
ARTIKEL

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DIDUKUNG
MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MENGHARGAI
SUARA TERBANYAK PADA SISWA KELAS II SDN BADAL
KABUPATEN KEDIRI**



Oleh:

NAMA: RATNA DEWI ANGGRAINI

NPM: 14.1.01.10.0266

Dibimbing oleh :

- 1. Drs. Heru Budiono, M,Pd**
- 2. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2019



SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019

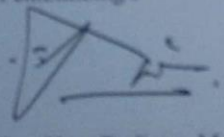

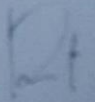
Yang bertanda tangandibawahini:

Nama Lengkap : Ratna Dewi Anggraini
NPM : 14.1.01.10.0266
Telepon/HP : 085851925675
Alamat Surel (Email) : anggrainiratna@gmail.com
Judul Artikel : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MENGHARGAI SUARA TERBANYAK PADA SISWA KELAS II SDN BADAL KABUPATEN KEDIRI
Fakultas – Program Studi : FKP/PGSD
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jln. K.H. Achmad Dahlan No. 76

Dengan ini menyatakan bahwa:

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme,
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri,
Pembimbing I	Pembimbing II	Pemulis,
		
Drs. Heru Budiono, M.Pd NIDN. 0707086301	Farida Nurliana Zunaidah, M.Pd NIP / NIDN 0730098803	Ratna Dewi Anggraini NPM. 14.1.01.10.0266

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MENGHARGAI SUARA TERBANYAK PADA SISWA KELAS II SDN BADAL KABUPATEN KEDIRI

Ratna Dewi Anggraini

14.1.01.10.0266

FKIP/PGSD

Anggrainiratna787@gmail.com

Drs. Heru Budiono, M.Pd., Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan, bahwa kemampuan menghargai suara terbanyak pada siswa kelas II di SDN Badal Kabupaten Kediri dibawah rata-rata. Hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga tidak dapat membuat siswa terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran dan mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa.

Permasalahan pada penelitian ini adalah: (1) Apakah kemampuan menghargai suara terbanyak tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi siswa kelas II SDN Badal tinggi? (2) Apakah kemampuan menghargai suara terbanyak dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi siswa kelas II SDN Badal tinggi? (3) Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi terhadap kemampuan menghargai suara terbanyak pada siswa kelas II SDN Badal Kabupaten Kediri ?

Penelitian ini menggunakan metode jenis kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas II SDB Badal Kabupaten Kediri. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal *pretest* dan *posttest*.

Simpulan dari penelitian ini adalah : (1) Kemampuan menghargai suara terbanyak tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi dinyatakan belum tercapai secara maksimal. Dapat dibuktikan dengan nilai *posttest* yang didapat siswa nilai rata-ratanya yaitu 16,80 dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,998 > 1,710$ (2) Kemampuan menghargai suara terbanyak dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi tinggi. Dapat dibuktikan dengan nilai *posttest* yang didapat siswa nilai rata-ratanya yaitu 18,60 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $16,909 > 1,710$ (3) Berdasarkan uji hipotesis yang diketahui bahwa nilai signifikan $0,000 < 0,05$ berarti H_0 ditolak yang berarti H_a diterima. Dan nilai $t_{hitung} 4,3777 > t_{tabel} 1,677$ maka dapat diketahui H_0 ditolak (gagal diterima) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi terhadap kemampuan menghargai suara terbanyak pada siswa kelas II SDN Badal Kabupaten Kediri.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, media tiga dimensi, menghargai suara terbanyak

I. LATAR BELAKANG

Sebagai manusia tidak dapat lepas dari pendidikan. Melalui pendidikan, manusia memperoleh kompetensi berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan. Demikian juga menurut pendapat Titaraharja (2010 : 77), pendidikan merupakan wahana penting untuk membangun siswa. Oleh karena itu, pendidik dalam melaksanakan tugasnya diharapkan tidak membuat kesalahan-kesalahan dalam mendidik. Sebab kesalahan dalam mendidik dapat berakibat fatal karena sasaran pendidikan adalah manusia.

Pendidikan tidak akan terlaksana tanpa adanya implementasi, implementasi tersebut didapat dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan yang mempunyai tujuan yaitu membelajarkan siswa untuk mencapai kompetensi yang akan diinginkan. pembelajaran dipengaruhi dari beberapa faktor yaitu guru, siswa, sarana, media dan lingkungan. Agar pembelajarn belangsung efektif guru memiliki peran yang sangat penting yaitu sebagai motivator dan fasilitator. dalam mengembangkan minat peserta didik dalam mencari ilmu pengetahuan secara mandiri.

Melalui mata pelajaran PKn, peserta didik diarahkan untuk dapat

menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga Negara yang cinta damai. Pada mata pelajaran PKn terdapat Kompetensi Dasar “menghargai suara terbanyak”.

Berdasarkan informasi yang telah didapat dengan wawancara siswa, diketahui bahwamata pelajaran PKn termasuk mata pelajaran yang membosankan dan bersifat konfensional. Demikian juga data yang diperoleh dari wawancara guru kelas, guru sering menggunakan metode ceramah dan penugasan. Guru juga kurang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Dari data tersebut didapat permasalahan, diantaranya (1) penguasaan materi menghargai suara terbanyak masih rendah, (2) kemampuan guru dalam menggunakan model, media masih rendah (3) kemampuan guru dalam mengembangkan media kurang kreatif.

Untuk meningkatkan penguasaan materi menghargai suara terbanyak, guru harus menyesuaikan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal. Untuk itu dapat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi.

Role playing menurut Kurniasih (2015 : 68) merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui

pengembangan materi dan penghayatan siswa terhadap materi. Dalam pelaksanaan model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung pada yang diperankan. Adapun kelebihan dari model ini adalah memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain serta pembelajarannya melibatkan seluruh siswa. Model pembelajaran ini menimbulkan kesenangan siswa dan menimbulkan rasa kebersamaan antar siswa.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, penggunaan media diharapkan akan menimbulkan dampak positif, seperti timbulnya proses pembelajaran yang kondusif, terjadi umpan balik, dan dapat mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi terhadap kemampuan menghargai suara terbanyak pada siswa kelas II SDN Badal Kabupaten Kediri”.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Yang menjadi variabel bebas adalah adalah “model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi”. Sedangkan yang menjadi variabel

terikatnya adalah “menghargai suara terbanyak”. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik eksperimen dengan jenis penelitian adalah *Nonrandomized Control Group pretest-posttest Design* yang digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	pre test	perlakuan	postes
Kontrol	O_1	X_1	O_2
Eksperimen	O_3	X_2	O_4

Sukardi, 2003:186

Keterangan

O_1 = Hasil Pretest kelompok Kontrol

O_3 = Hasil posttest kelompok eksperimen

X_1 = Pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi

X_2 = Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi

O_2 = Hasil posttest kelompok kontrol

O_3 = Hasil posttest kelompok eksperimen

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Tempat pelaksanaan pada kelas II SDN Badal Kabupaten Kediri. Luas populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II SDN Badal Kabupaten Kediri, dengan jumlah keseluruhan siswa 40 siswa dengan rincian kelas II SDN Badal 1

berjumlah 20 siswa dan kelas II SDN Badal II berjumlah 20 siswa.

Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu berupa tes. Tes yang diberikan sebanyak 20 butir soal. Sebelum instrument digunakan untuk penelitian instrument divalidkan dengan memvalidasi pada validator. Selanjutnya, instrument diuji cobakan dan hasilnya dianalisis berdasarkan validitas butir dan reliabilitas. Teknik persiapan pengumpulan data dalam penelitian ini terdapat beberapa tahap yaitu: (a) melakukan observasi (b) mengurus ijin dan koordinasi dengan pihak sekolah.

Selanjutnya tahap pelaksanaan pada kelompok eksperimen antara lain (a) Memberikan soal pretest (b) Membagikan handout dan menjelaskan materi (c) Memberikan perlakuan pada siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* (d) membagikan soal posttest (e) memberikan kesimpulan dan menutup pembelajaran. Sedangkan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode ceramah.

Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis 1 dan 2 digunakan uji *Paired Sample Test* sedangkan untuk menguji hipotesis 3 digunakan uji *Independent Sample Test*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hipotesis 1

Berdasarkan analisis data kelas kontrol siswa kelas II SDN Badal 2 Kabupaten Kediri diketahui bahwa kemampuan menghargai suara terbanyak tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi didapatkan hasil nilai rata-rata 16,80 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,998 > 1,710$. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ketika guru tidak menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa dan guru masih menerapkan pembelajaran yang konvensional.

b. Hipotesis 2

Berdasarkan hasil analisis data kelas eksperimen siswa kelas II SDN Badal 1 Kabupaten Kediri diketahui bahwa kemampuan menghargai suara terbanyak dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi mampu menguasai materi, karena berdasarkan hasil analisis diketahui nilai rata-rata 18,60 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $16,909 > 1,710$.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ketika guru menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi siswa tampak antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini karena siswa dilibatkan langsung dalam memecahkan masalah, selain itu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi kepada temannya.

c. Hipotesis 3

Berdasarkan hasil analisis data siswa kelas II SDN Badal Kabupaten Kediri bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi. Dapat diketahui bahwa nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 4,377 > t_{tabel} 1,678$

IV. PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil datapenelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut

a. Pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media Tiga dimensi berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan menghargai suara terbanyak. Hal ini membuktikan sejalan dengan teori yang telah diajarkan pada bab II, dalam teori tersebut dinyatakan bahwa pembelajaran tanpa

menggunakan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi akan memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa serta guru yang memberikan pembelajaran masih konvensional. Berdasarkan analisis data kelas kontrol siswa kelas II SDN Badal 2 Kabupaten Kediri didapatkan bahwa hasil nilai rata-rata 16,80 dan hasil $t_{hitung} 9,998$ lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,170. Maka H_0 ditolak yang berarti H_a yang diajukan terbukti benar.

b. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dan media tiga dimensi berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan menghargai suara terbanyak pada siswa kelas II SDN Badal 1 Kabupaten Kediri. Hal ini membuktikan bahwa sejalan dengan penerapan model *Role Playing* dan media tiga dimensi siswa lebih aktif dan semangat untuk mengikuti pembelajaran serta meningkatkan rasa kesetiakawanan. Berdasarkan hasil analisis kelas eksperimen didapatkan rata-rata 18,60 dan didapatkan hasil $t_{hitung} 18,801$ lebih besar dari t_{tabel} sebesar

- 1,699. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.
- c. Ada pengaruh yang sangat signifikan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi terhadap kemampuan menghargai suara terbanyak pada siswa kelas II SDN Badal Kabupaten Kediri. Berdasarkan analisis yang dilakukan diketahui bahwa nilai $t_{hitung} 4,377 > t_{tabel} 1,678$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak (gagal diterima). Sehingga dapat disimpulkan “ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* didukung media tiga dimensi terhadap kemampuan menghargai suara terbanyak pada siswa kelas II SDN Badal Kabupaten Kediri”

B. Saran

Dalam meningkatkan hasil penelitian selanjutnya, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut

- a. Bagi guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih inofatif.
- b. Dengan menggunakan model pembelajaran didukung media akan dapat membangkitkan minat belajar siswa serta meningkatkan kemampuan befikir dalam pemecahan masalah sehingga dicapai hasil yang optimal
- c. Bagi para peneliti lain yang hendak melakukan penelitian sejenis, sebaiknya lebih memperbanyak referensi agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar serta tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Kurniasih, Imas. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran* : KATA PENA
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tirtarahardja, Umar. 2010. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B" Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp: (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0033/PGSD.UKAI/I/2019

Hasil uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama : Ratna Dewi Anggraini
NPM : 14.1.01.10.0266
Judul Artikel : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MENGHARGAI SUARA TERBANYAK PADA SISWA KELAS II SDN BADAL KABUPATEN KEDIRI
Diperoleh hasil dengan keunikan : 97% (Software uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / *daring*).
Link hasil uji kesamaan : <https://plagiarisma.net/users/n3leqJthLJ5xpzyNqJ5jn2lxnKWcYzSwYzyx/JOBKMAhms.html>

Kediri, 30 Januari 2019

Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201