

## Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

Feliando Nomensen <sup>1\*</sup>

Yusra Nasution <sup>2</sup>

Wildansyah Lubis <sup>3</sup>

Edizal Hatmi <sup>4</sup>

Laurensia M Perangin Angin <sup>5</sup>

<sup>1-5</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

\*email:

[nomensennomensen778@gmail.com](mailto:nomensennomensen778@gmail.com)

### Kata Kunci

*Role Playing*,  
Kearifan Lokal,  
Hasil Belajar

### Keywords:

*Role Playing*,  
Kearifan Lokal,  
Hasil Belajar

Received: March 2025

Accepted: May 2025

Published: Juni 2025

### Abstrak

Penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 174552 Tambunan. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang bersifat konvensional yang berpusat kepada guru, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta minimnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal yang didasarkan oleh teori belajar konstruktivisme yang menekankan proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosialnya. Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group* dengan sampel 46 peserta didik (kelas eksperimen 22 peserta didik dan kelas kontrol 24 peserta didik). Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah diuji cobakan. Data dianalisis menggunakan uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), homogenitas (*Levene*), dan uji hipotesis (*Paired Sample T-Test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS (nilai sig. 0,001 < 0,05). Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (84,09) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol (60,42). Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### Abstract

This study is based on the low learning outcomes of fourth grade students of SDN 174552 Tambunan. This is caused by the conventional learning process that is centered on the teacher, the lack of student involvement in learning and the minimal integration of local wisdom in learning. This study uses a role playing learning model based on local wisdom based on constructivism learning theory that emphasizes the learning process that is centered on students by building knowledge through experience and social interaction. This study uses a nonequivalent control group design with a sample of 46 students (22 students in the experimental class and 24 students in the control class). The research instrument is a multiple-choice test that has been tested. Data were analyzed using normality tests (*Shapiro-Wilk*), homogeneity (*Levene*), and hypothesis testing (*Paired Sample T-Test*). The results showed that the role playing learning model based on local wisdom had a significant effect on improving learning outcomes of science (sig. value 0,001 < 0,05). The average posttest score of the experimental class (84,09) was higher than the average score of the control class (60,42). This finding shows that the local wisdom-based role playing learning model can improve student learning outcomes.



© 2025 Nomensen, Nasution, Lubis, Hatmi, Perangin Angin. Published by Faculty of Education - Universitas Negeri Medan. This is Open Access article under the CC-BY-SA License

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v11i1.65545>

## PENDAHULUAN

Mempersiapkan generasi muda yang siap menghadapi tantangan kehidupan di masa mendatang melalui pendidikan adalah langkah krusial yang terus menjadi fokus utama pemerintah. Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun peradaban suatu bangsa (Juita dkk., 2024). (Rodliyah 2021) mengungkapkan bahwa pendidikan berperan krusial dalam membentuk generasi penerus yang memiliki potensi kemampuan, kecerdasan emosional yang baik serta menguasai beragam keahlian yang baik.

Pendidikan nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Hidayat & Abdillah, 2019). Menyikapi tujuan tersebut, pendidikan harus relevan dengan keperluan masyarakat dan perkembangan zaman, sehingga mampu untuk membentuk pengetahuan, karakter serta keterampilan sebagai upaya untuk menghadapi tantangan secara global.

Paradigma pendidikan Indonesia saat ini telah bergeser dari pendekatan konvensional menjadi pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik, di mana pendidikan saat ini menekankan kegiatan pembelajaran yang diarahkan untuk mengajak peserta didik untuk aktif mengeksplorasi dari berbagai hasil pengamatannya bukan diberitahu, sehingga seorang pendidik yang awalnya berperan sebagai direktor menjadi fasilitator, pemandu dan konsultan pembelajaran (Sudirman dkk., 2023). (Jumrawarsi & Suhaili, 2021) menyatakan bahwa guru berperan dalam menentukan kualitas belajar yang mencakup keaktifan peserta didik, fasilitas yang mendukung keberhasilan pembelajaran dan kemampuan guru dalam memotivasi peserta didik. Keterampilan seorang pendidik dalam merancang dan menjalankan pembelajaran dapat menentukan perolehan hasil belajar peserta didik.

Namun pada kenyataannya, saat ini pendidikan di Indonesia dihadapkan pada permasalahan pendidikan yang cukup kompleks, di mana pelaksanaan pendidikan saat ini masih belum berjalan sesuai harapan. Ditemukan masalah bahwasanya hasil belajar peserta didik pada tingkat dasar yang belum mencapai hasil yang diinginkan (Dirjen Kemendikbud dalam Elitasari, 2022). Hal ini disebabkan oleh para pendidik di Indonesia yang kurang berkualitas karena anggapan sebagai pendidik adalah pekerjaan yang mudah dan hanya sekedar mencari pendapatan (Kurniawati, 2022). Kemudian pembelajaran yang kurang interaktif serta fasilitas pembelajaran yang terbatas (Elitasari, 2022). Hal tersebut tentunya berpengaruh terhadap rangking PISA Indonesia yang tidak menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan. Sebagaimana dijelaskan oleh (Wahyudi dkk., 2022) rendahnya rangking PISA Indonesia menandakan bahwa pendidikan di Indonesia memerlukan seorang guru yang kompeten untuk mengoptimalkan perolehan hasil belajar peserta didik sesuai standar pendidikan di Indonesia.

Salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran adalah hasil belajar. Di SD Negeri 174552 Tambunan peneliti diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut menggunakan kurikulum merdeka. Diperoleh juga informasi melalui observasi dan wawancara bahwasanya hasil belajar IPAS peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan. Di kelas IV-A hanya 40% peserta didik yang mencapai KKM, sedangkan 60% tidak mencapai KKM yang diharapkan. Sementara di kelas IV-B, sebanyak 50% peserta didik mencapai KKM, sedangkan 50% belum mencapai KKM yang diharapkan. Berikut data perolehan hasil IPAS kelas IV-A dan kelas IV-B.

**Tabel 1.** Data Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV-A dan IV-B

Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
IV-A	40% (9 Siswa)	60% (13 Siswa)	22 Siswa
IV-B	50% (12 Siswa)	50% (12 Siswa)	24 Siswa

(Sumber: SDN 174552 Tambunan)

Merujuk pada tabel di atas, perolehan hasil belajar peserta didik belum mencukupi target yang ditetapkan. Pencapaian kelas IV-B masih lebih tinggi daripada kelas IV-A. Sehingga peneliti tertarik untuk menetapkan kelas IV-A menjadi kelompok eksperimen dan kelas IV-B menjadi kelompok kontrol pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa peserta didik masih terkendala untuk mencerna isi pelajaran dari guru. Proses penyampaian materi pelajaran dengan model konvensional (ceramah) membuat proses pembelajaran hanya berfokus kepada guru (*teacher centered learning*) dan guru lebih mendominasi pembelajaran sedangkan peserta didik hanya berperan sebagai pendengar. Hal tersebut menyebabkan minimnya keaktifan dan keterlibatan peserta didik ketika pembelajaran, peserta didik yang kurang kondusif ketika pembelajaran di mana peserta didik lebih memilih berbicara dengan temannya ketika guru memaparkan materi dan beberapa peserta didik kurang fokus bahkan mengantuk ketika guru menjelaskan. Diperoleh juga informasi bahwasanya guru masih kurang dalam mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS.

Sebagai upaya untuk menuntaskan problema tersebut, peneliti ingin menjadikan model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal sebagai solusi untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik. menurut (Yulianto dkk., 2023) model pembelajaran bisa diimplementasikan pada pembelajaran IPS adalah model *role playing*. Model *role playing* merupakan Menurut (Kurniasih & Sani, 2017) model pembelajaran *role playing* adalah metode belajar untuk mendukung peserta didik untuk memahami isi pelajaran dengan

mengembangkan kreativitas dan penjiwaannya. Pengembangan kreativitas dan penjiwaan dilakukan oleh peserta didik untuk menjalankan peran sebagai makhluk hidup atau benda mati. Sedangkan menurut (Achmad dalam Yulianto 2023) mendefinisikan model pembelajaran *role playing* sebagai pola permainan edukatif yang diimplementasikan untuk menggambarkan suatu peran, sikap, perilaku dan nilai dengan tujuan agar peserta didik bisa merasakan, menelaah pola pikir dan pandangan orang lain. Sejalan dengan pengertian di atas, (Sudjana, 2019) mengemukakan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan pola belajar dengan memfokuskan pada keterampilan pemeranan peserta didik untuk memerankan suatu keadaan dan aktivitas suatu individu atau kelompok pada situasi yang nyata. Kemudian menurut (Hamalik dalam Nana Hendracipta, 2021) model pembelajaran *role playing* ialah alur belajar melalui dramatisasi melalui pemeranan oleh peserta didik pada suatu panggung. Berdasarkan pengertian di atas, peneliti mendefinisikan model pembelajaran *role playing* yaitu pola pembelajaran dengan mengikutsertakan peserta didik dengan memerankan tokoh tertentu untuk menggambarkan situasi dan kondisi yang relevan dengan pelajaran. Ketika bermain peran, peserta didik mengembangkan rasa imajinatif dan penjiwaan terhadap peran yang dimainkan dan mendukung peserta didik dalam mencerna isi pelajaran. Dengan demikian, model *role playing* ini mendorong peserta didik agar belajar aktif dan kontekstual serta memotivasi peserta didik untuk menumbuhkan pemahamannya berdasarkan pengalaman langsung.

Terdapat kelebihan model pembelajaran *role playing* yaitu dapat menciptakan alur belajar yang berorientasi kepada peserta didik (*student centered learning*) serta membangun keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Tarigan, 2016). Dalam hal ini peserta didik dibina untuk memahami dan menelaah informasi pelajaran yang disampaikan. Djamarah dkk. dalam Wirachman dan Kurniawati (2023, h.42) mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *role playing*. Adapun kelebihannya yaitu : 1) Peserta didik dibina untuk menelaahi dan mengingat isi pelajaran yang dipelajari. Sebagai pemeran, peserta didik harus memahami isi pelajaran yang akan diperankan. Dengan demikian dapat melatih ketajaman berpikir peserta didik, 2) Peserta didik dibina untuk berkreasi dan berimajinatif. Ketika memainkan peran, peserta didik diminta untuk mengungkapkan gagasannya pada waktu yang ditentukan, 3) Dapat menumbuhkan dan membina rasa kerjasama antar peserta didik dengan maksimal, 3) Peserta didik akan terbiasa untuk mengakui dan berbagi tanggung jawab dengan teman-temannya, 4) Kemampuan berbicara peserta didik dapat dikembangkan agar lebih baik sehingga mudah dipahami oleh orang lain. Model pembelajaran *role playing* juga memiliki beberapa kelemahan yaitu: 1) Peserta didik yang tidak mengikuti kegiatan *role playing* tidak akan menjadi kreatif, 2) Membutuhkan waktu yang cukup lama, baik untuk persiapan memahami materi pelajaran maupun saat pelaksanaan pertunjukkan peran, 3) Diperlukan ruang yang cukup luas dikarenakan tempat yang sempit dapat membatasi kebebasan peserta didik dalam bermain peran.

Beberapa penelitian terdahulu seperti (Erawati, Sayidiman dan Patta, 2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa hasil penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Anwar, Syahrubulan dan Basri, 2018) juga memaparkan bahwasanya penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat memaksimalkan pencapaian belajar peserta didik. Selanjutnya penelitian (Herawati, Husniati dan Dyah Indraswati, 2024) memaparkan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan persentasi yaitu sangat tinggi 16,67% sangat tinggi, 70,83% tinggi, 8,33 sedang dan 4,17% rendah.

Kearifan lokal pada penelitian ini akan diintegrasikan dengan model pembelajaran *role playing*. (Rummar, 2022) mengemukakan kearifan lokal adalah gagasan yang muncul dan berkembang secara terus-menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat istiadat, nilai, tata/aturan/norma, budaya, bahasa, kepercayaan dan kebiasaan sehari-hari. Suku Batak Toba adalah salah satu suku yang terdapat di provinsi Sumatera Utara. Suku Batak Toba merupakan sub atau bagian dari suku bangsa Batak yang memiliki wilayah tempat tinggal salah satunya di daerah Balige. Bahasa sehari-hari yang digunakan masyarakat Batak Toba adalah bahasa Batak Toba yang menjadi salah satu kearifan lokal yang diturunkan oleh masyarakat Batak Toba dari generasi ke generasi dan masih bertahan hingga kini (Susanti, 2024). Masyarakat Batak Toba memiliki kerajinan-kerajinan tangan seperti ulos. Ulos dipergunakan pada acara adat dan juga sudah bernilai ekonomis bagi masyarakat Batak Toba. Sebagaimana menurut (Desiani, 2022) suku Batak Toba adalah salah satu suku yang gemar melakukan budaya bertenen ulos sehingga menjadikannya sebagai salah satu kearifan lokal bagi suku Batak Toba.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti menetapkan kearifan lokal yang digunakan pada penelitian ini yaitu penggunaan bahasa Batak Toba dalam pembelajaran dan pemanfaatan ulos Batak sebagai media pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Implementasi kearifan lokal yang diterapkan pada penelitian ini yaitu dengan

menggunakan ulos Batak Toba sebagai media pembelajaran dan bahasa daerah Batak Toba yang digunakan selama kegiatan *role playing*.

Melalui paparan tersebut, peneliti berminat melakukan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas SDN 174552 Tambunan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 174552 Tambunan yang berlokasi di Jln. Gereja, Lumban Pea, Kecamatan Balige, Kabupaten Toba, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan pada semester genap T.A 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan dengan jenis penelitian *quasi experiment*. Penelitian yang diterapkan untuk mengamati dampak suatu tindakan yang diteliti yaitu peserta didik dan mencari keterkaitan antar variabel yang diteliti adalah penelitian eksperimen (Sugiyono, 2022). Penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan tindakan model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal pada kelompok eksperimen untuk melihat hasil belajar setelah perlakuan pada mata pelajaran IPAS kelas IV pada materi Bab 7 tentang Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita ? Pada topik C Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan. Desain penelitian ini yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, pada rancangan ini kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak ditentukan secara random (Asdar, 2018) . Berikut desain penelitian *nonequivalent control group design*:

Tabel 2. *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Pelaksanaan *pretest* pada kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> : Pelaksanaan *posttest* pada kelas eksperimen
- O<sub>3</sub> : Pelaksanaan *pretest* pada kelas kontrol
- O<sub>4</sub> : Pelaksanaan *posttest* pada kelas kontrol
- X<sub>1</sub> : Perlakuan dengan model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal
- : Perlakuan dengan model pembelajaran konvensional

(Siyoto dan Sodik, 2015) mendefinisikan populasi sebagai domain yang mencakup obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan sifat khusus yang ditentukan untuk diteliti dan digeneralisasikan. Populasi penelitian ini terdiri dari makhluk hidup yaitu peserta didik kelas IV dengan jumlah total yaitu 46 peserta didik. Peneliti menggunakan teknik *total sampling* karena sampel yang diambil < 100 orang. Sampel menurut (Soemantri dalam Abdullah dkk.,2022) adalah unit terkecil dari domain populasi yang dipilih dengan cara tertentu agar sampel dapat mencerminkan populasi penelitian. Adapun sampel penelitian ini yaitu 46 peserta didik kelas IV SD Negeri 174552 Tambunan yang terdapat pada dua kelas. Jumlah peserta didik kelas eksperimen adalah 22 dan peserta didik kelas kontrol adalah 24.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes *pretest* dan *posttest* dan dokumentasi. Sebelum soal *pretest* dan *posttest* digunakan, terlebih dahulu instrumen diuji cobakan di kelas V SDN 174552 Tambunan untuk dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal. Data pada penelitian ini dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro wilk* untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan uji *Levene* untuk melihat apakah data penelitian berasal dari kelompok sampel yang homogen. Uji hipotesis dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 174552 Tambunan. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample test* dengan kriteria pengujiannya yaitu :

- 1) Nilai Sig. > 0,05, maka H<sub>0</sub> diterima, H<sub>a</sub> ditolak
- 2) Nilai Sig. < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak, H<sub>a</sub> diterima (Muhid, 2019)

Pengambilan keputusan terhadap hipotesis mengacu pada keterangan berikut ini.

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 174552 Tambunan.

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 174552 Tambunan.

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

1. Mempersiapkan seluruh keperluan perangkat pembelajaran yang diperlukan, seperti modul ajar dan instrumen hasil penelitian.
2. Memberikan *pretest* sebelum perlakuan pada kedua kelompok.
3. Melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal di kelas eksperimen dan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol
4. Memberikan *posttest* setelah perlakuan pada kedua kelompok.
5. Melakukan pengolahan data dengan teknik analisis data yang sesuai untuk menguji hipotesis.
6. Menarik kesimpulan yang bersumber dari analisis data, di mana kesimpulan tersebut menjadi hasil akhir penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 174552 Tambunan Kecamatan Balige, Kabupaten Toba. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini sebanyak 46 peserta didik. Sampel penelitian ini yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 22 peserta didik dan kelas kontrol yang berjumlah 24 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan tes pilihan ganda sebanyak 30 soal. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen soal kepada kelas V SDN 174552 Tambunan dengan jumlah sampel sebanyak 27 peserta didik. Setelah dilakukan uji instrumen soal pada kelas V SDN 174552 Tambunan maka diperoleh soal yang valid sebanyak 20 butir soal.

Selanjutnya pelaksanaan penelitian dilakukan dengan memberikan materi yang akan diajarkan pada topik C Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara pemenuhan Kebutuhan pada Bab 7 buku pelajaran IPAS siswa kelas IV. Sebelum materi pembelajaran diajarkan, terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Kemudian jawaban *pretest* dianalisis dan selanjutnya diberikan perlakuan kepada kedua kelas. Pada kelas eksperimen diberikan model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional sebanyak 2 pertemuan dengan rincian 1 pertemuan sebanyak 3 jam pelajaran. Setelah pemberian perlakuan dilanjutkan dengan pemberian *posttest* dengan soal yang sama untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 174552 Tambunan. Pada pembelajaran yang dilakukan memuat muatan pokok pembelajaran IPAS. Pada saat melaksanakan proses pembelajaran dengan *role playing* di kelas eksperimen, peneliti mengintegrasikannya dengan kearifan lokal peserta didik seperti pemanfaatan potensi lokal seperti ulos sebagai media pembelajaran dan kegiatan *role playing* yang dilakukan dengan menggunakan bahasa batak Toba untuk menggambarkan situasi yang dialami oleh peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari.

Pembelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* menuntut keterlibatan peserta didik untuk aktif secara langsung dalam pembelajaran untuk memerankan tokoh tertentu (Hendracipta, 2021). Integrasi antara model *role playing* dan kearifan lokal dengan tradisi, budaya dan ciri khas lingkungan dan situasi yang relevan dengan materi pelajaran membuat pembelajaran tidak berpusat kepada guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara umum, akan tetapi peserta didik dituntut untuk dapat mengemukakan pendapatnya dari hasil membangun pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih terarah dan relevan dan sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang dipaparkan oleh (Iswadi, 2017) bahwa informasi pembelajaran tidak hanya sekadar transfer ilmu dari guru ke peserta didik, karena peserta didik belajar melalui prosesnya sendiri mengenai informasi yang diketahuinya.

Perolehan hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Perolehan Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kelas Eksperimen	Nilai	Keterangan	Kelas Kontrol	Nilai	Keterangan
1	SE1	55	Tidak Tuntas	SK1	35	Tidak Tuntas
2	SE2	60	Tidak Tuntas	SK2	40	Tidak Tuntas
3	SE3	60	Tidak Tuntas	SK3	50	Tidak Tuntas
4	SE4	35	Tidak Tuntas	SK4	55	Tidak Tuntas
5	SE5	40	Tidak Tuntas	SK5	45	Tidak Tuntas
6	SE6	55	Tidak Tuntas	SK6	35	Tidak Tuntas
7	SE7	40	Tidak Tuntas	SK7	55	Tidak Tuntas
8	SE8	45	Tidak Tuntas	SK8	45	Tidak Tuntas
9	SE9	54	Tidak Tuntas	SK9	45	Tidak Tuntas
10	SE10	35	Tidak Tuntas	SK10	60	Tidak Tuntas
11	SE11	50	Tidak Tuntas	SK11	40	Tidak Tuntas
12	SE12	50	Tidak Tuntas	SK12	50	Tidak Tuntas
13	SE13	45	Tidak Tuntas	SK13	35	Tidak Tuntas
14	SE14	55	Tidak Tuntas	SK14	45	Tidak Tuntas
15	SE15	55	Tidak Tuntas	SK15	55	Tidak Tuntas
16	SE16	45	Tidak Tuntas	SK16	50	Tidak Tuntas
17	SE17	55	Tidak Tuntas	SK17	45	Tidak Tuntas
18	SE18	30	Tidak Tuntas	SK18	50	Tidak Tuntas
19	SE19	50	Tidak Tuntas	SK19	65	Tidak Tuntas
20	SE20	55	Tidak Tuntas	SK20	20	Tidak Tuntas
21	SE21	50	Tidak Tuntas	SK21	50	Tidak Tuntas
22	SE22	50	Tidak Tuntas	SK22	55	Tidak Tuntas
				SK23	45	Tidak Tuntas
				SK24	55	Tidak Tuntas

Analisis data hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel distribusi frekuensi yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.** Ringkasan Nilai *Pretest* Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	<i>Descriptive Statistic</i>					
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	22	30	30	60	48.59	8.302
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	24	45	20	65	46.88	9,647

Berdasarkan tabel di atas, di kelas eksperimen pada uji *pretest* nilai minimum yang diperoleh peserta didik adalah 30 dan nilai maksimum yang diperoleh adalah 60. *Mean* nilai peserta didik yang diperoleh pada kelas eksperimen pada uji *pretest* adalah 48,59. Kemudian untuk kelas kontrol, nilai minimum yang diperoleh peserta didik pada uji *pretest* adalah 20 dan nilai maksimum yang diperoleh adalah 65. *Mean* nilai peserta didik yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 46,88. Berdasarkan perolehan tersebut, jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan oleh sekolah tersebut yaitu 68 perolehan hasil belajar peserta didik masih belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan. Maka selanjutnya diberikan perlakuan kepada kedua kelas untuk melihat hasil belajar setelah perlakuan.

Penilaian akhir hasil belajar kedua kelas dengan pemberian tes pilihan ganda sesudah kedua kelas setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Perolehan hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 5.** Perolehan Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kelas Eksperimen	Nilai	Keterangan	Kelas Kontrol	Nilai	Keterangan
1	SE1	75	Tuntas	SK1	60	Tidak Tuntas
2	SE2	80	Tuntas	SK2	40	Tidak Tuntas
3	SE3	80	Tuntas	SK3	45	Tidak Tuntas

4	SE4	85	Tuntas	SK4	70	Tuntas
5	SE5	90	Tuntas	SK5	60	Tidak Tuntas
6	SE6	85	Tuntas	SK6	75	Tuntas
7	SE7	85	Tuntas	SK7	60	Tidak Tuntas
8	SE8	95	Tuntas	SK8	55	Tidak Tuntas
9	SE9	80	Tuntas	SK9	85	Tuntas
10	SE10	85	Tuntas	SK10	70	Tuntas
11	SE11	90	Tuntas	SK11	45	Tidak Tuntas
12	SE12	80	Tuntas	SK12	60	Tidak Tuntas
13	SE13	85	Tuntas	SK13	55	Tidak Tuntas
14	SE14	80	Tuntas	SK14	60	Tidak Tuntas
15	SE15	80	Tuntas	SK15	75	Tuntas
16	SE16	85	Tuntas	SK16	60	Tidak Tuntas
17	SE17	95	Tuntas	SK17	55	Tidak Tuntas
18	SE18	70	Tuntas	SK18	50	Tidak Tuntas
19	SE19	80	Tuntas	SK19	45	Tidak Tuntas
20	SE20	85	Tuntas	SK20	55	Tidak Tuntas
21	SE21	100	Tuntas	SK21	60	Tidak Tuntas
22	SE22	80	Tuntas	SK22	85	Tuntas
				SK23	55	Tidak Tuntas
				SK24	70	Tuntas

Analisis data hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel distribusi frekuensi yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 6.** Ringkasan Nilai *Postest* Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Descriptive Statistic					
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Postest</i> Kelas Eksperimen	22	30	70	100	84.09	1.458
<i>Postest</i> Kelas Kontrol	24	45	40	85	60.42	2.444

Tabel di atas menunjukkan nilai minimum yang diperoleh pada uji *postest* kelas eksperimen adalah 70 dan untuk nilai maksimum adalah 100. *Mean* nilai peserta didik yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 84,09. Perolehan nilai *postest* peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan kenaikan hasil belajar yang signifikan. Pada kelas kontrol, nilai minimum yang diperoleh pada uji *postest* adalah 40 dan perolehan nilai maksimum adalah 85. *Mean* nilai peserta didik kelas kontrol adalah 60,42. Perolehan nilai *postest* pada kelas kontrol menunjukkan peningkatan hasil belajar walaupun tidak sebaik hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen.

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Adapun kriteria pengujian yaitu jika nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai sig. < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS*. Ringkasan hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 7.** Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Kelas		Test of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre test eksperimen	.204	22	.018	.913	22	.056
	Post test eksperimen	.220	22	.007	.921	22	.080
	Pre test kontrol	.173	24	.061	.943	24	.193
	Post test Kontrol	.222	24	.003	.939	24	.156

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel di atas menunjukkan perhitungan uji normalitas kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikan pada kelas eksperimen sebesar  $0,056 > 0,05$  dan nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar  $0,055 \geq 0,05$ . Berdasarkan nilai signifikan yang diperoleh disimpulkan bahwa data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Perhitungan uji normalitas data *posttest* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikan yang diperoleh pada uji normalitas *posttest* pada kelas eksperimen  $0,80 > 0,05$  dan kelas kontrol  $0,156 > 0,05$ . Berdasarkan nilai signifikan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk melihat apakah kelompok data sampel berasal dari populasi yang sama. Ringkasan hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 8. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest***

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar	Based on Mean	1.630	3	88	.188
	Based on Median	1.490	3	88	.223
	Based on Median and with adjusted df	1.490	3	75.164	.224
	Based on trimmed mean	1.501	3	88	.220

Tabel di atas menunjukkan perhitungan uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil kedua uji *levene* dengan aplikasi SPSS diperoleh nilai *levene statistic* yaitu 0,211. Berdasarkan nilai *levene statistic* yang diperoleh yaitu  $0,211 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variasi data adalah homogen.

**Tabel 9. Uji Hipotesis (Uji-t)**

Paired Samples Test										
		Paired Differences					Significance			
		Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	
		Mean	Mean	Lower	Upper					
Pair 1	Hasil Belajar - Kelas	-57.174	17.479	1.822	53.554	60.794	31.374	91	<,001	<,001

Teknik pengujian hipotesis yang digunakan yaitu uji t *paired sample test* dengan taraf signifikan 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan aplikasi SPSS diperoleh nilai sig.  $0,001 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada data *pretest* dan *posttest*. Jadi, dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 174552 Tambunan. Hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan uji t *paired sample test* dengan diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ . Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

Hipotesis yang diterima menyatakan hasil belajar IPAS peserta didik dengan implementasi model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran konvensional. Hal ini berarti bahwa sebelum model pembelajaran *role playing* diterapkan proses pembelajaran masih berpusat kepada guru, akan tetapi setelah model pembelajaran *role playing* diterapkan dapat membangun keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran (*student centered learning*) dengan memerankan suatu tokoh untuk menggambarkan suatu kondisi nyata yang dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Melalui hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat dikatakan bahwasanya model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 174552 Tambunan. Sebagaimana bahwa hasil penelitian ini telah sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menjelaskan bahwasanya model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. Proses Pembelajaran Dengan Model Role Playing Berbasis Kearifan Lokal

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian *posttest* diperoleh nilai *mean* peserta didik kelas eksperimen sebesar 84,09. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 174552 Tambunan pada materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan tergolong baik dan dapat melebihi KKM yang telah ditentukan. Perolehan nilai *mean* nilai *posttest* pada kelas kontrol sebesar 60,42. Hasil tersebut menunjukkan bahwasanya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 174552 Tambunan pada materi Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan masih tergolong rendah dan belum dapat memenuhi nilai KKM yang telah ditentukan. Perhitungan uji hipotesis pada kelas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar  $0,001 < 0,05$  artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *role playing* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 174552 Tambunan. Maka dari itu, penelitian ini dapat menerima hipotesis yang menyatakan “terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 174552 Tambunan”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Suryadin, Hasda, Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K.N., & Sari, M.E.. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. [https://www.researchgate.net/publication/370561251\\_METODOLOGI\\_PENELITIAN\\_KUANTITATIF](https://www.researchgate.net/publication/370561251_METODOLOGI_PENELITIAN_KUANTITATIF)
- Anwar, H., Syahribulan, & Basri, M. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2) 486-495. Doi <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i2.1415>
- Asdar. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Azkiya Publishing. <https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/28/Naskah%20Metode%20Penelitian%20Pendidikan.pdf?sequence=1>
- Desiani, I.F. (2022). Simbol dalam Kain Ulos pada Suku Batak Toba. *Jurnal Ilmu Budaya*, 18(2), 127-137. Doi : <https://doi.org/10.26740/metafora.v1n3.p86-98>
- Ellitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9508-9516. Doi : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4120>
- Erawati, R., Sayidiman, & Patta, R. (2022). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V U PT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Journal Of Education*, 1-13. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/33704>
- Hendracipta, Nana. (2021). *Model-Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multi Kreasi Press.
- Herawati, & Indraswati, H. D. (2024). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Pada Materi Kegiatan Ekonomi di SDN 3 Godang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3930-3940. Doi <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12955>
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia. <http://repository.uinsu.ac.id/8064/1/Buku%20Ilmu%20Pendidikan%20Rahmat%20Hidayat%20%26%20Abdillah.pdf>
- Iswadi. (2017). *Teori Belajar*. Bogor: In Media <https://penerbitinmedia.co.id/teori-belajar-detail-510296.html>
- Juita, D. P., Priya, Azwardi, M., & Amra, A. (2024). Pentingnya Pengembangan Sumber Daya Manusia Pada Lembaga Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3068-3077. Doi : <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1243>

- Jumrawarsi, & Suhaili, N. (2020). Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif. *Journal Ensiklopedia Education Review*,2(3), 50-54. Doi : <https://doi.org/10.33559/eer.v2i3.628>
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena. [https://pustaka.kemdikbud.go.id/libdikbud/index.php?p=show\\_detail&id=37059&keywords=](https://pustaka.kemdikbud.go.id/libdikbud/index.php?p=show_detail&id=37059&keywords=)
- Kurniawati, F. N. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi. *Academy Of Education Journal*, 13(1), 1-13. Doi : <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik*. Sidoarjo: Zifatama Jawa. [http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1047/1/Abdul%20Muhid\\_Analisis%20Statistik%20Edisi%20ke%202.pdf](http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1047/1/Abdul%20Muhid_Analisis%20Statistik%20Edisi%20ke%202.pdf)
- Rodliyah. (2021). *Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Jember: IAIN Jember Press. <http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/13763>
- Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(12), 1581-1588. Doi : <https://doi.org/10.46799/jst.v3i12.655>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing. [https://books.google.com/books/about/DASAR\\_METODOLOGI\\_PENELITIAN.html?hl=id&id=QPhFDwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/DASAR_METODOLOGI_PENELITIAN.html?hl=id&id=QPhFDwAAQBAJ)
- Sudirman, Anggereni, S., Marlinda, N. L., Silalahi, E. K., Fitriani, A., Siregar, H. T., . . . Karim, S. (2023). *Implementasi Pembelajaran Abad 21 Pada Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan*. Bandung: Media Sains Indonesia. [http://repositori.uinalauddin.ac.id/23564/1/Buku\\_IMPLEMENTASI%20PEMBELAJARAN%20ABAD%2021%20PADA%20BERBAGAI%20BIDANG%20ILMU%20PENGETAHUAN.pdf](http://repositori.uinalauddin.ac.id/23564/1/Buku_IMPLEMENTASI%20PEMBELAJARAN%20ABAD%2021%20PADA%20BERBAGAI%20BIDANG%20ILMU%20PENGETAHUAN.pdf)
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Alasindo [https://books.google.com/books/about/Penilaian\\_hasil\\_proses\\_belajar\\_mengajar.html?id=eBTLsgEACAAJ](https://books.google.com/books/about/Penilaian_hasil_proses_belajar_mengajar.html?id=eBTLsgEACAAJ)
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. [https://opac.fah.uinjkt.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=17940&keywords=](https://opac.fah.uinjkt.ac.id/index.php?p=show_detail&id=17940&keywords=)
- Susanti, E. (2014). Nilai-Nilai Budaya Batak Toba Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Untuk Mengembangkan Wawasan Kebangsaan. *Jurnal Metafora*, 1(1), 86-98. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/metafora/article/view/10691>
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary*, 5(3), 102-112. <https://www.neliti.com/id/publications/258217/penerapan-model-pembelajaran-role-playing-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-ips-s>
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Putra, Z., Dinata, . . . Hasyim, M. N. (2022). Mengukur Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Journal Of Education*, 1(1), 18-22. Doi : <https://doi.org/10.69966/mjemias.v1i1.3>
- Yulianto, A, Sofiasyari, I, Farikhin, I., & Rogibah. (2023). *Model-Model Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar*. Purbalingga: Eureka Media Aksara. [https://www.researchgate.net/publication/374779403\\_MODEL-MODEL\\_PEMBELAJARAN\\_UNTUK\\_SEKOLAH\\_DASAR\\_PENERBIT\\_CV\\_EUREKA\\_MEDIA\\_AKSARA](https://www.researchgate.net/publication/374779403_MODEL-MODEL_PEMBELAJARAN_UNTUK_SEKOLAH_DASAR_PENERBIT_CV_EUREKA_MEDIA_AKSARA)