

Pengaruh Model Pembelajaran Role-Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SD Negeri 1 Aikmel Barat

¹Amrina Rossada, ¹Lalu Parhanuddin, ¹Arif Rahman Hakim, ¹Muh. Taufiq

¹Fakultas Ilmu Kependidikan, Universitas Hamzanwadi, Jl. TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid no. 132, Pancor, Selong, East Lombok Regency, West Nusa Tenggara 83611

*Corresponding Author e-mail: amrinarosada0721@gmail.com

Received: June 2025; Revised: July 2025; Published: August 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan menyimak siswa kelas 3 SD Negeri 1 Aikmel Barat. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen berbentuk pre-eksperimental dengan desain yang digunakan adalah one group pretest-posttest. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara teknik sampling purposive. Subjek penelitian ini terdiri dari 20 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes pilihan ganda, observasi dan dokumentasi. Teknik Analisis data yang digunakan pada penelitian ini meliputi uji validitas instrument, reliabilitas instrument, uji normalitas dengan Shapiro wilk serta uji hipotesis menggunakan paired-sample T Test. Pada analisis deskriptif tes keterampilan menyimak siswa memperoleh rata-rata pretest 51,30 sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 78,35. Berdasarkan Hasil uji normalitas menunjukkan nilai p-value >0,05 pada pretest maupun posttest, hal tersebut menunjukkan kedua data berdistribusi normal. Dari hasil perhitungan uji hipotesis apabila nilai sig < 0,05 maka terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y. setelah dilakukan uji paired sample T Test untuk keterampilan menyimak siswa telah diperoleh hasil sig. (2-tailed) 0,001 < 0,05 yang artinya terdapat pengaruh. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dapat diterima yaitu " H_0 " ditolak, sedangkan " H_a " diterima, yang berarti adanya pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan menyimak siswa pada materi teks narasi kelas 3 di SD Negeri 1 Aikmel Barat.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Role Playing, Media Wayang Kertas, Keterampilan Menyimak.

How to Cite: Rossada, A., Parhanuddin, L., Hakim, A. R., & Taufiq, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Role-Playing Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SD Negeri 1 Aikmel Barat. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 2940-2962. <https://doi.org/10.36312/vx6z7v10>



<https://doi.org/10.36312/vx6z7v10>

Copyright© 2025 Rossada et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang

diperlukan untuk dirinya dan Masyarakat. Oleh karena itu, Pendidikan sejak usia dini sangat diperlukan untuk seluruh warga negara, karena melalui pendidikan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas sebagai dasar kemajuan dan kesejahteraan bangsa (Rahman et al., 2022: 2).

Pendidikan tidak akan memberikan hasil yang optimal apabila sistem pendidikan yang diterapkan tidak tepat. Salah satu unsur penting pdalam pendidikan adalah kualitas pembelajaran. Dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, maka akan tercipta kualitas pendidikan yang baik pula. Oleh karena itu, peningkatan mutu pembelajaran harus menjadi fokus utama dalam upaya memperbaiki sistem pendidikan secara menyeluruh agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif (Drista, 2022).

Peningkatan kualitas pembelajaran dimulai dari hal kecil, yaitu dengan memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas. Saat ini, kualitas pembelajaran di Indonesia masih kurang maksimal, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian khusus adalah keterampilan berbahasa peserta didik. Tanpa penguasaan keterampilan berbahasa yang baik, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami informasi, menyampaikan gagasan, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pembelajaran perlu diarahkan pada penguatan keterampilan berbahasa sejak dini (Rosni, 2021).

Keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan bagi semua individu. Hal ini disebabkan karena keterampilan berbahasa merupakan model untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan karakter siswa. Bahasa adalah alat yang paling utama untuk melakukan komunikasi. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, ada empat keterampilan Berbahasa yang harus dilatihkan kepada siswa. Semakin sering berlatih, siswa akan semakin lancar dan semakin baik komunikasinya. Oleh karena itu, siswa harus meningkatkan keempat keterampilan berbahasa tersebut melalui pembelajaran bahasa (Magdalena et al., 2021:244).

Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek penting, yaitu menyimak (mendengarkan), berbicara, membaca dan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, menyimak memiliki peran yang sangat penting sebagai pondasi awal. Dengan keterampilan menyimak yang baik, seseorang dapat lebih mudah memahami informasi yang diterima, sehingga memudahkan dalam berbicara dengan lancar, membaca dengan pemahaman yang benar, dan menulis dengan terstruktur. Jika keterampilan menyimak tidak dilatih dengan baik sejak awal, maka penguasaan keterampilan lainnya juga akan terhambat. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran bahasa, keterampilan menyimak harus diberikan perhatian khusus agar siswa mampu membangun dasar berbahasa yang baik (Tarigan et al., 2023).

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang harus dipahami oleh peserta didik sebelum mempelajari keterampilan berbahasa yang lain. Keterampilan menyimak adalah suatu proses melibatkan indera pendengaran, pemahaman, dilakukan dengan penuh konsentrasi, dengan tujuan memperoleh, menangkap dan memahami maksud komunikasi lisan yang dilakukan oleh pembicara. Kegiatan menyimak tidak pernah terlewati dalam kehidupan sehari-hari. Perbuatan menyimak secara sadar atau tidak sadar mempunyai tujuan

tertentu. Menyimak dilakukan untuk memperoleh informasi, menangkap pesan atau isi, dan memahami suatu komunikasi (Anggriani, 2019). Pentingnya keterampilan menyimak sebagai bagian dari pengembangan kemampuan dalam berkomunikasi. Tujuan utama dari menyimak adalah untuk menangkap dan memahami isi dari bahan yang disimak. Menyimak tidak hanya terbatas pada bacaan atau tulisan saja, tetapi juga bisa berupa gambar maupun suara. Dengan keterampilan menyimak yang baik, seseorang dapat lebih mudah memahami informasi secara akurat dan efektif (Sanulita et al., 2024)

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Aikmel Barat peneliti menemukan bahwa kemampuan menyimak siswa masih rendah. Siswa sering kali tidak dapat menjawab pertanyaan guru dengan tepat setelah mendengarkan penjelasan atau cerita, menunjukkan kurangnya perhatian saat pembelajaran berlangsung dan terlihat cepat bosan jika materi disampaikan secara monoton. Hal ini menjadi perhatian serius karena menyimak merupakan keterampilan dasar yang sangat dibutuhkan dalam setiap proses belajar. Di SD Negeri 1 Aikmel Barat masalah rendahnya keterampilan menyimak juga menjadi tantangan yang perlu mendapatkan perhatian yang serius terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selama ini, pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang berfokus pada ceramah dan tanya jawab sederhana, yang membuat siswa cenderung menjadi pendengar pasif. Metode ini tidak cukup memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengembangkan keterampilan menyimak yang mereka butuhkan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan menyimak siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik. Metode ceramah atau tanya jawab yang bersifat satu arah masih dominan digunakan, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Anak-anak usia sekolah dasar sejatinya memiliki karakteristik suka bermain aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, siswa membutuhkan metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, sosial dan emosional agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Permasalahan tersebut menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan bersifat partisipatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran Role-Playing. Dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak siswa, guru dapat memanfaatkan model pembelajaran Role Playing sebagai salah satu strategi yang efektif. Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator yang merancang skenario atau situasi yang relevan dengan materi pelajaran.

Penerapan model pembelajaran Role Playing, peserta didik dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi. Siswa dapat mengulangi dan mendiskusikan masalah (isu) personal dan manusiawi tanpa merasa cemas juga dengan bermain peran memungkinkan dan memperkenankan para siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya (Febianto et al., 2024:128). Dengan penerapan model pembelajaran Role Playing secara rutin dan kreatif, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran

yang lebih interaktif, menarik, serta mendukung pengembangan keterampilan berbahasa siswa secara menyeluruh terutama dalam aspek menyimak.

Pembelajaran dengan model Role Playing akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila didukung dengan penggunaan media yang mampu merangsang imajinasi, menumbuhkan antusiasme, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Salah satu media yang potensial adalah wayang kertas, Media wayang adalah sebuah media yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam proses menyimak. Media wayang ini digunakan dalam menyampaikan sebuah cerita dan dibuat sesuai karakter-karakter atau tokoh-tokoh yang terdapat dalam sebuah cerita. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mendengarkan atau membaca cerita, tetapi juga aktif memerankan karakter-karakter dalam cerita menggunakan wayang kertas. Wayang kertas memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mendalami peran yang dimainkan, sehingga mereka dapat memahami lebih dalam mengenai karakter dan pesan yang terkandung dalam cerita (Anafiah & Mila, 2021).

Berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Role-Playing berbantuan Media Wayang Kertas terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Aikmel Barat." Rendahnya keterampilan menyimak siswa memerlukan solusi berupa penerapan model pembelajaran yang inovatif dan menarik. Model pembelajaran Role Playing yang di dukung dengan media wayang kertas diyakini mampu menjadi salah satu alternatif solusi yang efektif.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini Adalah penelitian kuantitatif. Menurut Priadana & Subarsi Denok (2021:51) Penelitian kuantitatif Adalah Penelitian yang menitikberatkan pada pengukuran dan analisis hubungan sebab-akibat antara bermacam-macam variabel yang menghasilkan informasi yang lebih terukur. Penelitian kuantitatif berkaitan dengan data dan angka. Fokus penelitiannya lebih spesifik dan memiliki minimal dua variabel yakni variabel X dan variabel Y. Peneliti memilih metode ini karena metode kuantitatif merupakan metode yang menjelaskan hubungan antara variabel pengujian teori dengan menggunakan instrumen atau alat ukur tertentu maka dari itu metode ini relevan dengan penelitian peneliti yang bertujuan untuk menguji pengaruh atau hubungan antara variabel.

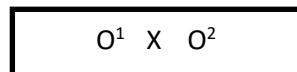
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen berbentuk pre-eksperimental. Menurut Arib et al (2024) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel yang data-datanya belum ada sehingga perlu dilakukan proses manipulasi melalui pemberian treatment/perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian yang kemudian diamati/diukur dampaknya. Sedangkan pre-eksperimental menurut (Sugiyono, 2023: 112) merupakan belum termasuk eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Pre-eksperimental salah satu jenis penelitian kuantitatif eksperimental Dimana penelitian ini digunakan untuk menguji sebuah kelompok atau berbagai

kelompok dengan penerapan faktor sebab akibat atau masih terdapat variable luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen dikarenakan tidak adanya variabel kontrol dan sampel yang dipilih tidak secara acak.

Dalam hal ini peneliti berupaya untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas (Variabel X) terhadap Keterampilan menyimak siswa (Variabel Y) siswa kelas III SD Negeri 1 Aikmel Barat.

Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah One-Group Pretest Posttest Design (Sugiyono, 2023: 74). Desain penelitian ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan Posttest setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini menempuh tiga langkah. (1) memberikan pretest untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan dilakukan. (2) memberikan perlakuan eksperimen kepada para subjek dan (3) memberikan tes lagi untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan (Posttest). Desain ini dapat digambarkan pada Gambar 2.



Gambar 1. One-Group Pretest-Posttest Design

Keterangan :

O1 : Observasi sebelum eksperimen (pretest)

X : Perlakuan berupa model pembelajaran Role Playing berbantuan media wayang kertas (treatment)

O2 : Observasi sesudah eksperimen (posttest)

Tempat Penelitian

Tempat penelitian merupakan suatu komponen terpenting di dalam penelitian. Untuk mendapatkan hasil yang tepat dan maksimal, maka tempat penelitian harus dilakukan secara tepat. Tempat penelitian ini menjadi penguat data dan hasil penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Aikmel Barat. Kecamatan Aikmel, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat (NTB) Pada siswa kelas 3A mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2025/2026.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli Tahun pembelajaran 2025/2026. Peneliti memilih rentan waktu penelitian ini dengan alasan untuk menilai kekonsistensi hasil pengujian dan karena keterbatasan dalam mengolah data. Rentan waktu ini peneliti anggap sebagai waktu yang tepat untuk melanjutkan penelitian ke tahap selanjutnya dan memudahkan proses pengolahan data.

Populasi

Populasi merupakan wilayah secara umum yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari lalu dibuat kesimpulannya (Sugiyono, 2024: 126). Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pada dasarnya populasi tidak hanya dipahami pada sebatas jumlah yang terdapat pada objek yang dipelajari. melainkan meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang ada pada objek yang menjadi sumber data dalam penelitian. Populasi dalam konteks ini mengacu pada cukupan wilayah yang memiliki sekelompok orang yang memenuhi kriteria tertentu dan jumlahnya cukup untuk diselidiki dan diambil kesimpulan oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 1 Aikmel Barat dengan jumlah 37 siswa perincian sebagai berikut:

Tabel 1. Data Siswa SD Negeri 1 Aikmel Barat

Kelas	Siswa		Jumlah Siswa
	Laki-laki	Perempuan	
3			
3A	6	14	20
3B	7	10	17
Jumlah Siswa	13	24	37

Sampel

Menurut Sugiono (2023:81) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini didapat dari populasi dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel dengan menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2024:133). Sampel yang dipilih adalah siswa kelas IIIA SDN 1 Aikmel Barat yang berjumlah 20 siswa. Kelas IIIA dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yakni penerapan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas pada keterampilan menyimak, serta dianggap representatif untuk mewakili populasi siswa SDN 1 Aikmel Barat.

Tabel 2. Data Siswa Kelas 3 SD Negeri 1 Aikmel Barat

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
3A	6	14	20

Variabel Penelitian

Menurut Sugiono (2024:67) Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya dinamakan variabel karena ada variasinya.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian adalah metode atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam sebuah studi atau penelitian. Pemilihan teknik pengumpulan data sangat penting karena dapat mempengaruhi validitas dan reliabilitas hasil penelitian yang harus disesuaikan dengan tujuan penelitian, jenis data yang dibutuhkan, sumber daya yang tersedia, dan pertimbangan etis. Kombinasi beberapa teknik pengumpulan data juga sering digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap tentang masalah penelitian (Alhamid & Anufia, 2019). Dalam penelitian ini terdapat 3 teknik pengumpulan data yaitu : teknik tes, teknik observasi dan teknik dokumentasi.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes soal pilihan ganda. Tes adalah instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan seseorang (Abdullah et al., 2024). Tes yang digunakan difokuskan pada materi cerita narasi. Adapun kisi-kisi soal yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Lembar Soal Tes

Instrumen pada penelitian ini menggunakan soal tes berupa pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal yang memiliki 4 opsi jawaban yang terdapat salah satu jawaban yang benar. Tes ini dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dengan jawaban yang bersifat benar atau salah. Setiap soal yang dijawab benar diberi skor 1, sedangkan jawaban salah atau tidak dijawab diberi skor 0, dengan total skor maksimal sesuai jumlah soal yang diujikan. Setiap jawaban yang benar akan diberikan skor 1, sedangkan jawaban yang salah tidak mendapatkan skor. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran umumnya diawali dengan pre-test sebagai langkah awal untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik sebelum proses pembelajaran berlangsung. Pre-test memiliki peranan yang signifikan dalam memberikan gambaran mengenai kesiapan serta tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Selain itu, pembelajaran umumnya diakhiri dengan post-test, yang berfungsi untuk mengevaluasi pencapaian pembelajaran.

Tabel 3. Kisi-kisi Soal Tes

NO	TP	Materi	Indikator	Level Kognitif	No Soal
1	Melalui model pembelajaran <i>role playing</i> (bermain peran) berbantuan	Memahami dan memaknai teks narasi	Menyebutkan tokoh utama dan tokoh pendukung dari teks narasi	C1	1,2,3
			Menentukan latar waktu dalam cerita	C2	4,5,6

	media wayang kertas peserta didik mampu mengidentifikasi tokoh,sifat tokoh dan pesan cerita narasi dengan benar.		Mengidentifikasi masalah utama dalam cerita.	C2	7,8,9
			Menyusun kembali urutan peristiwa secara runtut	C3	10,11 ,12
			Menyebutkan watak tokoh berdasarkan isi cerita	C2	13,14 ,15
			Siswa dapat menyimpulkan isi cerita secara umum	C4	16,17 ,18
			Siswa dapat mengidentifikasi pesan moral dalam cerita		C2 19,20

b. Lembar Observasi

Lembar observasi akan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai partisipasi dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Role Playing berbantuan media wayang kertas. Observasi yang dilakukan pada siswa yang mengacu pada kriteria penilaian aktivitas. Lembar observasi ini berfungsi sebagai pelengkap dan penguat Kesimpulan (Lyesmaya, 2025).

Prosedur penggunaan lembar observasi dalam penelitian ini diawali dengan penyusunan instrumen observasi yang dirancang secara sistematis berdasarkan indikator-indikator yang relevan dengan tujuan penelitian, khususnya yang berkaitan dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Observasi dilaksanakan secara langsung di kelas III saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaannya, peneliti atau observer mengamati secara cermat perilaku dan aktivitas siswa yang sesuai dengan aspek-aspek yang telah ditetapkan dalam lembar observasi. Penggunaan lembar observasi ini bertujuan untuk memperoleh data empiris mengenai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sebagai bagian dari evaluasi terhadap penerapan model pembelajaran yang digunakan.

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Pernyataan Observasi	Item soal
1	Pokus dan perhatian	Siswa mampu menjaga konsentrasi	Siswa memperhatikan penjelasan	2

		selama kegiatan pembelajaran berlangsung	guru dan tidak terdistraksi selama pembelajaran.	
2	Pemahaman isi	Siswa memahami isi materi yang disampaikan	Siswa mampu menyampaikan kembali inti materi dengan bahasa sendiri.	2
3	Kemampuan menjawab pertanyaan	Siswa mampu merespons pertanyaan dengan tepat dan sesuai	Siswa memberikan jawaban yang logis dan relevan saat ditanya oleh guru.	2
4	Strategi Menyimak	Siswa menggunakan strategi aktif dalam menyimak materi	Siswa mencatat poin penting mengajukan pertanyaan, atau memberi tanggapan terhadap materi.	2
5	Keterlibatan Aktif	Siswa menunjukkan partisipasi dalam pembelajaran	Siswa terlibat dalam diskusi, menjawab pertanyaan, atau bekerja sama dalam kelompok.	2

Pelaksanaan observasi aktivitas siswa, setiap indikator disusun dalam bentuk pernyataan yang spesifik dan terukur untuk memudahkan penilaian. Observer memberikan tanda centang (✓) pada setiap skor yang telah ditentukan, skor diberikan sesuai dengan pedoman kategori penilaian yang telah ditetapkan. Skor yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari empat kategori, skor 1 untuk kategori sangat kurang, jika siswa tidak menunjukkan perilaku sesuai indikator sama sekali, skor 2 untuk kategori kurang, apabila siswa hanya menunjukkan sebagian kecil perilaku sesuai indikator. skor 3 untuk kategori baik, ketika siswa menunjukkan sebagian besar perilaku yang sesuai dan skor 4 untuk kategori sangat baik, jika siswa secara konsisten dan mandiri menunjukkan seluruh perilaku yang sesuai dengan indikator. Setelah seluruh skor diperoleh. data dianalisis untuk mengetahui tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Interpretasi skor akhir ini memberikan gambaran objektif dan menyeluruh mengenai

efektivitas proses pembelajaran, serta seberapa besar siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang telah dirancang.

Tabel 5. Skala Penilaian

Skor	Kategori	Keterangan
1	Sangat Kurang	Tidak menunjukkan perilaku sesuai indikator sama sekali
2	Kurang	Menunjukkan sebagian kecil perilaku sesuai indikator
3	Baik	Menunjukkan sebagian besar perilaku sesuai indikator
4	Sangat Baik	Menunjukkan seluruh perilaku sesuai indikator secara konsisten dan mandiri

Tabel 6. Pedoman kriteria hasil observasi

Kriteria	Interval skor
Tinggi	$\geq 85\%$
Sedang	65-84 %
Rendah	$\leq 65\%$

(Sugiyono,2019)

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum penelitian dilaksanakan maka Langkah utama Adalah melakukan uji coba instrument penelitian. Uji coba dari buti-butir instrument pada kedua variable dimaksudkan untuk menguji variable dimaksudkan untuk menguji keabsahan dan kehandalan butir butir instrument yang digunakan dalam penelitian. Untuk itu hasil uji coba harus dicari validitas dan reliabilitasnya.

1. Validitas Instrumen

Instrumen yang valid merupakan alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan ukuran yang valid (benar). Validitas instrumen alat ukur yang digunakan untuk mengukur data untuk mendapatkan ukuran data yang tepat (Sugiyono, 2023: 121). Perhitungan validitas dapat dilakukan dengan rumus korelasi *product moment* dan bantuan *microsof exsel*. Instrumen dapat dikatakan valid apabila memiliki validitas yang tinggi sehingga instrumen tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud penggunaan dari instrumen tersebut.

Hasil uji coba validitas dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

(Arikunto, 2020)

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien korelasi antara skor butir soal dan skor total
 N : Jumlah responden
 $\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara skor butir soal (X) dan skor total (Y)\br/>
 $\sum X$: Jumlah skor butir soal
 $\sum Y$: Jumlah skor total
 $\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor butir soal
 $\sum Y^2$: Jumlah Kuadrat skor total

Instrumen yang valid bila terdapat kesamaan data yang terkumpul dan data yang sesungguhnya terjadi. Apabila instrument tersebut valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan apabila instrument tersebut tidak valid maka instrument harus diganti atau dihilangkan. Menurut Sugiono (2023) penafsiran atau indeks koefisien korelasi dapat berpedoman pada tabel berikut:

Tabel 7. Kriteria acuan validitas instrumen

Nilai Validitas	Kriteria
0.00-0.19	Sangat rendah
0.20-0.39	Rendah
0.40-0.59	Cukup
0.60-0.79	Tinggi
0.80-1.00	Sangat Tinggi

2. Reliabilitas Instrumen

Instrument yang reliabilitas merupakan instrument yang jika digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama juga (Sugiyono, 2023: 121). Untuk instrumen yang digunakan pada tes prestasi belajar siswa hanya memiliki dua skor jawaban yaitu skor 1 (satu) untuk jawaban benar, dan skor 0 (nol) untuk jawaban salah, untuk menguji reliabilitas instrumen tersebut.

Adapun rumus yang akan digunakan untuk mengukur tingkat reliabilitas tes dalam penelitian ini adalah dengan Rumus Cronbach alpha adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : Reliabilitas instrument
 n : banyak soal
 $\sum \sigma b^2$: jumlah varian soal

$$\sigma^2$$
 : Varians total
Tabel 8. Kriteria Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kriteria
$0,00 < r_{11} \leq 0,19$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,39$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,59$	Cukup
$0,60 < r_{11} \leq 0,79$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

(Sugiono, 2024)

Langkah awal dalam uji statistic adalah mencari r_{hitung} . Setelah ditemukan r_{hitung} maka langkah selanjutnya dikonsultasikan dengan r_{tabel} untuk taraf signifikan 5% sehingga dapat diketahui instrument yang digunakan reliabel atau tidak. Instrument dapat dianggap reliabel apabila dalam pengujian statistik Alpha Cronbach diperoleh angka koefisien $>0,60$ dan sebaliknya apabila dalam hasil pengujian statistik Alpha Cronbach diperoleh angka koefisien $< 0,60$ maka instrument yang digunakan tidak reliable.

3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan bilangan yang menunjukkan sukar atau tidaknya suatu soal atau tes. Soal yang baik adalah soal yang mempunyai derajat kesukaran memadai dalam arti tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Untuk mengukur derajat kesukaran soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P= indeks kesukaran

B= banyak siswa yang menjawab benar

JS= jumlah peserta yang ikut tes

Tabel 9. Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Kriteria
$1K = 0,00$	Terlalu sukar
$0,00 < 1K < 0,30$	sukar
$0,30 < 1K < 0,70$	sedang
$0,70 < 1K < 1,00$	Mudah
$1K = 1,00$	Terlalu mudah

4. Daya Pembeda

Daya beda tes adalah kemampuan tes dalam memisahkan antara subyek yang tergolong prestasinya tinggi dengan subyek yang prestasinya

rendah (Azhari et al., 2023). Adapun metode untuk menghitung daya beda dapat digunakan formula sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D= daya pembeda

BA= banyak siswa kelompok atas yang menjawab benar

BB= banyak siswa kelompok bawah yang menjawab benar

JA= jumlah siswa kelompok atas

JB= jumlah siswa kelompok bawah

Tabel 10. Kriteria Daya Beda

Rentang Nilai	Kriteria
D= 0,00 - 0,20	Jelek
D= 0,21 - 0,29	Cukup
D= 0,30 - 0,70	Baik
D= 0,71 - 1,00	Baik Sekali

Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

Analisis data yang dilakukan untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang diajukan. Pengujian asumsi dilakukan untuk mengetahui apakah data yang tersedia dapat dianalisis dengan statistik parametrik atau non parametrik. Penggunaan Statistik Parametrik mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Berkaitan dengan statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini maka uji asumsi yang dilakukan yaitu menggunakan uji normalitas (Annisa et al., 2024).

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Normalitas data dapat dilihat dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Pengujian normalitas ini menggunakan bantuan Aplikasi SPSS statistics 27 (Oktaviana & Notobroto, 2014). Kriteria untuk mendeteksi normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk adalah sebagai berikut:

- ✓ Jika taraf Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal
- ✓ Jika taraf Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik paired sample t-test. Pengujian satu sampel menggunakan metode yang berbeda untuk menguji apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan treatment. Uji T dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan Aplikasi IBM SPSS statistics 27 dengan menggunakan rumus berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

Md= mean dari devisi (d) antara post test dan pre test

Xd= perbedaan devisi dengan mean devisi

n= banyaknya sampel

df= n-1

Adapun dasar pengambilan Keputusan dalam uji statistik paired sample t-test menggunakan taraf signifikan sebesar 5%, yaitu:

- ✓ Jika taraf sig > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak
- ✓ Jika taraf sig < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan pemaparan secara keseluruhan terhadap hasil penelitian yang telah dikumpulkan, guna memberikan gambaran umum mengenai temuan yang diperoleh. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Aikmel Barat, yang berlokasi di desa Aikmel Barat, kecamatan Aikmel, kabupaten Lombok timur, dengan jumlah populasi sebanyak 37 siswa yang dimana penelitian ini berfokuskan pada kelas IIIA dengan berjumlahkan siswa sebanyak 20 orang dengan siswa laki-laki berjumlah 6 orang, perempuan berjumlah 14 orang. Jenis instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian yaitu observasi, tes dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah melalui proses uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu. Tujuan dari uji tersebut adalah untuk mengidentifikasi item-item soal yang valid dan reliabel, serta mengeliminasi item yang tidak memenuhi kriteria kelayakan. Hanya item yang terbukti valid dan reliabel yang digunakan dalam penelitian ini. Uji coba instrumen dilaksanakan pada tanggal 20 juni 2025 di SDN 3 Aikmel Barat, dengan melibatkan 23 siswa kelas IV sebagai responden.

Instrumen tes tertulis berupa pilihan ganda yang akan digunakan sebagai pretest dan posttest untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa. Soal pretest dan posttest dibuat dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi yang memiliki beberapa indikator pembelajaran yang bisa dilihat lebih lengkap pada lampiran 9. Soal pretest dan posttest terdiri dari 20 butir soal sebelum dilakukannya uji coba.

Setelah dilakukannya uji coba terdapat 5 butir soal yang tidak valid dan 15 butir soal yang valid. Selanjutnya dilakukan uji realibilitas terhadap butir soal yang valid dan hasilnya reliabel yaitu 0,746 dalam kategori tinggi. Untuk pilihan ganda sendiri perlu dilakukannya uji kesukaran dan uji daya beda suatu butir soal, pada uji kesukaran soal terdapat katagori butir soal sukar dan sedang. Uji daya beda suatu butir soal terdapat katagori yaitu, cukup dan baik. Uji coba ini bertujuan

untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas dari instrumen tes yang akan digunakan dalam pretest dan posttest, sehingga instrumen yang digunakan dipastikan layak dan sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk lebih lengkapnya informasi tersebut bisa didapat pada lampiran 5, 6,7 dan 8. Hasil olah data validitas, reabilitas, kesukaran, dan daya beda butir soal menggunakan aplikasi mixrossoft exsel.

Selanjutnya Penilaian dalam instrumen observasi menggunakan skala kategori dengan rentang skor dari 1 hingga 4. Skor 1 diberikan untuk kategori Sangat Kurang, yang menunjukkan bahwa siswa tidak menunjukkan perilaku sesuai dengan indikator sama sekali. Skor 2 menunjukkan kategori Kurang, di mana siswa hanya menampilkan sebagian kecil perilaku yang sesuai dengan indikator. Skor 3 diberikan untuk kategori Baik, yaitu siswa menunjukkan sebagian besar perilaku yang sesuai dengan indikator. Sedangkan skor 4 diberikan untuk kategori Sangat Baik, yang berarti siswa menunjukkan seluruh perilaku sesuai indikator secara konsisten dan mandiri.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode pre eksperimental Designs dengan desain one group pretest-posttest, karena pada saat pelaksanaan penelitian menggunakan satu kelas dan tidak adanya kelas kontrol. Dalam pelaksanaannya, peneliti memberikan instrumen tes berupa soal pretest dan posttest kepada 20 siswa kelas 3A sebagai responden. Soal pretest diberikan sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas, sedangkan soal posttest diberikan setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan menyimak siswa kelas 3A di SD Negeri 1 Aikmel Barat. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas (independen) adalah model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas, sedangkan variabel terikat (dependen) adalah keterampilan menyimak siswa.

Deskripsi Data Hasil observasi aktivitas belajar siswa

Observasi keterampilan menyimak dilakukan pada siswa kelas IIIA SD Negeri 1 Aikmel Barat dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi kelas yang terdiri dari 10 item pernyataan, yang mencakup indikator-indikator keterampilan menyimak siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian dilakukan menggunakan skala kategori dengan rentang skor 1-4. Tabel 11 berikut menyajikan hasil observasi untuk mengetahui tingkat keterampilan menyimak siswa terkait materi teks narasi yang diajarkan.

Tabel 11. Hasil observasi

Aspek menyimak	Pernyataan	skor	Persentase
Pokus dan perhatian	1	4	
	2	4	
Pemahaman isi	3	3	
	4	3	

Kemampuan menjawab pertanyaan	5	3	85%
	6	3	
Strategi menyimak	7	4	
	8	3	
Keterlibatan aktif	9	3	
	10	4	

Berdasarkan Tabel 11 persentase dari hasil observasi yang telah dilakukan terkait penerapan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan menyimak siswa adalah 85%. Dengan berpacu pada tabel pedoman kriteria hasil observasi, skor 85% termasuk dalam kriteria tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan media wayang kertas mampu meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih terlibat secara aktif.

Deskripsi data hasil pretest dan posttest

Penjabaran tes tertulis diisi oleh 20 siswa dengan jumlah pertanyaan sebanyak 15 butir soal pilihan ganda berupa pretest yang dibagikan sebelum pembelajaran dan posttest dibagikan setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas. Berikut data hasil pretest dan posttest siswa kelas 3A SD Negeri 1 Aikmel Barat:

Tabel 12. Hasil pretest & posttest Kelas 3A SDN 1 Aikmel Barat

No	Nama	Hasil pretest	Hasil posttest
1	A1	33	73
2	A2	33	67
3	A3	73	100
4	A4	47	87
5	A5	47	80
6	A6	60	73
7	A7	53	87
8	A8	20	60
9	A9	47	80
10	A10	33	53
11	A11	87	93
12	A12	87	100
13	A13	33	53
14	A14	67	87
15	A15	33	67
16	A16	73	93
17	A17	33	73
18	A18	67	87
19	A19	67	87
20	A20	33	67
	Rata-rata	51,30	78,35

Berdasarkan Tabel 12, Perbandingan antara hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak siswa setelah proses pembelajaran dilakukan. Pada tes pretest, skor terendah yang diperoleh siswa adalah 20, sedangkan skor tertinggi adalah 87, dengan rata-rata sebesar 51,30. Sedangkan, pada tes posttest, skor terendah meningkat menjadi 53, dan skor tertinggi mencapai 100, dengan rata-rata sebesar 78,35.

Peningkatan rata-rata sebesar 27,05 poin menunjukkan bahwa model pembelajaran Role Playing dengan media wayang kertas memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat aktif dan kontekstual mampu mendorong siswa untuk lebih fokus, terlibat, dan memahami materi dengan lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Uji hipotesis

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis Statistik Variabel Keterampilan Menyimak

Data hasil keterampilan menyimak siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Role Playing berbantuan media wayang kertas diperoleh melalui tes pretest dan posttest. Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyimak, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan keterampilan menyimak. Hasil pretest dan posttest siswa disajikan pada Tabel 13.

Tabel 13. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maxsimum	Mean	Std. Deviasi
Pretest Keterampilan menyimak	20	20	87	51,30	20.116
Posttest Keterampilan menyimak	20	53	100	78,35	14.217

Berdasarkan Tabel 13, dapat dilihat pada pretest didapatkan hasil dengan data nilai maxsimum 87 dan nilai minimum 20 dengan mean 51,30 dan standar deviasi 20.116. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa belum mencapai kategori tinggi, sehingga masih diperlukan upaya peningkatan. Setelah diberikan perlakuan, siswa mengikuti posttest untuk mengukur perkembangan keterampilan menyimak siswa. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan hasil pretest. Nilai maxsimum yang diperoleh siswa setelah treatment adalah 100, sedangkan nilai minimum adalah 53, dengan mean 78,35 dan standar deviasi 14.317.

Jika dibandingkan dengan hasil pretest, terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Pada saat pretest, nilai maxsimum hanya mencapai 87, nilai minimum 20,

dan mean 51,30. Perbandingan ini menunjukkan adanya peningkatan baik dari segi skor tertinggi, skor terendah, maupun rata-rata setelah diberikannya perlakuan menggunakan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas.

Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi terhadap nilai pretest siswa, diketahui bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori sangat rendah. Dari 20 siswa yang menjadi subjek penelitian sebanyak 8 siswa (40%) termasuk dalam kategori sangat rendah, dan 4 siswa (20%) berada pada kategori rendah. terdapat 2 siswa (10%) yang masuk dalam kategori sedang, 4 siswa (20%) dalam kategori tinggi, dan hanya 2 siswa (10%) yang berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa 60% siswa memiliki kemampuan menyimak yang masih berada pada tingkat rendah hingga sangat rendah sebelum diberikan perlakuan. Hasil olah data menggunakan aplikasi SPSS statistic 27.

Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi nilai posttest, diketahui bahwa dari 20 siswa terdapat 2 siswa (10%) yang berada pada kategori sangat rendah dan 4 siswa (20%) pada kategori rendah. Sebanyak 3 siswa (15%) termasuk kategori sedang, 7 siswa (35%) berada pada kategori tinggi, dan 4 siswa (20%) mencapai kategori sangat tinggi. Dengan demikian, sebagian besar siswa (55%) berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, sedangkan siswa yang masih berada pada kategori rendah hingga sangat rendah hanya berjumlah 30%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas dalam proses pembelajaran. Hasil olah data menggunakan aplikasi SPSS statistic 27.

Analisis Inferensial

Analisis inferensial dilakukan untuk melihat pengaruh model pembelajaran Role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan menyimak. Tahap pertama adalah uji normalitas dengan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Tahap kedua uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test untuk membandingkan nilai pretest dan posttest.

Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah nilai residusial berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini peneliti menganalisis menggunakan aplikasi pengolahan data SPSS 27 dengan uji normalitas Shapiro wilk. Rekapitulasi data hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 14.

Tabel 14. Hasil uji Normalitas Shapiro wilk Pretest dan posttets

SHAPIRO WILK			
	Statistik	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	.908	20	.058
Posttest	.946	20	.312
a. Test distribution is Normal.			
b. Lilliefors Significance Correction.			

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 14 analisis dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel berjumlah 20 siswa. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada data pretest sebesar 0,058, sedangkan pada data posttest sebesar 0,312. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa baik data pretest maupun posttest berdistribusi normal.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari hasil analisis data, Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Paired Sample T-Test dengan dasar pengambilan keputusan pada nilai signifikansi (Sig.). Jika nilai $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sedangkan jika $\text{Sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Tabel 15. Hasil Paired sample t-test

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pai r 1	Pret est - Post test	-27.05	10.440	2.334	-31.93	-22.164	-11.587	19	0.001	

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-test pada Tabel 15 diperoleh nilai rata-rata selisih antara nilai pretest dan posttest sebesar -27,050 dengan standar deviasi 10,440, nilai t hitung -11,587, derajat kebebasan (df) 19, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$), Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas 3A SD Negeri 1 Aikmel Barat.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan bahwa menggunakan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas yang diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas 3A di SD Negeri 1 Aikmel Barat. Diberikan perlakuan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas ini berpengaruh pada keterampilan menyimak siswa khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen soal yang dirancang untuk digunakan dalam pretest dan posttest. Uji coba dilakukan kepada 23 siswa untuk mengetahui kualitas butir soal yang meliputi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori valid dan

reliabel, serta memiliki tingkat kesukaran dan daya pembeda yang sesuai. Oleh karena itu, soal-soal yang telah memenuhi kriteria tersebut digunakan dalam pelaksanaan pretest dan posttest selama proses penelitian.

Setelah instrumen dinyatakan layak, peneliti melanjutkan proses penelitian dengan menyebarkan soal pretest kepada siswa kelas 3A SD Negeri 1 Aikmel Barat. Pretest ini diberikan sebelum pembelajaran dimulai dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi teks narasi. Setelah siswa mengerjakan pretest, peneliti mempersiapkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, peneliti menyiapkan observer (pengamat) dan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Lembar observasi ini digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti keaktifan dalam berdiskusi serta dalam bermain peran dan kemampuan menyimak cerita yang disampaikan.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas. Media wayang kertas digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan isi teks narasi kepada siswa, sehingga siswa tidak hanya menyimak tetapi juga ikut terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, observer mencatat aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator-indikator yang telah disusun sebelumnya. Hasil observasi menunjukkan bahwa 85% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, baik dalam menyimak, berdiskusi, maupun memerankan tokoh dalam cerita. Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan soal posttest kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan menyimak setelah diterapkannya model pembelajaran dan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan analisis deskriptif, diketahui bahwa keterampilan menyimak pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 3A SDN 1 Aikmel Barat terdapat perbedaan yang signifikan, dilihat dari pretest (sebelum penerapan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas) dengan nilai rata-rata 51,30 yang berkatagorikan sangat rendah sedangkan dilihat dari posttest (sesudah penerapan model pembelajaran role playing) dengan nilai rata-rata 78,35 dengan katagori sedang. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maftukha & Liansari, 2025) yaitu keterampilan menyimak siswa pada pretest rata-rata 73,67 sedangkan posttest meningkat menjadi 92 dengan katagori sangat baik.

Berdasarkan analisis inferensial, uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel 20 siswa. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada pretest adalah 0,058 dan pada posttest adalah 0,312. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,058 > 0,05$ dan $0,312 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik.

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, peneliti melanjutkan dengan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji paired sample t-test pada aplikasi SPSS versi 27. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,01. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 ($0,01 < 0,05$), maka sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, hipotesis nol (H_0)

ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Antika et all., 2023) yang menunjukkan perbedaan yaitu terletak pada analisis data peningkatan keterampilan menyimak siswa untuk analisis normalitas one kolmogorov smirnov yang peneliti gunakan yaitu analisis uji normalitas Shapiro wilk dan uji hipotesis paired sampel t-test.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik infrensial yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan menyimak siswa kelas 3A SD Negeri 1 Aikmel Barat pada materi teks narasi.

Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses pembelajaran. Ada beberapa keterbatasan yang dialami:

1. Penelitian dilaksanakan dalam jangka waktu yang terbatas, sehingga belum dapat menunjukkan dampak penggunaan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas dalam jangka panjang.
2. Peneliti hanya melakukan pengkajian terhadap pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan menyimak siswa sehingga perlu dikembangkan oleh penelitian yang lebih lanjut untuk meneliti pengaruh faktor lain yang belum dikaji terhadap kepuasan siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang terkumpul serta hasil analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil nilai skor rata-rata pretest yaitu 51,30, kemudian setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas skor rata-rata posttest diperoleh sebesar 78,35. Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada pretest adalah 0,058 dan pada posttest adalah 0,312. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,058 > 0,05$ dan $0,312 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Selain itu pada penelitian ini juga sesuai dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan uji paired sample t-test yang menunjukkan hasil signifikansi menunjukkan perbandingan yaitu ($0,01 < 0,05$) sesuai dasar pengambilan keputusan dan paired sample t-tests, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan menyimak siswa di kelas 3 SD Negeri 1 Aikmel Barat.

REKOMENDASI

Hasil penelitian ini berupa adanya pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan menyimak siswa di kelas 3 SD Negeri 1 Aikmel Barat. Hasil penelitian ini juga memiliki implikasi terhadap praktik pembelajaran disekolah. Penerapan penggunaan model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas dapat dijadikan Solusi alternatif bagi guru dalam mengatasi permasalahan hasil belajar siswa yang rendah. Penelitian ini dapat memotivasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Abdullah, G., Apriyanto, A., Patahuddin, A., Janah, R., Dia, E. E., Retnoningsih, R., ... & Setyaningrum, V. (2024). Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Resume: Instrumen pengumpulan data. Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN), 1-20.
- Anafiah, S., & Mila. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Di Sd 1 Petir Piyungan Bantul. 7, 1149.
- Anggraini, V. (2019). Stimulasi keterampilan menyimak terhadap perkembangan anak usia dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3(1), 30-44.
- Arikunto, S. (2020). Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhari, M. L., Rulviana, V., & Budyartati, S. (2023). Faktor Penghambat Keterampilan Menyimak Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Kurikulum Merdeka di Kelas IV SD. 4, 1198-1206.
- Drista, V. N. (2022). Meningkatkan Kualitas Pendidikan Melalui Sistem Pembelajaran yang Tepat Di Desa Tiram. AL QUWWAH: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 193-209.
- Dumaini, D., K., N. & Gusti, A., N., A. (2023) Pengaruh Model Pembelajaran Role Paying Berbantuan Media Wayang Kertas Terhadap keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia .(Vol.14,2)
- Dumaini, N. K. D., & Ardiani, G. A. N. (2023). Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan berbicara bahasa indonesia. Lampuhyang, 14(2), 160-176.
- Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Analisis Model Pembelajaran Role Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. 2, 128. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i1.177>
- Lyesmaya, D. (2025). Berliterasi Dengan Wayang Sukuraga. Deepublish.
- Magdalena, I., Ulfie, N., Awaliah, S., & Tangerang, U. M. (2021). PADA SISWA KELAS IV DI SDN GONDONG 2. Jurnal Edukasi Dan Sains, 3, 244.

- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., & Untari, R. S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). Umsida Press, 1-64.
- Pridiana, S.,& Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian kuantitatif. Tangerang: Pascal Books
- Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitrianni, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendididikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, (1).
- Rosni, R. (2021). Kompetensi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 113-124.
- Sanulita, H., Lestari, S. A., Syarmila, S., Yustina, I., Atika, A., Nurillah, S., ... & Annisa, A. (2024). Keterampilan berbahasa reseptif: Teori dan pengajarannya. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pemebelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829-842.