

**STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DAN MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE*
DI MIN 7 PIDIE**

Gusti Handayani, Zurrahmah
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal, Sigli
gustyharun02@gmail.com

Abstract : *This study aims to determine the differences in learning outcomes of students who learn by using the role playing learning model and students who learn by using the picture and picture learning model on the material types of work at MIN 7 Pidie. The research was conducted at MIN 7 Pidie. This research is a Quasi-Experimental Research with Pre-Test – Post-Test Control Group Design. The samples in this study were two classes totaling 40 students, consisting of 1st experimental class with 20 students and 2nd experimental class with 20 students. The 1st experimental class was treated using the picture and picture learning model, while the 2nd experimental class was treated using the role playing learning model. The instruments used are test questions and questionnaires. The results showed that there were differences in the learning outcomes of students who followed the role playing learning model with students who followed the picture and picture learning model. This is indicated by the difference (t count (7.120) > t table (2.042) and the average value of the experimental 2nd class (81) > the average value of the experimental 1st class (61.25)*

Keywords : Learning model, Role Playing, picture and picture, learning outcomes

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran role playing dan siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran picture and picture pada materi jenis-jenis pekerjaan di MIN 7 Pidie. Penelitian dilaksanakan di MIN 7 Pidie. Penelitian ini adalah Penelitian Eksperimen Semu (Quasi Eksperimen) dengan Pre-Test – Post-Test Control Group Design. Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas yang berjumlah 40 siswa, yang terdiri dari kelas eksperimen 1 dengan 20 siswa dan kelas eksperimen 2 dengan 20 siswa. Kelas eksperimen 1 diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran picture and picture., sedangkan kelas eksperimen 2 diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran role playing. Instrumen yang digunakan adalah soal tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran role playing dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran picture and picture. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan (t hitung (7.120) > t tabel (2,042) dan nilai rata-rata kelas eksperimen 2 (81) > nilai rata-rata kelas eksperimen 1 (61,25).

Kata Kunci: *Model pembelajaran, Role Playing, picture and picture, hasil belajar*

1. Pendahuluan

Kurikulum merupakan salah satu bagian penting terjadinya suatu proses Pendidikan, dimana Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, dan sekaligus digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada berbagai jenis dan tingkat sekolah. Saat ini kurikulum yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah adalah kurikulum 2013.

Jenis-jenis pekerjaan merupakan salah satu materi yang diajarkan pada kurikulum K13 di MI dan diajarkan di kelas IV tema 4 sub tema 1 dengan KD 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi. Dimana pada sub tema ini dijelaskan tentang materi jenis-jenis pekerjaan berdasarkan kondisi geografis berdasarkan tempat tinggal. Untuk mengajarkan materi jenis-jenis pekerjaan dibutuhkan penggunaan model pembelajaran yang efektif dan efisien dalam membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga siswa mampu memahami apa yang dipelajarinya, Misalnya, lewat model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *picture and picture*.

2. Kajian Pustaka dan Pengembangan Hipotesis

2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Role playing*

2.1.1 Model Pembelajaran *Role playing*

Model pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat pembelajaran, baik secara individual atau secara kelompok. Menurut Kokom (2011) model pembelajaran *role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan. *Role playing* juga dapat diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. *Role playing* dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, atau simbolik. Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Dan menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya (Yulia, 2011).

2.1.2 Langkah Langkah Model *Role Playing*

Dalam penerapan model *role playing* ini ada beberapa langkah yang perlu dilakukan agar model ini dapat berlangsung dengan baik, yaitu:

- 1) Pemanasan, dengan memperkenalkan jenis cerita yang akan diperankan oleh peserta didik.
- 2) Memilih pemain bisa dilakukan oleh guru, yakni menunjuk langsung peserta didik maupun dengan membentuk kelompok.
- 3) Menata Panggung, Penataan panggung dapat dilakukan secara sederhana, seperti membahas skenario yang menggambarkan urutan permainan peran yaitu siapa dulu yang muncul, dan diikuti seterusnya.
- 4) Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat.
- 5) Permainan *role playing* dimulai.
- 6) Guru dan peserta didik mendiskusikan permainan.
- 7) Pembahasan diskusi dan evaluasi.
- 8) Guru dan siswa diajak berbagi pengalaman.

2.2 Model Pembelajaran *Picture and Picture*

2.2.2 Pengertian Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Picture and picture adalah suatu model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media gambar. Dalam operasionalnya gambar- gambar dipasangkan satu sama lain atau bisa jadi di urutkan menjadi urutan yang logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran, Shoimin (2014).

2.2. 2 Langkah-langkah Model *Picture and Picture*

Langkah-langkah dalam model *picture and picture* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
Dilangkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan
- 2) Guru menyajikan materi sebagai pengantar.
- 3) Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.
- 4) Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- 5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- 6) Dari alasan atau urutan gambar tersebut, guru menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- 7) Kesimpulan atau rangkuman

2.3 Hasil Belajar

2.3. 2 Pengertian Hasil Belajar Siswa

Abdurrahman (1999) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Menurut Usman (2000) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan. Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran.

2.3. 2 Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Anderson dan Krathwohl (2010) mengungkapkan hasil belajar ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Sedangkan, ranah afektif, adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, Terdapat lima tingkatan dalam ranah afektif, yakni (1) menerima (*receiving*), (2) menanggapi (*responding*), (3) menilai/menghargai (*valuing*), (4) mengatur/mengorganisasi (*organization*), dan (5) karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*characterization by a value or value complex*). Ranah psikomotor, adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

2.4 Pengembangan Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H₀ : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *picture and picture*
- H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *picture and picture*.

3. Metode Penelitian

3.1 Jenis dan Lokasi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, Penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang desain kelompok pembandingan *Pre-Test* dan *Post-Test* dilakukan secara acak tetapi pengambilan kelompok tidak secara acak tetapi berpasangan menggunakan desain *Matching Pre-Test and Post-Test Comparison Group Design*. Penelitian dilakukan di kelas IV MIN 7 Pidie yang terletak di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie Tahun ajaran 2021/2022.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran, yang mana pada kelas eksperimen 1 digunakan model pembelajaran *Role Playing*, sedangkan pada kelas eksperimen 2 digunakan model pembelajaran *picture and picture*. Sedangkan untuk variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa, dalam hal ini adalah hasil belajar pada aspek kognitif.

3.3 Populasi dan Sampel

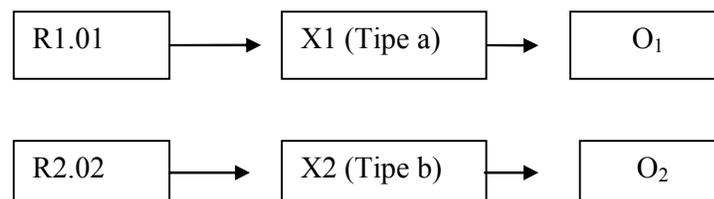
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MIN 7 Pidie. Sedangkan sampel pada penelitian ini siswa kelas IV-1 dan kelas IV-2.

3.4 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian terdiri dari soal tes uraian singkat, yang terdiri dari soal *pre-test* dan *post-test* serta angket untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan rancangan sebagai berikut:



Bagan 3.1. Rancangan Penelitian

Keterangan:

- R1 : Rancangan pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen I
- R2 : Rancangan pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen II
- X1 : Kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen I dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*
- X2 : Kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen II dengan menggunakan Model Pembelajaran *Picture and Picture*
- O₁ : Pelaksanaan *pre-test* pada kedua kelompok sampel
- O₂ : Pelaksanaan *post-test* pada kedua kelompok sampel

3.6 Tehnik Analilisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (uji t), yang bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan antara hasil belajar pembelajaran model *role playing* dengan pembelajaran model *Picture and Picture*.

3.6.1 Uji Normalitas

Dalam pengujian normalitas peneliti menggunakan *uji Kolmogorov Smirnov*, dengan rumus sebagai berikut:

$$KD : 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}}$$

Keterangan

KD: Jumlah *Kolmogorov Smirnov* yang dicari

n_1 : jumlah sampel yang diperoleh

n_2 : jumlah sampel yang diharapkan

Pedoman pengambilan keputusan:

- Nilai Signifikansi atau nilai probabilitas $< 0,05$ maka, distribusi adalah tidak normal
- Nilai Signifikansi atau nilai probabilitas $> 0,05$ maka, distribusi adalah normal

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menghitung statistik varian melalui perbandingan varian terbesar dengan varian terkecil antara kedua kelompok kelas sampel. Sugiyono menyatakan rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Sampel dikatakan memiliki varian homogen apabila F_{hitung} lebih kecil dari pada pada taraf signifikansi 5%. Secara matematis dituliskan $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada derajat kebebasan (dk) pembilang (varian terbesar) dan derajat kebebasan (dk) penyebut (varian terkecil).

3.6.3 Uji Hipotesis

Untuk uji hipotesis akan dianalisis menggunakan uji-t dua sampel independent menggunakan rumus uji-t dengan *pooled varian* sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata kelas dengan menggunakan metode *role playing*

\bar{X}_2 = rata-rata kelas yang menggunakan metode *picture and picture*

n_1 = jumlah siswa yang menggunakan metode *role playing*

n_2 = jumlah siswa yang menggunakan metode *picture and picture*

S = simpangan rata-rata.

Dimana: dk = $(n_1 + n_2 - 2)$

Kriteria:

Terima hipotesis H_0 dan tolak hipotesis H_a jika $t_{hitung} < t_{tabel} (\alpha = 0,05)$.

Tolak hipotesis H_0 terima hipotesis H_a jika $t_{hitung} \geq t_{tabel} (\alpha = 0,05)$.

4. Hasil dan pembahasan

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* untuk kelas eksperimen 1, serta model pembelajaran *role playing* untuk kelas eksperimen 2. Data yang diperoleh berupa kemampuan awal siswa (*Pre-Test*) serta hasil belajar siswa (*Post-Test*).

4.1 Nilai *Pre-Test* Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

Setelah dilakukan tes pada siswa kelas IV MIN 7 Pidie pada materi Jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *picture and picture*, hasil tes inilah yang menjadi data penelitian. Adapun rincian tes siswa kelas IV MIN 7 Pidie adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

No	Sampel	<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen 1	<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen 2
1	Adila Shafiya	40	50
2	Al Rifky Fonna	50	50
3	Asyifaul Archila	55	60
4	Asyilla Riskiya	65	70
5	Cut Ainun Salsabila	40	40
6	Gifar Algifari	45	50
7	Hadrian	30	60
8	Juwanda	45	40
9	M. Zaki Yannur	60	70
10	Muhajirin	50	40
11	Muhammad Faril	60	60
12	Muhammad Furqan	45	70
13	Muhammad Nafis	50	70
14	Muhammad Naufal Dermawan	60	50
15	Muhammad Rizha	50	30
16	Muhammad Rizhiq	50	40
17	Nadhifa	50	40
18	Niswatun Nufus	60	50
19	Rasya Alhadi Putra	50	70
20	Siti Rahmadani	40	40
Jumlah		995	1050
Nilai rata-rata		49.75	52.5

Berdasarkan tabel 4.1 di atas pada *pre-test* kelas eksperimen 1 skor terendah adalah 30 dan skor tertinggi adalah 65. Dari hasil perhitungan statistik deskriptif dengan pendekatan komparatif di peroleh skor rata-rata kelas eksperimen 1 adalah 49,75. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 skor terendah adalah 30 dan skor tertinggi adalah 70 dan dengan skor rata-rata 52,5.

4.2 Nilai *Post-Test* Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

Data untuk hasil belajar diambil setelah proses pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2021. Hasil test belajar dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.2. Nilai *Post-Test* Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

No	Sampel	<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen 1	<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen 2
1	Aidil Akbar	65	80
2	Akhyarul Jafis	60	75
3	Alia Askia	60	80
4	Daffa Ulhaq	75	85
5	Fitriah	75	75
6	Huswatul	55	80
7	M. Alfarisyi	60	75
8	Maura Nafisa	65	95
9	Muhammad Aufar Azka	60	80
10	Muhammad Mahfuz Huda	60	95
11	Muhammad Noval	75	85
12	Muhammad Zayyan	65	85
13	Muhartil	50	95
14	Nazifa Salsabila	65	70
15	Nuril Aswira	55	95
16	Raffa Zaiyan	55	70
17	Rahil Fahira	50	85
18	Rasyaul azizi	75	70
19	Rahmatullah	50	70
20	Zuminta Fastawa	50	75
Jumlah		1225	1620
Nilai Rata-rata		61.25	81

Berdasarkan tabel 4.2 di atas pada *Post-Test* kelas eksperimen 1 skor terendah adalah 50 dan skor tertinggi adalah 75. Dari hasil perhitungan statistik deskriptif dengan pendekatan komparatif di peroleh skor rata-rata kelas eksperimen 1 adalah 61,25. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 skor terendah adalah 70 dan skor tertinggi adalah 95 dan dengan skor rata-rata 81.

4.3 Pengujian Persyaratan Analisis

Perhitungan uji persyaratan analisis pada penelitian ini meliputi uji normalitas uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil perhitungan analisis dari masing-masing pengujian adalah sebagai berikut:

4.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada nilai data *Pre-Test* dan *Post-Test*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah variabel yang diambil berdistribusi normal atau tidak, dan juga untuk memenuhi persyaratan pengujian statistik pada hipotesis.

Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Kolmogorov-Smirnov, yang dihitung menggunakan program SPSS 17.0. Adapun hipotesis yang digunakan adalah hipotesis nol, yang menyatakan bahwa data *Pre-Test* pada kedua kelompok berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas data *Pre-Test* dan *Post-Test* disajikan pada tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3. Uji Normalitas Nilai *Pre-Test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Pre-Test</i> Eksperimen 1	<i>Pre-Test</i> Eksperimen 2
N		20	20
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	49,75	52,50
	<i>Std. Deviation</i>	8,656	12,927
	<i>Most Extreme Differences</i>		
	<i>Absolute</i>	,188	,183
	<i>Positive</i>	,188	,183
	<i>Negative</i>	-,162	-,162
<i>Test Statistic</i>		,188	,183
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,061 ^c	,077 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari hasil uji normalitas nilai *Pre-Test* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, didapat nilai signifikansi sebesar 0,061 untuk kelas eksperimen 1 dan 0,077 untuk kelas eksperimen 2. Hasil ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($P > 0.05$). Sehingga, kesimpulannya adalah data layak digunakan.

Tabel 4.4. Uji Normalitas Nilai *Post-test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Post-Test</i> Eksperimen 1	<i>Post-Test</i> Eksperimen 2
N		20	20
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	61,25	81,00
	<i>Std. Deviation</i>	8,717	8,826
	<i>Most Extreme Differences</i>		
	<i>Absolute</i>	,157	,152
	<i>Positive</i>	,157	,152
	<i>Negative</i>	-,143	-,144
<i>Test Statistic</i>		,157	,152
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari hasil uji normalitas nilai *Post-Test* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, didapat nilai signifikansi sebesar 0,200 untuk kelas eksperimen 1 dan 0,200 untuk kelas eksperimen 2. Hasil ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($P > 0.05$). Sehingga, kesimpulannya adalah data layak digunakan.

4.3.2 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas variansi dimaksudkan mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari variansi yang sama dan tidak. Uji ini dilakukan menggunakan analisis *Test of Homogeneity of Varians dengan statistik Levene melalui program SPSS 17*. Hasil uji homogenitas kemampuan awal siswa (*Pre-Test*) secara ringkas disajikan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5. Uji Homogenitas Nilai *Pre-Test*

Test of Homogeneity of Variances			
HASIL BELAJAR			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6,024	1	38	,190

Dari hasil analisis homogenitas pada tabel 4.5 tampak bahwa nilai probabilitas *Pre-Test* adalah 0,190. Sebuah data dikatakan homogen jika probabilitas atau $p > 0,05$ pada uji homogenitas. Karena nilai probabilitas pada data di atas $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa sampel memiliki varian yang homogen atau berasal dari populasi-populasi dengan varian yang sama.

Tabel 4.6. Uji Homogenitas Nilai *Post-Test*

Test of Homogeneity of Variances			
HASIL BELAJAR			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,017	1	38	,898

Dari hasil analisis homogenitas pada tabel 4.6 tampak bahwa nilai probabilitas *Post-Test* adalah 0,898. Sebuah data dikatakan homogen jika probabilitas atau $p > 0,05$ pada uji homogenitas. Karena nilai probabilitas pada data di atas $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa sampel memiliki varian yang homogen atau berasal dari populasi-populasi dengan varian yang sama.

4.3.3 Uji Hipotesis

Kedua kelompok mempunyai varian yang sama serta mempunyai sampel yang berdistribusi normal, jadi untuk mengetahui perbedaan perlakuan pada kedua kelompok, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji-t sampel independent (independent sample t test). Uji-t dilakukan dengan menganalisis hasil *Post-Test* kedua kelas (kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2).

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penafsiran hasil uji-t pada output SPSS 17.0 adalah jika dari kedua variabel yang akan diuji mempunyai varian yang sama maka nilai t yang harus dibaca pada kolom t baris *equal variances assumed*.

Apabila kedua variabel yang akan diuji mempunyai varian yang berbeda, maka nilai koefisien t yang dibaca menggunakan asumsi varians tidak sama yaitu pada kolom t baris *equal variances not assumed*. Untuk mengetahui apakah kedua varians sama atau tidak maka dalam output uji t terdapat uji F. Uji F berfungsi untuk mengetahui varians dari kedua variabel sama atau tidak. Maka penafsiran dari uji t adalah sebagai berikut:

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *picture and picture*.

Ho : $\mu_1 = \mu_2$: Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *picture and picture*.

Ha : $\mu_1 > \mu_2$: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *picture and picture*.

Dari pengujian hipotesis perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran *picture and picture* dengan menggunakan uji-t, maka diperoleh hasil seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Hasil Uji-t Hipotesis Hasil Belajar

Independent Samples Test

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
HASIL BELAJAR	<i>Equal variances assumed</i>	2,017	,298	7,120	38	,000
	<i>Equal variances not assumed</i>			7,120	37,994	,000

Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji t diperoleh $t = 7.120$, sedangkan dari tabel t pada taraf signifikansi 95% dan $df = 38$ diperoleh nilai t sebesar 2,042. Karena nilai thitung > ttabel yaitu $7.120 > 2,042$ maka H_0 ditolak. Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran *picture and picture*.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan di analisis serta dilakukan pengujian, ternyata hasil belajar siswa kelas IV MIN 7 Pidie tahun Pelajaran 2020/2021 pada materi jenis-jenis pekerjaan yang telah diajarkan dengan menggunakan metode *Model pembelajaran role playing* berpengaruh signifikan, karena nilai tersebut berada di atas standar kriteria untuk dapat dikategorikan memiliki kemampuan dalam menguasai bahan ajar (65). Hal ini ditunjukkan oleh hasil penelitian bahwa $t_{hitung} = 7.120$ dan $t_{tabel} = 2,042$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $7.120 > 2,042$.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan menggunakan statistik uji t, ternyata harga $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} ($7.120 > 2,042$) pada taraf signifikan 5%. Dengan hasil yang diperoleh ini, maka hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pendekatan pembelajaran model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *picture and picture* pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV MIN 7 Pidie.

Selanjutnya sesuai dengan analisis data tersebut di atas, ternyata hasil yang dicapai siswa dalam belajar sangat tergantung jalannya proses belajar mengajar. Untuk itu metode dan persiapan guru perlu benar-benar mendapat perhatian. Sebaiknya seorang guru mempersiapkan terlebih dahulu bahan mengajar, metode yang akan digunakan, sehingga kesulitan siswa dalam menguasai belajar dapat teratasi.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa namun dapat meningkatkan rasa kesetiakawanan dan memperkuat keakraban diantara sesama siswa. Pada kegiatan belajar ini, siswa dilatih untuk dapat berkomunikasi, ini terlihat pada saat peneliti memberikan pendapatnya sendiri, serta diarahkan untuk menghargai pendapat orang lain.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan hasil pengolahan data, maka kesimpulannya adalah:

- 1) Hasil belajar siswa kelas IV MIN 7 Pidie meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* dari nilai rata-rata 52,5 menjadi 81.

- 2) Hasil belajar siswa kelas IV MIN 7 Pidie meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *picture and picture* dari nilai rata-rata 49,75 menjadi 61,25.
- 3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV MIN 7 Pidie yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *picture and picture*. Dalam hal ini hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *picture and picture*.

Referensi

- Abdurrahman, Mulyono. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anderson dan Krathwohl. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives*. Terjemahan
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Aswan Zain dan Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Huda, Khoirul. 2015. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Model Role Playing*. *Didaktikum : Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*. Vol 16 No 4. ISSN : 2087-3557 hlm 68-74
- Istarani. 2011. *Model Pembelajaran Inovatif Referensifi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstua Konsep dan Aplikasi Bandung*: Refika Aditama
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Rosda
- Nasution. 2006. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sadiman, Arief S. dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Sari, Mutia. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh. *Skripsi*. Banda Aceh : UIN Ar-Raniry
- Shoimin, Aris. 2014. *Shoimin, 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Siska, Yulia. 2011. Penerapan Model Bermain (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Edisi Khusus No. 2*. ISSN 1412-565X. hlm 31-37
- Sudijono, Anas. 2003. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Jakarta: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Pernada Media Grup