

**Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media
Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN
Mertak Kesambik**

¹Marudin, ²Elfa Yuliana, ³Nur Suaida

¹STAI Nurul Huda Kapongan Situbondo ²³IAI amzanwadi Pancor Lombok Timur

Email: markmarudin88@gmail.com, elfayuliana0480@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Mertak Kesambik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Cluster Sampling* (Area Sampel), teknik ini digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Mertak Kesambik dengan jumlah siswa 27 orang. Dalam penelitian ini peneliti mengambil Sampel sebanyak 15 siswa sebagai Kelas Eksperimen, dan 12 siswa sebagai kelas kontrol. Dari hasil analisis data yang telah diperoleh dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *audiovisual* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Mertak Kesambik.

Kata Kunci: *Role playing; Audio visual; Hasil belajar*

PENDAHULUAN

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran dengan baik serta anak-anak senang melakukan proses pembelajaran yang diberikan di sekolah. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yakni model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran bermain peran. Adapun pengorganisasian kelas dilakukan secara berkelompok, masing-masing kelompok mampu memperagakan/ menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Untuk mengkondisikan anak pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* juga diartikan sebagai

bentuk aktifitas peserta didik yang diarahkan untuk membayangkan dirinya seolah berada di luar kelas dan memerankan peran orang lain.

Peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran *role playing* karena dengan metode ini proses belajar yang ideal akan tercapai dengan adanya komunikasi yang baik antara guru dengan siswa, dan siswa dengan sesama siswa. Guru yang berperan sebagai pengajar sekaligus fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar memiliki peran sentral yang sangat penting dalam tujuan pembelajaran. Karena itu dalam proses belajar mengajar keberhasilan dalam pencapaian pengajaran tergantung dari guru, bagaimana ia mampu membawa peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan, namun demikian hal ini bukanlah faktor yang mutlak, masih terdapat faktor lain yang timbul di luar dari metode pengajaran guru, misalnya faktor minat, bakat, dan faktor lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Mertak Kesambik pada tanggal 18 Februari 2021 melalui wawancara dengan guru kelas V bapak Saidi S.Pd beliau mengatakan bahwa dalam mengajar tidak pernah mencoba menggunakan model pembelajaran yang bervariasi apalagi menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran karena kondisi dan fasilitas yang kurang memadai. Dalam mengajar biasanya menggunakan metode ceramah dan kadang-kadang menggunakan metode tanya jawab dan masih banyak siswa yang pasif, guru jarang mengarahkan pembelajaran secara berkelompok sehingga siswa cenderung bersifat individualis tidak peduli dengan siswa lain, sulit untuk kerja sama dan tidak menghargai pendapat temannya.

Kondisi aktual proses pembelajaran di kelas V berjalan dengan baik. Pengelolaan dan penguasaan kelas, memberikan umpan balik bertanya dan menanggapi jawaban, volume dan intonasi suaranya, semua tersusun dengan baik. Akan tetapi hanya guru yang aktif siswa lebih banyak menyimak, saat diberikan latihan siswa bersifat individualisme tidak peduli dengan temannya.

Berdasarkan informasi dari guru kelas V SDN Mertak Kesambik bahwa hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai tes hasil Mid

semester siswa pada bulan September dengan nilai rata-rata 60. Sementara nilai ketuntasan belajar siswa yang ditetapkan oleh sekolah minimal mendapat nilai 70.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Masing-masing Mata Pelajaran

No.	Mata Pelajaran	KKM	KKL/Nilai Rata-rata	Jumlah Siswa	
				Mencapai standar	Tidak mencapai standar
1.	Matematika	65	63	11	16
2.	Bahasa Indonesia	70	60	9	18
3.	IPA	65	65	15	12
4.	IPS	70	72	17	10
5.	PKN	70	75	19	8

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari lima mata pelajaran tersebut yaitu matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan PKN, jumlah peserta didik yang paling banyak mendapatkan nilai di bawah standar adalah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya hasil belajar siswa terjadi dikarenakan metode mengajar guru yang monoton, sehingga membuat siswa jenuh dalam belajar dan hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa. Berangkat dari hal tersebut peneliti bermaksud mengadakan penelitian dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media audio visual untuk mengoptimalkan kemampuan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam rangka peningkatan kemampuan peserta didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia maka peneliti akan menggunakan model *role playing* supaya peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik, dan mampu melafalkan serta menulisnya¹. Di samping itu, dengan pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya sastra

¹Zulela. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.2012. hlm 4.

Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia, kemampuan berbahasa Indonesia merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi.

Secara bahasa Ladousse (1997) menyatakan bahwa *Roleplay* berasal dari 2 kata *Role* dan *play*. *Role* berarti memainkan suatu bagian dalam situasi yang berbeda, sedangkan *Play* berarti peran yang dibawakan dalam lingkungan yang aman dan penuh daya cipta dan bermain².

Role Playing merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa. Supaya para siswa mampu menempatkan diri mereka dalam mempraktikkan peran-peran yang mereka dapatkan. Sehingga situasi-situasi ketika bermain peran dapat meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain³. Model pembelajaran *roleplaying* adalah suatu cara 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 tergantung kepada apa yang diperankan.⁴

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* akan lebih menarik apabila dikolaborasikan dengan media pembelajaran. Sebagai alat untuk mempermudah peserta didik memahami pesan dari suatu pembelajaran merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antar pengajar, pembelajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan aktif antara pengajar dengan pembelajar tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Kehadiran media dalam proses pembelajaran akan mendapatkan lebih banyak perhatian siswa, apalagi sekiranya media itu menghadirkan gambar, gerak, dan suara, yang kita kenal dengan media audio visual.

²Agustin Wulan Sari, *Studi Komparasi antara Metode Diskusi dengan Metode Role Playing Ditinjau dari Kreativitas Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas VII SMPN 16 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi, Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2009. hlm. 25.

³Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2014. hlm 161.

⁴Jumanta Hamdayama. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Galia Indonesia. 2014, hlm. 189.

Alat yang mampu memproyeksikan gambar bergerak untuk membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya baik dari segi gerak ataupun suara merupakan pengertian dari Media audio visual⁵. Konsep akan lebih nyata bagi siswa apabila karakter materi yang ditayangkan sama dengan objek aslinya. Dengan media audio visual materi yang mulanya hanya berupa konsep akan ditayangkan hidup sama persis dalam tataran dunia nyata siswa. Begitu juga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru hendaklah menggunakan media audio visual karena materinya perlu diperjelas bagaimana sebenarnya kejadian dalam materi tersebut.

Peneliti menggunakan model ini karena, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Ada empat asumsi yang mendasari model ini memiliki kedudukan yang sejajar dengan model-model pengajaran lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah: Pertama, secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi “di sini dan kini” (here and now) sebagai isi pengajaran. Kedua, bermain peran memberikan kemungkinan kepada para anak untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Ketiga, model ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Keempat, model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dengan demikian penelitian eksperimen merupakan suatu metode yang digunakan untuk mencari ada tidaknya hubungan sebab akibat atau pengaruh dari suatu variabel yang sengaja ditimbulkan peneliti (Sugiyono, 2015 : 107).

⁵Hujair. *Media pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013. hlm 119

Adapun metode pendekatan mengajar bahasa dalam penelitian ini, yaitu metode *audio-visual* yang mengajarkan bahasa dengan memanfaatkan alat-alat pandang dengar, seperti video, kartu, *tape-recorder*, program televisi, sehingga pengajaran lebih hidup dan menarik.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya⁶. Populasi merupakan keseluruhan objek/subjek penelitian yang akan menjadi perhatian peneliti baik orang, benda-benda, tumbuhan, hewan, gejala-gejala dan hasil tes yang berfungsi sebagai sumber data. Oleh karena itu, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Mertak Kesambik.

Tabel 2. Populasi Siswa SDN Mertak Kesambik

No.	Kelas	Jumlah
1.	Kelas I	30 Siswa
2.	Kelas II	20 Siswa
3.	Kelas III	26 Siswa
4.	Kelas IV	44 Siswa
5.	Kelas V	27 Siswa
6.	Kelas VI	31 Siswa
Jumlah		178 Siswa

(Sumber: TU SDN Mertak Kesambik)

Salah satu konsep yang berhubungan erat dengan sampel adalah populasi. Populasi adalah keseluruhan gejala/ satuan yang ingin diteliti. Sementara itu sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin di teliti. Kerangka sampel (*sampling frame*) merupakan istilah dalam pengambilan sampel yang berkaitan dengan populasi. Kerangka sampel adalah daftar nama seluruh anggota populasi⁷.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Cluster Sampling* (Area Sampel), teknik ini digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan⁸.

⁶*Ibid*, hlm 117

⁷Priyono, (*Metode Penelitian Kuantitatif*, Jl Taman Pondok Jati: Sidoarjo, Cet 2008) hal 114

⁸Sugiyono, (*Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.Cet 2014). Hlm 65.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Mertak Kesambik dengan jumlah siswa 27 orang. Dalam penelitian ini peneliti mengambil Sampel sebanyak 15 siswa sebagai Kelas Eksperimen, dan 12 siswa sebagai kelas kontrol.

Pengolahan data merupakan kegiatan pokok yang wajib dilakukan oleh para peneliti, karena mustahil para peneliti akan mendapatkan kesimpulan yang berarti tanpa didahului oleh kegiatan pengolahan data tersebut.

Analisis data di maksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis dan menjawab rumusan masalah yang diajukan, sebelum melakukan pengujian harus dipenuhi prasyarat analisis terlebih dahulu. Adapun uji prasyarat analisis dalam penelitian ini antara lain:

a. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah skor dalam variabel yang diteliti telah mendekati distribusi normal atau tidak maka uji coba yang digunakan yaitu uji normalitas. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan chi kuadrat, hasil X^2_{hitung} dikonsultasikan dengan X^2_{tabel} dengan taraf signifikan kesalahan 5% dan derajat kebebasan (k-1) dimana k adalah kelas interval dengan kriteria jika harga X^2_{hitung} lebih besar dari X^2_{tabel} maka data tidak berdistribusi normal dan sebaliknya jika harga X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} maka data berdistribusi normal. Adapun rumus Chi – kuadrat yang digunakan yaitu:

$$X^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \right]$$

Keterangan:

X^2 = Harga Chi-Kuadrat yang dicari

f_o = Frekuensi hasil pengamatan

f_h = Frekuensi harapan berdasarkan distribusi frekuensi kurva normal teoritis⁹.

⁹Sugiyono. (Statistika untuk penelitian. Bandung: Alfabeta. Cet, 2014), hlm 107.

Dengan demikian jika harga $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ dengan taraf signifikan kesalahan 5% dan derajat kebebasan k-1 maka data tersebut dikatakan dalam distribusi normal, dan sebaliknya jika harga $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dipergunakan untuk membuktikan apakah kedua sampel yang menjadi obyek penelitian termasuk homogen atau tidak, dalam pengujian homogenitas peneliti menggunakan uji varians dimana hasil F_{hitung} dikonsultasikan dengan F_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Adapun uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus uji-F:

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut: jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka varians-variannya homogen dan sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka varians-variannya tidak homogen dengan taraf signifikan 5% .¹⁰

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan peneliti.¹¹

Hipotesis deskriptif merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan dinyatakan dalam bentuk kata-kata. Hipotesis tersebut berbunyi:

Ha : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SDN Mertak Kesambik tahun pelajaran 2020/2021.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual oterhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SDN Mertak Kesambik

¹⁰*Ibid*, hlm 204.

¹¹Priyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing. 2008. hal 76

Hipotesis statistik adalah dugaan apakah data sampel dapat diberlakukan ke populasi atau tidak, dan dinyatakan dalam rumus.

Ho : $\mu = s$

Ha : $\mu \neq s$

μ : nilai rata populasi yang dihipotesiskan atau ditaksir melalui sampel.

Bahan pengujian hipotesis tentu akan sampai pada suatu kesimpulan menerima atau menolak hipotesis, di dalam menentukan penerimaan dan penolakan maka hipotesis alternatif (Ha) diubah menjadi hipotesis nol (Ho).

Untuk mengetahui apakah pengaruh pengujian ini signifikan atau tidak, maka perlu diuji dengan uji signifikan, untuk pengambilan keputusan apakah hipotesis-hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau hipotesis tersebut ditolak, adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

$\bar{x}_1$ = Skor rata-rata kelas eksperimen

$\bar{x}_2$ = Skor rata-rata kelas kontrol

s_1^2 = Varians kelas eksperimen

s_2^2 = Varians kelas Kontrol

n_1 = Jumlah sampel siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah sampel siswa kelas kontrol¹².

Jika t_{hitung} lebih besar dari harga t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) pada taraf signifikan 5% maka hipotesis nol (H_0) ditolak atau hipotesis alternatif (H_a) diterima berarti bahwa pada taraf signifikan 0,05% terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel indeventent dengan variabel devendent. Sebaliknya jika t_{hitung} lebih kecil dari harga t_{tabel} ($t_{hitung} < t_{tabel}$) pada taraf signifikan 0,05% maka hipotesis nol (H_0) diterima atau hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti melakukan proses pembelajaran di SDN Mertak Kesambik. Jumlah responden dalam uji coba ini adalah 15 orang siswa yang telah mempelajari materi cerita rakyat.

Pemberian *pretest* dilakukan sebelum diberikan tindakan menggunakan model pembelajaran *roleplaying* berbantuan media audiovisual. Pada saat pemberian *pretest* dikelas V SDN Mertak Kesambik siswa berjumlah 15 orang. Uji *pretest* dengan jumlah 5 soal uraian berlangsung dengan cukup baik dengan nilai rata-rata 79, nilai tertinggi mencapai nilai 85 dan nilai terendah mencapai nilai 55. Ini memperlihatkan bahwa nilai yang kurang baik lebih banyak dibandingkan dengan nilai baiknya.

Setelah pemberian *pretest*, diberikan tindakan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual selama dua kali pertemuan dengan materi cerita rakyat. Model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media audio visual memberikan respon yang sangat baik terhadap hasil belajar siswa. Pada saat kegiatan pembelajaran peneliti menyampaikan bahwa siswa akan bermain peran sesuai dengan materi yang telah diberikan namun sebelum itu peneliti akan memutarakan sebuah video dengan menggunakan proyektor. Siswa terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media audiovisual membuat peserta didik menjadi bersemangat dan aktif dalam belajar, melalui kegiatan bermain peran ini siswa mendapatkan keterampilan khususnya dalam melakonkan peran yang didapatnya.

Pemberian *posttest* dilakukan setelah siswa diberikan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual, dengan jumlah siswa 15 orang. Uji *posttest* dengan jumlah 5 soal uraian berlangsung dengan cukup baik, hasil dari *posttest* ini lebih banyak dibandingkan dengan hasil dari *pretest*nya itu nilai rata-rata skor = 79 nilai tertinggi mencapai nilai = 95 dan nilai terendah mencapai nilai = 60, karena pada saat pemberian tindakan siswa dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual pada materi cerita rakyat yang membuat siswa aktif, bekerjasama dengan masing-masing kelompoknya, dan bertanggungjawab sehingga hasil belajar meningkat.

Setelah didapat hasil rata-rata pada *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan uji normalitas yaitu pada *pretest* didapati kesimpulan data normal, sedangkan pada *posttest* didapati kesimpulan bahwa data normal.

Setelah dilakukan perhitungan pada masing-masing kelas *pretest* dan kelas *posttest* diperoleh hasil nilai $t_{hitung} = 2,51$. Apabila t_{hitung} dikonsultasikan pada tabel $dk = n_1 + n_2 - 2 = 15 + 15 - 2 = 28$ pada taraf signifikan() = 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 2,048$. Ternyata t_{hitung} lebih besar dari pada tabel ($2,51 > 2,048$), maka hipotesisnya mendapatkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada model pembelajaran *role playing* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Mertak Kesambik.

KESIMPULAN

Perhitungan pada masing-masing kelas *pretest* dan kelas *posttest* diperoleh hasil nilai $t_{hitung} = 2,51$. Apabila t_{hitung} dikonsultasikan pada tabel $dk = n_1 + n_2 - 2 = 15 + 15 - 2 = 28$ pada taraf signifikan () = 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 2,048$. Ternyata t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($2,51 > 2,048$). Dari hasil analisis data yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *audiovisual* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Mertak kesambik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Wulan Sari. *Studi Komparasi antara Metode Diskusi dengan Metode Role Playing Ditinjau dari Kreativitas Siswa pada Pembelajaran PKn KelasVII SMPN16 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi, Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2009
- Hamdayama, Jumanta. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Galia Indonesia. 2014
- Priyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing. 2008
- Sanaky, Hujair AH. *Media pembelajaran Interaktif-Inovatif* . Yogyakarta: Kaukaba Dipantara. 2013
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2014
- Sugiyono. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta. 2007
- Zulela. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012