleh dengan cara tes. Test yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal yang digunakan untuk mengukur hasil kognitif IPAS siswa setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran agar dapat diketahui model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Soal yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 soal. *Post-Test* dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar selesai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi kekayaan budaya Indonesia yang sudah dipelajari dan terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda yang berbeda. Dokumentasi Pengumpulan data melalui teknik dokumentasi bertujuan untuk mengonfirmasi bahwa penelitian ini telah berlangsung secara nyata. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap model dan media pembelajaran yang digunakan. Bentuk dokumentasi meliputi rekaman, foto, atau karya yang menjadi representasi dari respons siswa terhadap proses pembelajaran. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji t.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun yang telah menerapkan kurikulum merdeka. Data hasil belajar yang didapat berbentuk nilai *posttest*, penilaian yang diberikan berupa penilaian objektif (pilihan ganda). Kelas IV A menggunakan metode pembelajaran konvensional (kelas kontrol) dan kelas IV B menggunakan model *Role Playing* dengan berbantuan media *wayang kreasi* (kelas eksperimen). Berdasarkan nilai *posttest* hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang dilakukan pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan berbantuan media *Wayang Kreasi* maka diperoleh rata – rata (Mean) = 87,14, Median (Me) = 88, Modus (Mo) = 92, nilai terendah (Min) = 76, nilai tertinggi (Max) = 96, dan standar deviasi (stdav) = 6,11. *Posttest* pada kelas eksperimen diikuti oleh 14 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode

konvensional memperoleh rata-rata (Mean) = 56, Median (Me) = 56, Modus (Mo) = 52, nilai terendah (Min) = 44, nilai tertinggi (Max) = 68, dan standar deviasi (stdav) = 8. *Posttest* pada kelas kontrol diikuti oleh 14 siswa. Perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diamati dengan membandingkan hasil siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 87,14, sedangkan nilai kelas kontrol adalah 56, yang menunjukkan perbedaan ini. Dari sini terlihat bahwa kelas eksperimen yang menggunakannya model *Role Playing* lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dalam hal hasil belajar IPAS.

PEMBAHASAN

Penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan instrumen berupa 30 soal pilihan ganda yang diujikan kepada siswa yang berbeda sekolah. Setelah perhitungan uji validitas, terdapat 25 soal yang valid dan 5 soal tidak valid. Sehingga dipilihlah 25 soal tersebut yang nantinya akan dijadikan soal *post-test* untuk diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada sekolah yang akan diteliti. Sebelum mengerjakan soal *post-test* kelas eksperimen mendapatkan *treatment* menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan berbantuan media *wayang kreasi*, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan hanya menggunakan pembelajaran langsung saja. Pada tahap awal penelitian kelas yaitu pemberian *treatment* pada kelas eksperimen, melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *wayang kreasi*, siswa di kelas eksperimen berlatih untuk memecahkan masalah terkait materi IPAS pada bab 6 topik B (Kekayaan Budaya Indonesia?) yang dimana pada pembelajaran ini akan lebih condong pada mata pelajaran IPS, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok kemudian diberikan lembar kerja yang harus dikerjakan, setelah itu siswa memerankan tokoh yang akan dibagikan oleh guru. Sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran konvensional (metode ceramah, siswa mendengarkan penjelasan dan mengerjakan tugas yang diperintahkan dan memahaminya secara bersama-sama. Setelah masing-masing kelas selesai menerima pembelajaran, langkah selanjutnya yaitu memberikan *post-test* guna melihat hasil belajar IPAS pada bab 6 topik B (Kekayaan Budaya Indonesia?). Kemudian hasil dari nilai *post-test* yang dari masing-masing kelas dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji T. Rata-rata (mean) kelas eksperimen adalah 86,57 dan pada kelas kontrol adalah 57,71. dari nilai tersebut rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi karena diberi *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran dengan berbantuan media *Powtoon*, daripada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (metode ceramah).

Sebelum melakukan uji *t-test*, data dari nilai *post-test* harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, normalitas memanfaatkan SPSS 25, dan hasilnya terdapat pada tabel 4.3 serta menunjukkan data nilai *posttest* dari kedua kelas berdistribusi normal. Setelah data yang diperoleh dinyatakan normal, kemudian dilakukan uji homogenitas. Hasil pengujiannya sebesar $0,821 > 0,05$, artinya data memiliki varian sama. Dikarenakan data berdistribusi normal dan homogeny, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan *t-test*. Hasil analisis *t-test* diperoleh sign 2 tailed sebesar $0,000 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya model pembelajaran *role playing* dengan berbantuan media *Wayang Kreasi* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul. Menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan berbantuan media ini siswa menjadi lebih aktif dan memahami materi yang telah disampaikan. Dengan perilaku aktif siswa memberikan dampak pada hasil belajar yang meningkat. Selain itu peserta didik juga dapat memecahkan masalah secara individu maupun kelompok. Dengan begitu pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton.

Hasil tersebut didukung dengan penelitian Penelitian yang dilakukan Fransiska Faberta Kencana Sari 2018. Dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Kecandran 01b Penelitian yang dilakukan oleh Resky Ungki Yanna Opsari 2022. Dengan

judul Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD, memperoleh hasil bahwa siswa kelas IV SDN Malang Kecamatan Maospati sangat positif dengan hasil belajar yang meningkat

SIMPULAN

Dari data penelitian yang diperoleh dari rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul. Jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, hasil belajar IPAS yang dicapai dengan model pembelajaran *Role Playing* lebih unggul dan lebih efisien. Selisih nilai rata-rata kelas IV B (kelas eksperimen) lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar kelas IV A (kelas kontrol).

DAFTAR PUSTAKA

- Chikita, D. (2023). Penerapan Perencanaan Model Pembelajaran Teacher Center Di Mts Negeri 2 Rejang Lebong. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11954–11965.
- 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>
- Firmansyah, T., & Akbar, T. (2022). Ikonologi Wayang Kreasi Sebagai Pengembangan Seni Rupa. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 5(1), 19–27. <https://doi.org/10.30998/vh.v5i1.7862>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ilmu, F., Dan, T., Negeri, U. I., & Utara, S. (2020). Media pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 8.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 133–144. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>
- Maruti, E. S., & Opsari, R. U. Y. (2021). Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD. *Prosiding SENSASEDA*, 1, 49–54.
- Nurhuda, A. A., Laily Alindra, A., Rahmawati, A., Fazrin, D. N., Rahmawati, H., Nabilah, K., Faqih, A., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Wayang Kartun pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 310–319.
- Purwanto, R. (2021). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Terhadap Mutu dan Kualitas Sekolah di SD Negeri Soko. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 151–160. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rizky Fadhilah, Any Sutiadiningsih, Niken Purwidiani, & Dwi Kristiastuti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Materi Produk Kue Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Tata Boga*, 11(2), 110–118.
- Suherman, B. (2016). *Makalah Pendamping Peran Pendidik Dan Ilmuan Dalam Menghadapi MEA ISSN : 2527-6670 Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Menggunakan Media Visual Dan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Kemampuan berfikir Abstrak Siswa*. 108–113.
- Wirachman, R., & Ike Kurniawati. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>