

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD INPRES 26 KABUPATEN SORONG

Irianto M. Ali^[1]

^[1] Universitas Nani Bili Nusantara
E-mail: iriantomali2021@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan Untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa serta nilai akhir siswa pada mata pelajaran matematika dengan menerapkan metode *role playing*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tipe experiment dengan Metode penelitian kuantitatif yang salah satu spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Pengujian yang dilakukan adalah uji parameter (uji korelasi) dengan menggunakan uji t-statistik. Hal ini membuktikan apakah terdapat pengaruh antara masing-masing variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). hasil penelitian ini adalah Terdapat pengaruh antara metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan nilai signifikansi X adalah $0,219 > 0,05$ dan untuk Y adalah $47,505 > 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan kata lain hipotesis yang menyatakan pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong diterima.

Kata kunci: Metode *role playing*, hasil belajar

PENDAHULUAN

Model pembelajaran di kelas sejauh ini masih kerap terpusat pada guru dimana guru masih menjadi sumber utama pembelajaran, partisipasi siswa masih perlu ditingkatkan karena semestinya siswa tidak hanya mencatat dan mendengarkan melainkan harus responsif dalam pembelajaran. Selama ini metode mengajar yang digunakan di kelas masih banyak menggunakan metode ceramah. Pemilihan metode ceramah ini disebabkan metode ini dianggap sebagai cara yang paling mudah dilakukan untuk menyampaikan informasi suatu pelajaran, Rusman (2012:330). Dengan metode ceramah umumnya guru yang sangat aktif dan memegang peranan utama, sementara siswa hanya menerima saja apa yang disampaikan oleh guru sehingga siswa bersifat pasif. Akibat dari penggunaan metode tersebut daya pikir siswa kurang dapat berkembang dan dapat menurunkan hasil belajar siswa pada pelajaran tersebut. Oleh karena itu, suasana belajar perlu diciptakan sedemikian rupa dengan jalan melibatkan siswa untuk ikut aktif mengikuti pelajaran dan mengembangkan pemikirannya.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan yang cukup besar baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi. Menurut Ramadani (2011:12) menyatakan bahwa matematika

sebagai ilmu deduktif, bahasa, seni, ilmu tentang struktur yang terorganisasikan dan ilmu tentang pola dan hubungan. Dengan demikian matematika menempatkan diri sebagai sarana strategis dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan intelektual.

Pendidikan matematika pada jenjang pendidikan dasar mempunyai peranan yang sangat penting sebab jenjang ini merupakan pondasi yang sangat menentukan dalam membentuk sikap, kecerdasan, dan kepribadian anak. Kurikulum tahun 2004 menjelaskan matematika adalah bahan kajian yang mempunyai suatu objek abstrak serta dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep yang diperoleh sebagai akibat logis dari suatu kebenaran yang sebelumnya diterima sehingga memiliki keterkaitan antara konsep yang ada dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Hal ini dipertegas oleh pernyataan yang dikemukakan oleh Sujono (2012:19) bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan.

Pembelajaran matematika idealnya harus dikuasai oleh siswa. Tidak hanya pemahaman konsep atau penguasaan prosedur dan fakta tetapi kemampuan proses juga harus dicapai oleh siswa secara menyeluruh dan saling menunjang. Selain tujuan di

atas, menurut kurikulum Permendiknas tahun 2006 menjelaskan bahwa mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek bilangan, geometri dan pengukuran serta pengolahan data. Matematika menjadi salah satu ilmu yang diperlukan pada saat seseorang harus menyelesaikan permasalahan yang membutuhkan analisa dan perhitungan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong, sebagian besar siswa masih kurang memberikan perhatian ketika proses pembelajaran berlangsung. Indikator tersebut dapat dilihat ketika Peneliti melakukan observasi dan hasil wawancara dengan guru. Guru menyatakan bahwa nilai yang diperoleh rata-ratanya 60 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar 65% dengan skala penilaian 0 -100. Dengan menggunakan standar tersebut secara individu banyak siswa yang nilainya di bawah KKM, artinya masih banyak siswa yang masih belum tuntas, dan secara klasikal belum mencapai ketuntasan belajar 85%.

Hal ini disebabkan selama pembelajaran berlangsung, siswa cenderung tidak aktif dan kurang ada timbal balik dari siswa. Terlihat bahwa perhatian siswa terhadap pembelajaran siswa masih kurang. Siswa sibuk mengobrol dan bercanda dengan teman. Selama proses pembelajaran, tidak ada satu pun siswa yang aktif untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru. Sehingga guru harus menunjuk salah satu siswa untuk menjawabnya. Ketika diberikan tugas dalam kelompok, terdapat beberapa siswa yang tidak ikut serta dalam diskusi kelompok mereka. Ada beberapa faktor di dalam pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar dimana satu sama lain saling terkait yaitu faktor siswa, sarana dan prasarana, faktor guru dan proses belajar itu sendiri.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong”

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tipe eksperimen. Menurut Sukardi (2011:179), penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*causal-effect relationship*).

Untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam suatu penelitian maka diperlukan adanya jenis penelitian. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas awal hingga pembuatan desain penelitiannya.

Menurut Sugiono (2013:13), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian ataupun hasil penelitian.

Penelitian yang diteliti sebagai populasi yaitu siswa SD Inpres 26 Kabupaten Sorong yang berjumlah 184 siswa akan tetapi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong yang berjumlah 27 siswa.

Teknik pengumpulan data Menurut Sugiyono (2013:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Sedangkan Noor (2011:138) menjelaskan teknik pengumpulan data merupakan cara pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian diantaranya adalah 1) pengamatan, 2) tes hasil belajar, dan 3) angket respon.

Pengujian yang dilakukan adalah uji parameter (uji korelasi) dengan menggunakan uji t-statistik. Hal ini membuktikan apakah terdapat pengaruh antara masing-masing variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Menurut Sugiyono (2013:250)

$$t_{hitung} = \frac{x - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

- t = Nilai uji t
- \bar{x} = Rata-rata sampel
- μ_0 = Nilai parameter
- S = Standar deviasi parameter
- n = Jumlah sampel

Hasil perhitungan ini selanjutnya dibandingkan dengan *t-tabel* dengan menggunakan tingkat kesalahan 0,05 uji dua pihak dan $dk = n - 2$, kriteria sebagai berikut:

- Ho diterima bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$
- Ha ditolak bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas angket *Role Playing* dengan menggunakan aplikasi SPSS terhadap 20 pertanyaan pada 27 responden, diketahui hasil uji validitas tersebut dinyatakan valid secara keseluruhan, hal ini dikarenakan semua item yang diujikan koefisien korelasinya $> 0,3$. Hasil perhitungan uji validitas hasil belajar pretest dengan menggunakan aplikasi SPSS terhadap 20 pertanyaan pada 27 responden, diketahui hasil uji validitas tersebut: terdapat 11 item soal yang dinyatakan tidak

valid pada nomor soal 1, 2, 4, 6, 8, 11, 13, 14, 15, 19 dan 20, hal ini dikarenakan koefisien kolerasinya $< 0,3$. Sedangkan ada 9 item soal yang dinyatakan valid pada nomor 3, 5, 7, 9, 10, 12, 16, 17 dan 18, hal ini dinyatakan valid koefisien kolerasinya $> 0,3$ sedangkan hasil perhitungan uji validitas hasil belajar posttest dengan menggunakan aplikasi SPSS terhadap 20 pertanyaan pada 27 responden, diketahui hasil uji validitas tersebut dinyatakan valid secara keseluruhan, hal ini dikarenakan semua item yang di ujikan koefisien kolerasinya $> 0,3$

Tabel 1. Analisis Persamaan Regresi antara Role Playing (X) Terhadap Hasil Belajar (Y) Siswa Kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong

Model	Coefficients ^a		Beta	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
1 (Constant)	47.505			1.373	.182
Role_Play	.219	.448	.097	.489	.629

a. Dependent Variable: VAR00002

Dari hasil analisis persamaan regresi pada tabel tersebut dapat dilihat, jika nilai X (0,219) ditambah nilai Y (47,505) dengan nilai Sig. hitung untuk X adalah $0,219 > 0,05$ dan untuk Y adalah $47,505 > 0,05$. Angka koefisien regresi nilainya sebesar 0,219, angka tersebut mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat pemahaman Role Playing (X) maka hasil belajar siswa (Y) akan meningkat sebesar 0,219. Karena nilai koefisien regresi bernilai plus (+) maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Role Playing (X) dapat meningkatkan hasil belajar (Y), sehingga persamaan regresinya adalah $0,219 + 47,505$. Hal ini berarti hipotesis H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa Role Playing dapat mempengaruhi hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong

Kemampuan Awal Siswa Sebelum Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong. Hasil dari data observasi serta penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong bahwa terjadi perbedaan peningkatan siswa saat pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing. Hal ini dibuktikan dari analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru dalam melangsungkan pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing. Di awal pertemuan, peneliti memberikan pretest kepada siswa dan hasil dari pretest tersebut dijadikan acuan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan pada pembelajaran sebelumnya. Pertemuan selanjutnya, memasuki kelas dan memberikan penjelasan kepada siswa tentang prosedur metode Role Playing yang akan digunakan.

Hal ini dimaksudkan agar siswa memperoleh pemahaman mengenai metode tersebut sehingga dalam pelaksanaannya tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai.

Pada saat mengerjakan soal pretest, masih banyak siswa yang mencoba menyontek hasil pekerjaan temannya. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran, perhatian siswa belum sepenuhnya tertuju pada materi yang diajarkan dan hal tersebut yang menyebabkan pada saat dilakukan tes siswa lebih memilih untuk menyontek hasil temannya.

Dalam penelitian ini, peneliti juga bertindak bukan hanya sebagai guru, melainkan juga sebagai motivator dan fasilitator bagi setiap siswa apabila terdapat hal-hal dari setiap proses pembelajaran yang belum dipahami oleh siswa, sehingga setiap siswa diharapkan dapat mengerti dan memahami materi yang diajarkan.

Kemampuan Akhir Siswa Setelah Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong, Proses pertemuan selanjutnya dengan menggunakan metode Role Playing sudah dikatakan optimal dalam melangsungkan pembelajaran. Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru menunjukkan perubahan yang berarti. Siswa lebih tampak senang mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan pada metode pembelajaran sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan pada akhir kegiatan pembelajaran, peneliti mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran yang telah diajarkan, dan sudah ada siswa yang berani menyimpulkan materi pelajaran serta pada waktu mengerjakan soal posttest, sudah tidak ada lagi siswa yang menyontek hasil temannya.

Upaya untuk mempengaruhi hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran Role Playing di kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong sudah berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 65 dari skala 0-100. Peningkatan-peningkatan tersebut terjadi setelah diterapkannya metode Role Playing.

Dilain sisi, selama penelitian dilaksanakan, peneliti telah mengumpulkan data-data penelitian yang diperoleh berdasarkan hasil observasi atau pengamatan, antara lain:

- Penggunaan metode Role Playing memberikan reward (berupa poin) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dalam bentuk keberanian menjawab pertanyaan, memecahkan soal (tugas/tes) atau menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- Penggunaan metode Role Playing dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran matematika sehingga siswa tidak jenuh saat pembelajaran berlangsung.
- Penggunaan metode Role Playing dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

Penggunaan metode Role Playing menjadikan proses pembelajaran berpusat pada siswa sehingga

tidak lagi berpusat pada guru dan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator.

Nilai Akhir Siswa Setelah Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong, Dari hasil analisis data yang telah di deskripsikan, dapat dilihat bahwa metode *Role Playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong yang dikategorikan berhasil. Dimana, sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam mengukur peningkatan penguasaan konsep siswa yaitu dikatakan tinggi apabila nilai $g > 0,7$, sedang apabila nilai $0,3 \leq g \leq 0,7$, dan dikatakan rendah apabila nilai $g < 0,3$.

Dari ketentuan yang berlaku dapat diketahui bahwa *Role Playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dari seorang siswa dalam belajar matematika. Dimana dari model regresi yang di peroleh yaitu jika nilai X (0,219) ditambah nilai Y (47,505) dengan nilai Sig. hitung untuk X adalah $0,219 > 0,05$ dan untuk Y adalah $47,505 > 0,05$. Hal ini berarti hipotesis H_a diterima, dan dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong. Dimana semakin tinggi pemahaman siswa tentang metode *Role Playing*, maka semakin tinggi juga hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut dan sebaliknya apabila pemahaman siswa tentang metode *Role Playing* rendah, maka hasil belajar siswa pun akan rendah atau dikategorikan tidak tuntas.

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS, maka dapat dikatakan penelitian yang dilakukan oleh penulis berhasil dengan menggunakan 2 (dua) perbandingan dalam pengujian, sehingga hasil pengujian Hipotesis pun diterima. Hasil pengujian tersebut sebagai berikut: terdapat pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong.

Hasil belajar seorang siswa dikatakan berhasil apabila minat seorang siswa tersebut pun tinggi, dengan adanya hasil penelitian ini, seorang guru diharapkan lebih kreatif atau mempertahankan cara mengajar agar siswa tersebut merasa tertantang dengan hal-hal yang baru dilihatnya.

Seseorang dapat di katakan telah belajar sesuatu apabila dalam dirinya telah terjadi perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar, maka di dapatkan prestasi belajar.

Pengaruh yang besar ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role*

Playing, dimana siswa dibimbing untuk menemukan konsep melalui pemberian masalah, menyusun hipotesis, melakukan percobaan, analisis data, evaluasi dan pengambilan keputusan yang terus menerus dilakukan dapat meningkatkan berfikir dan tingkat keterampilan siswa.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, data yang didapatkan dalam penelitian ini sesuai dengan beberapa teori belajar. Bila dihubungkan dengan pengertian belajar menurut pandangan konstruktivisme, bahwa belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan oleh siswa atas dasar struktur kognitif yang telah ada sebelumnya. Proses konstruksi (membangun) dilakukan terus menerus dengan cara mengatur, menyusun, dan menata ulang pengalaman yang dikaitkan dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa sehingga struktur tersebut sedikit demi sedikit dimodifikasi dan dikembangkan. Dalam pembelajaran konstruktivistik siswa dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu, dan mengkonstruksikan pengetahuan siswa tersebut. Dengan demikian belajar adalah merupakan modifikasi dari ide-ide atau gagasan yang dimiliki siswa.

Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan pendekatan pembelajaran yang tepat. Indikator tercapainya suatu tujuan pembelajaran ditandai dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa ditunjukkan dengan penguasaan konsep siswa terhadap konsep-konsep laju reaksi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh antara metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan nilai signifikansi X adalah $0,219 > 0,05$ dan untuk Y adalah $47,505 > 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan kata lain hipotesis yang menyatakan pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong diterima. Selanjutnya Ada peningkatan pada keterampilan berhitung siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran matematika. terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* dengan perlakuan metode *Role Playing*. Hal ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* mampu mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong di bandingkan dengan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Noor Juliansyah, 2011, Metodologi Penelitian, Prenada Media Group, Jakarta
- [2] Ramadhani. 2011. *Pendidikan Matematika Realistik Indonesia*. Tegal: Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi
- [2] Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- [3] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [4] Sujono. 2012. *Pengajaran Matematika untuk Sekolah Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- [5] Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Yogyakarta: Bumi Aksara