

**EFEKTIFITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL  
BELAJAR IPS SISWA KELAS VI SDN 40 REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:**

**TITIK NURAGUSTI KARTIKA**

**NIM.19591239**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

**2024**

**Hal : Pengajuan Skripsi**  
Kepada  
Yth. Rektor IAIN Curup  
di-  
Curup

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara TITIK NURAGUSTI KARTIKA mahasiswa IAIN Curup yang berjudul "EFEKTIFITAS METODE *ROLE PLAYING* (PENGUASAAN BAHAN BAHAN PEMBELAJARAN MELALUI PENGEMBANGAN IMAJINASI DAN PENGHAYATAN SISWA) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VI SDN 40 REJANG LEBONG" Sudah dapat diajukan dalam sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

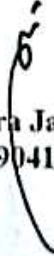
Demikian permohonan kami ajukan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih. *Wassalamualaikum Wr. Wb*

Curup, Januari 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. M. Taqiyuddin, M. Pd. I**  
**NIP. 197502141999031005**

  
**Guntur Putra Jaya, S. Sos., MM**  
**NIP. 196904131999031005**

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawa ini:

Nama : TITIK NURAGUSTI KARTIKA  
NIM : 19591239  
Tempat Tanggal Lahir : Curup, 26 Agustus 2000  
Program Studi : Pendidikan Guru Madsah Ibtidahnya

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini sepanjang pengetahuan penulis belum pernah diajukan oleh orang lain atau diterbitkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana disuatu Perguruan Tinggi, kecuali secara tertulis diacu atau dirujuk dalam naskah dan disebutkan sebagai referensi.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Januari 2024

  
TITIK NURAGUSTI KARTIKA

NIM.19591239





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH  
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Jl. Dr. AK Gani N0, 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 kode pos 39119  
Website/facebook: Fakultas tarbiyah IAIN Curup. Email: fakultastarbiyah@gmail.com

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 413 /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/02/2024

Nama : Titik Nuragusti Kartika  
Nim : 19591239  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Efektifitas Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa  
Kelas VI SDN 40 Rejang Lebong

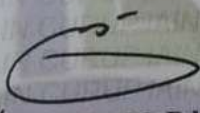
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup,  
pada:

Hari/ Tanggal : Kamis, 15 Februari 2024  
Pukul : 11.00 – 12.30 WIB.  
Tempat : Ruang 4 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

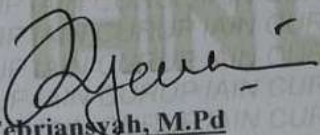
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI


Ketua,

  
Dr. M. Taqiyuddin, M. Pd. I  
NIP. 19750214 199903 1 005

Penguji I,

  
Febriansyah, M.Pd  
NIP. 19900204 201903 1 006

Sekretaris,

  
Guntur Putrajaya, S. Sos., MM  
NIP. 19690413 199903 1 005

Penguji II,

  
Tika Meldina, M.Pd.  
NIP. 198707 719201801 2 001

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
  
Dr. H. Sufarto, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 19740921 200003 1 003

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas Metode *Role Playing* (Penguasaan Bahan Bahan Pembelajaran Melalui Pengembangan Imajinasi Dan Penghayatan Siswa) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD N 40 Rejang Lebong” Shalawat dan salam tak lupa pula kita curahkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, dan sahabatnya hingga yaumul akhir.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini, penulis susun dalam rangka untuk memperoleh gelar strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna tanpa ada dorongan dan bantuan berbagai pihak, maka tidak mungkin terselesainya skripsi ini. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memberikan sumbangsih dalam menyelesaikan skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd.I, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag, selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Muhammad Istan, M. Pd., MM, selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.

4. Bapak Dr. Nelson, S. Ag., M. Pd. I, selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak Dr. Sutarto, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktori, M. Pd. I, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Bapak Dr. M. Taqiyuddin, M. Pd. I, selaku Dosen Pembimbing I yang sudah banyak membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Guntur Putra Jaya, S. Sos., MM, selaku Dosen Pembimbing II yang sudah banyak membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak Dr. H. Hamengkubowono, M. Pd, selaku Pembimbing Akademik (PA).
10. Seluruh Dosen dan Karyawan IAIN Curup yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan.
11. Kepada Kepala Sekolah dan seluruh dewan guru SDN 40 Rejang Lebong yang telah memberikan izin penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini..

Demikian semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca. *Aamiin Ya Rabbal'alamin.*

Curup, Januari 2024

Penulis,



**TITIK NURAGUSTI KARTIKA**  
**NIM.19591239**

## MOTTO

**“Allah tak menyegerakan sesuatu kecuali itu  
yang baik, dan tidak pula melambat-  
lambatkan sesuatu kecuali itu yang terbaik”**

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta Alam yang selalu melimpahkan segala kebaikan dan kemurahannya sehingga diri ini mampu menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana ini. Yang merupakan langkah awal perjuanganku untuk mencapai masa depan yang cemerlang. Tiada kata yang mampu menjelaskan betapa besar karunia dan kebahagiaan yang telah Engkau limpahkan kepadaku, kini sebagai bentuk rasa syukur dan terimakasih yang sangat mendalam, ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua yang sangat berjasa yang selalu mendukungku disetiap langkahku, Bapak Arbi Z dan Ibu Rodiawati yang sangat saya sayangi, yang selalu men-support dan memberikan semangat seta ikhlas memperjuangkan supaya menjadi orang yang berguna, terimakasih kepada kedua orang tuaku atas dukungan cinta dan kasihnya jasamu sangat besar bagiku. Semoga Allah memberikan jalan terbaiknya untukku didalam segala tujuanku yang ingin membahagiakan kalian. *Aamiin Ya Allah*
2. Untuk saudara laik-lakiku (M. Ade Setiawan) terima kasih atas dukungan dan support yang tiada henti untukku, serta ayuk iparku (Icha Indah Lestari) dan saudariku Vola Anita belajar yang rajin semoga apa yang dicita-citakan segera tercapai terima kasih kepada adikku tercinta sudah banyak membantu dan terus memberikan semangat.
3. Untuk almarhum nenek dan kakekku kupersembahkan untuk kalian yang sangat menginginkan cucunya berpendidikan tinggi dan terimakasih untuk semua yang telah diberikan kepadaku baik doa-doa terdahulu dan selalu



meyakini aku menjadi cucunya yang kuat dan menjadi berguna untuk semua orang.

4. Dosen Pembimbing 1 Bapak Dr. M. Taqqiyuddin, M. Pd. I dan Dosen Pembimbing II Bapak Guntur Putra Jaya, S. Sos., MM.
5. Dosen Pembimbing Akademik Bapak Dr. H. Hamengkubowono, M. Pd
6. Kepala sekolah Ibu Lasmi Darti, S. Pd., MM dan juga selaku guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) Ibu Rosmala, S. Pd beserta dewan guru & staff SD N 40 Rejang Lebong.
7. Sahabat sekaligus kakak perempuanku (Indah Novitasari) terima kasih atas do'a dan support serta effort, yang telah diberikan kepadaku serta hadir pada saat suka maupun duka semoga kita diberikan kesehatan selalu dan selalu diberikan kebaikan didalam setiap langkah kita. Dan juga untuk sahabat sekaligus adik-adikku (Elin dan Meme) terimakasih sudah memberikanku semangat untuk pantang mundur melanjutkan selangkah demi selangkah dan semoga kalian selalu diberikan kesehatan selaluspaya kita bisa selalu bisa saling support.
8. Untuk sahabatku dari zaman sekolah sampai sekarang (Tari, Munna, Dwi, Echa, Dea, Umi, Okeng, Legi, Rizki, Pauzar) terimakasih atas do'a dan selalu memberikan semangat.
9. Untuk sahabat kembarku (Abel dan Adel) sahabat seperjuangan tahun 2019 di awal perkuliahan hingga sekarang walaupun beda jurusan tetapi satu almameter, terimakasih atas motivasi dan semangatnya.

10. Untuk teman-teman KKN Kelompok 22 Talang ulu dan teman-teman PPL SD Unggulan Aisyah Taman Harapan Curup, serta teman-temanku yang lain terimakasih sudah meluangkan waktunya untukku bertanya ataupun direpotkan.
11. Terimakasih juga kepada bos dimana tempat bekerja selama ini, dari awal perkuliahan hingga di akhir perkuliahan terima kasih telah mengizinkanku untuk bekerja dan terimakasih dukungan dan semangatnya serta motivasinya sehingga bisa bekerja sampai berkuliah sampai saat ini dan maaf jika aku pernah berbuat kesalahan baik sengaja maupun tidak sengaja.

## ABSTRACT

### EFEKTIFITAS METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VI SDN 40 REJANG LEBONG

Oleh:

Titik Nuragusti Kartika (19591239)

Penelitian dilatarbelakangi kegiatan KBM di SD N 40 Rejang Lebong Dominasi guru dalam proses pembelajaran memiliki kecenderungan pasif sehingga peserta didik lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dibutuhkan peserta didik dan diketahui bahwa sebagian peserta didik masih sering berbicara sendiri dengan teman sebangkunya saat proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong.

Bentuk desain penelitian ini adalah *quasi eksperimen*. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 40 Rejang Lebong. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan satu kelas, yaitu peserta didik kelas VI yang berjumlah 5 peserta didik. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dokumentasi, observasi dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi daripada hasil belajar yang menggunakan metode pembelajaran biasa. hal ini terlihat pada penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* cukup efektif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong. Hal ini telah dibuktikan berdasarkan pengumpulan data dan hasil analisis data eksperimen melalui pengolahan data yang diperoleh nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,524. Dengan demikian kriteria pengujian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya menunjukkan bahwa Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan metode *Role Playing* (Bermain Peran) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 40 Rejang Lebong.

**Kata Kunci:** *Role Playing, IPS*

## DAFTAR ISI

<b>PENGAJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	9
B. Kajian Penelitian Relevan .....	30
C. Kerangka Berpikir Penelitian .....	31
D. Hipotesis Penelitian.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
C. Varabel Penelitian .....	35
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	36
E. Teknik Pengumpulan Data .....	37
F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Uji Intrumen Penelitian.....	40
H. Teknik Analisi Data .....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	47
B. Hasil Penelitian .....	51
C. Pembahasan.....	62
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	65
B. Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Materi Pembelajaran Kerajaan Hindu di Indonesia .....	27
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	34
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas VI SDN 40 Rejang Lebong.....	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	39
Tabel 3.4 Kriteria Realibitas .....	41
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	42
Tabel 3.6 Kriteria Daya Pembeda .....	43
Tabel 4.1 Keadaan Guru SDN 40 Rejang Lebong .....	49
Tabel 4.2 Validitas Butir Soal Pretest dan Posttest.....	51
Tabel 4.3 Hasil Uji Realibitas .....	52
Tabel 4.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	53
Tabel 4.5 Hasil Uji Daya Pembeda .....	53
Tabel 4.6 Hasil Kesimpulan Uji Coba Instrumen .....	54
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalize Gain Kelas Eksperimen .....	55
Tabel 4.8 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain .....	56
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas .....	57
Tabel 4.10 Hasil Homogenitas .....	58

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu pendidikan hendaknya dikelola dengan baik. Hal tersebut bisa tercapai bila peserta didik dapat menyelesaikan pendidikan tepat pada waktunya dengan hasil belajar yang baik. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Secara istilah pendidikan berasal dari bahasa latin yaitu Educare yang berarti memimpin atau membawa manusia untuk menjadi terkemuka, artinya tindakan atau proses mendidik atau mejadi terpelajar.

Pendidikan merupakan proses penyesuaian yang berlangsung secara terus-menerus bagi perkembangan intelektual, emosional, dan fisik manusia. Pendidikan adalah suatu proses kegiatan yang diarahkan untuk mengubah perilaku manusia. Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (piker, karsa, rasa,

---

<sup>1</sup> M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran* (Lombok: Holistica, 2014 ), hlm. 4



cipta, dan budi nurani ) dan jasmani (panca indra dan keterampilan-keterampilan).<sup>2</sup>

Maka, dari teori pengertian pendidikan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses penyiapan subjek didik menuju manusia masa depan yang bertanggung jawab. Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia.<sup>3</sup>

Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar mempunyai keuntungan, baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu kemampuan untuk belajar secara terus menerus akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran yang penting dalam mentransmisikan budaya dan pengetahuan dari generasi ke generasi.<sup>4</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian, berarti usaha untuk mencapai kepandaian merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu kepandaian yang

---

<sup>2</sup> Sudarwan Danim, *Pengantar Kependidikan* ( Bandung : Alfabeta, 2010 ), hlm. 2-3.

<sup>3</sup> Fuad Hasan, *Dasar-Dasar Kependidikan* ( Jakarta : Rineka Cipta, 2013 ), hlm. 2

<sup>4</sup> Baharrudin, Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2015 ), hlm. 13

belum dimiliki sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Suasana belajar pada dasarnya pun penting bagi kegiatan belajar. Suasana yang menyenangkan dapat menumbuhkan kegairahan belajar, sedangkan suasana yang kacau, ramai, tak tenang dan banyak gangguan sudah tentu tidak menunjang kegiatan belajar yang efektif. Karena itu guru dan peserta didik senantiasa dituntut agar menciptakan suasana lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan, menantang dan menggairahkan. Hal ini berarti, suasana belajar turut menentukan keberhasilan belajar peserta didik.<sup>5</sup> Untuk itu, guru perlu menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan (*comfortable*), dan menunjang (*supportive*) sehingga membangkitkan motivasi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang positif.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan pembelajaran yang baik adalah lingkungan yang memicu dan menantang peserta didik belajar. Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Penguasaan kemampuan tersebut tidak lain adalah hasil belajar yang diinginkan.<sup>6</sup>

Pembelajaran didalam kelas, tidak akan terjadi dengan baik jika metode, strategi dan teknik tidak ada. Kegagalan pembelajaran sering

---

<sup>5</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), hlm. 52

<sup>6</sup> Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009 ), hlm. 18

dijumpai karena lemahnya system komunikasi. Guru perlu mengembangkan pola komunikasi yang baik. Komunikasi yang baik merupakan komunikasi yang transaksional atau ada timbal balik. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dianjurkan agar guru membiasakan diri menggunakan komunikasi banyak arah atau komunikasi sebagai transaksi, yakni komunikasi yang tidak hanya melibatkan interaksi dinamis antara guru dengan peserta didik, melainkan juga melibatkan interaksi dinamis antara peserta didik dengan peserta didik lainnya.

Pendidikan yang diberikan di SD meliputi berbagai macam mata pelajaran, salah satunya yaitu IPS. IPS merupakan salah satu pelajaran umum untuk diajarkan diseluruh jenjang pendidikan formal mulai dari SD/MI hingga tingkat yang lebih tinggi, dengan tujuan untuk memupuk dan mengembangkan potensi diri yang mengacu pada aspek kehidupan nyata dalam kehidupan sosial.

Dalam kegiatan belajar guru merupakan tokoh utama yang bertugas untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi. Oleh karena itu, guru harus memiliki paradigma baru dalam proses pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menuju pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik.<sup>7</sup>

Untuk jenjang SD, pengorganisasian materi pembelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah

---

<sup>7</sup> Tutik Rahmawati, *Daryanto Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik* (Yogyakarta: Gava Media, 2015 ), hlm. 151

melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berfikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya.<sup>8</sup>

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di SD N 40 Rejang Lebong, Peneliti menemukan bahwa kegiatan KBM Dominasi guru dalam proses pembelajaran memiliki kecenderungan pasif sehingga peserta didik lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dibutuhkan peserta didik dan diketahui bahwa sebagian peserta didik masih sering berbicara sendiri dengan teman sebangkunya saat proses belajar mengajar. Di sekolah tersebut masih menggunakan metode pembelajaran terdahulu seperti diskusi dan ceramah, yang membuat anak kurang aktif dan kurang memiliki ketrampilan yang dapat dikembangkan. Selain itu saat guru mengajukan pertanyaan dijawab dengan serempak, hal ini menunjukkan peserta didik kurang percaya diri dalam mengajukan pendapat. Pada saat kegiatan diskusi hanya sebagian kecil saja yang dapat aktif terlibat dan selebihnya hanya menjadi pelengkap dalam kelompok serta masih banyak peserta didik yang melakukan kegiatan diluar pembelajaran seperti bermain dan bercanda.<sup>9</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang duduk dibangku kelas VI adalah anak yang memiliki karakteristik yang cukup unik dimana anak lebih senang untuk bermain, bergerak, berkelompok, mempraktikkan atau memperagakan, dan memiliki rasa ingin tau yang tinggi.

---

<sup>8</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2016 ), hlm. 194

<sup>9</sup> Hasil observasi awal dan wawancara dengan Ibu Rosmala, S. Pd selaku guru kelas VI pada tanggal 9 januari 2023 di SDN 40 rejang lebong

Oleh sebab itu, pada masa inilah penanaman nilai sosial sangat penting diterapkan dalam membentuk karakter peserta didik melalui pelajaran IPS.

Salah satu tugas guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih dan menentukan metode pembelajaran yang akan digunakannya. Hal ini berimplikasi bahwa seorang guru harus memahami dan menguasai berbagai jenis metode pembelajaran. Metode *Role Playing* dapat dijadikan salah satu variasi metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan peserta didik kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong. Metode ini belum pernah dicoba oleh guru kelas dalam pembelajaran IPS.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS di kelas V di SD N 40 Rejang Lebong. Diharapkan dengan menerapkan metode *Role Playing*, peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan hasil belajarnya semakin meningkat, serta keberhasilan beberapa metode ini terhadap hasil belajar pada materi pelajaran IPS Seperti hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Metode *Role Playing* (Bermain Peran) merupakan penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada metode *Role Playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional pengamatan indra kedalam situasi permasalahan yang

secara nyata dihadapi. Peserta didik diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik bertanya dan menjawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Pembelajaran dengan metode *Role Playing* menggunakan media bantu berupa kartu peran yaitu karton bertuliskan nama peran yang dikalungkan pada peserta didik sesuai dengan perannya. Penggunaan kartu peran sebagai media membantu dalam proses belajar mengajar.

Dengan melihat fenomena yang ada disekolah tersebut, saya calon peneliti mengangka judul “**Efektifitas Metode *Role Playing* (penguasaan Bahan-Bahan Pembelajaran Melalui Pengembangan Imajinasi Dan Penghayatan Siswa) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SDN 40 Rejang Lebong**”

## **B. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat terjangkau oleh kemampuan peneliti, maka peneliti membatasi masalahnya yaitu pada:

1. Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VI semester 1 tahun ajaran 2023/2024
3. Hasil belajar siswa dibatasi pada hasil tes kognitif, aktivitas siswa terhadap pembelajaran dengan metode bermain peran



### **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar masalah dalam pembelajaran IPS dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar IPS yang rendah
2. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, dimana guru yang berperan aktif (*teacher centered*), sehingga siswa kurang antusias yang mempengaruhi hasil belajarnya.
3. Minat dan perhatian siswa yang kurang karena materi nya banyak menghafal
4. Motivasi belajar yang rendah, karena metode mengajar yang monoton

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, yang telah dijabarkan pada masalah penelitian, maka didapatkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana efektivitas metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong.

## F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pendidik, pengembangan pendidikan yang bersifat teoritis dan praktis:

### 1. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian dapat bermanfaat untuk memperluas wawasan guru dan mengembangkan pendidikan agar dapat lebih mengembangkan model pembelajaran dengan baik.
- b. Bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi peneliti berguna menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman penullis dalam ilmu pendidikan.
- d. Bagi pihak Sekolah ( SDN 40 Rejang Lebong)  
Sebagai masukan bagi pihak sekolah terutama guru, tentang pentingnya penerapan Metode *Role Playing* untuk mengukur pengembangan bahan ajar menggunakan metode role playing di kelas VI SDN 40 Rejang Lebong.

### 2. Manfaat teoritis

- a. Menumbuhkan wawasan pemahaman metode *role playing*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan penelitian dimasa yang akan datang.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Metode *Role Playing***

###### **a. Pengertian Metode *Role Playing***

Dalam kamus bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang teratur dan bersistem untuk dapat melaksanakan suatu kegiatan dengan mudah guna mencapai maksud yang ditentukan.<sup>1</sup> Metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat pembelajaran, baik secara individual atau secara kelompok<sup>2</sup>.

Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, seseorang guru harus mengetahui berbagai metode. Dengan memiliki pengetahuan mengenai sifat berbagai metode, maka seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi. Penggunaan metode mengajar sangat bergantung pada tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini metode yang akan dibahas yakni metode bermain peran. Metode bermain peran juga biasa disebut dengan *Role Playing*. Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana

---

<sup>1</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta : Pusat Bahasa, 2008), hlm. 952

<sup>2</sup> Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching* (Jakarta: PT. Ciputat Press, 2005), hlm. 52

untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Menurut Kokom Komalasari *role playing* adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada apa yang diperankan.<sup>3</sup>

*Role playing* juga dapat diartikan suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan social dan hubungan antar insani. Simulasi berasal dari bahasa inggris simulation artinya meniru perbuatan yang bersifat pura-pura atau dalam kondisi sesungguhnya. Tujuan simulasi menanamkan pembahasan melalui pengalaman berbuat dalam proses simulasi. Sebenarnya simulasi lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan tertentu dengan jalan “melakukan sesuatu” dalam kondisi tidak nyata<sup>4</sup>. Permainan simulasi menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya setting, pemain, aturan, tujuan dan penyajian model situasi sebenarnya.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual* (Bandung: Refika Aditama, 2011), hlm. 86

<sup>4</sup> Triyo Supriyanto dkk, *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi* (Malang: UIN Malang Press, 2006), hlm.131

<sup>5</sup> Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007), hlm. 77

Konsep metode *role playing* ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, atau simbolik. Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya.<sup>6</sup>

Metode *role playing* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi yang kreatif. Melalui metode tersebut siswa harus dapat melakukan perundingan untuk memecahkan bersama masalah yang dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan bersama. Metode ini dibuat berdasarkan tiga alasan yaitu, Pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa *role playing* dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan

---

<sup>6</sup> Yulia Siska, *Penerapan Metode Bermain (role playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jurnal ISSN.No (2)31-37.2011

sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.<sup>7</sup>

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.<sup>8</sup>

Hal ini dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

---

<sup>7</sup> Khoirul Huda, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Role Playing*, (Jawa Tengah Didaktikum: Jurnal PTK, 2015), Vol. 16, No. 3, hlm. 25-28

<sup>8</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Pendidik Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), hlm. 238



Metode *role playing* merupakan sebuah metode pembelajaran yang membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial anak dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan kelompok sosial mereka. Dalam dimensi sosial metode ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia. Metode ini juga mendukung beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.

**b. Langkah-langkah penggunaan metode *role playing***

Dalam penerapan metode *role playing* ini ada beberapa langkah yang perlu dilakukan agar metode ini dapat berlangsung dengan baik, yaitu:<sup>9</sup>

1) Pemanasan

Pemanasan bisa diartikan dengan memperkenalkan jenis cerita yang akan diperankan oleh mereka. Guru menjelaskan beberapa watak pelaku dan kondisi cerita sampai semua siswa paham cerita yang akan mereka bawakan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan sesuatu hal yang yang bagi semua orang perlu untuk menguasainya.

2) Memilih Pemain

Memilih pemain bisa dilakukan oleh guru, yakni menunjuk langsung peserta didik maupun dengan membentuk kelompok.

---

<sup>9</sup> Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm.26-28.

### 3) Menata Panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran

itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang akan diperlukan. Penataan panggung dapat dilakukan secara sederhana, seperti membahas skenario yang menggambarkan urutan permainan peran yaitu siapa dulu yang muncul, dan diikuti seterusnya.

### 4) Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Meski demikian, penting dicatat bahwa pengamat disini juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan menjadi pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

### 5) Permainan *role playing* dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6) Guru dan peserta didik mendiskusikan permainan

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta berganti peran. Atau bahkan alur cerita akan sedikit berubah (nonhistoris). Apapun hasilnya diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

7) Pembahasan diskusi dan evaluasi

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realita. Karena saat peran dimainkan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai seorang pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini menjadi bahan diskusi.

8) Guru dan siswa diajak berbagi pengalaman

Guru mengajak siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut.

**c. Tujuan Metode *Role playing***

Tujuan *Role playing* sesuai dengan jenis belajarnya adalah, sebagai berikut:<sup>10</sup>

- 1) Belajar dengan berbuat, para peserta didik melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.
- 2) Belajar melalui meniru (imitasi), para peserta didik pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- 3) Belajar melalui balikan, para pengamat menanggapi perilaku para pemain yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah di dramatisasikan.
- 4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam keterampilan berikutnya.

Ada banyak macam metode *Role playing* dimana sebagian lebih cocok ketimbang yang lainnya untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Tujuan yang spesifik untuk metode *Role playing* ini dalam pendekatan berbasis keterampilan adalah untuk memperoleh suatu keterampilan, kemampuan atau sikap yang sering melalui perilaku

---

<sup>10</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan system* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm. 199

model dengan seperangkat kriteria, melatih sifat-sifat ini sampai benar-benar terinternalisasi dengan mengikuti kriteria yang ada, mendemonstrasikan sifat tersebut kepada orang lain biasanya dengan tujuan penilaian/evaluasi.<sup>11</sup>

Tujuan penerapan metode ini adalah :

- 1) Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari
- 2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
- 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
- 4) Menyiapkan atau menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongret
- 5) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik
- 6) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan<sup>12</sup>

#### **d. Kelebihan Metode *Role Playing***

Adapun kelebihan dari metode *role playing* pada proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat dan ketrampilan siswa akan terlatih.

---

<sup>11</sup> Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe, Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Pustaka Belajar, 2021), hlm.101

<sup>12</sup> Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*(Semarang: RaSAIL Media Group, 2008), hlm. 84

- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat.
- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaikbaiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.
- 5) Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah difahami orang lain.<sup>13</sup>

#### **e. Kekurangan Metode *Role Playing***

Sedangkan kekurangan dari metode tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.

---

<sup>13</sup>Aswan Zain Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rieneka Cipta,2006), hlm.89-90

- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.
- 4) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadangkadang bertepuk tangan dan sebagainya.<sup>14</sup>

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Hamalik memberikan pengertian tentang hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu<sup>15</sup>.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang/peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>16</sup> Sedangkan menurut Muhaibbin Syah hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungan yang

---

<sup>14</sup> Djumingin, Sulastriningsih, *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra* (Makasar: Badan Penerbit, 2011), hlm. 175

<sup>15</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm.30.

<sup>16</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22

melibatkan proses kognitif.<sup>17</sup> Jadi hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar yang melibatkan proses kognitif siswa tersebut mengalami perubahan tingkah laku yang relatif menetap.

Sedangkan menurut Gagne, yang dikutip oleh Agus Suprijono dalam buku *Cooperative Learning*, hasil belajar berupa : 1) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep konsep dan lambang. 2) Strategi motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. 3) Keterampilan kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. 4) Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.<sup>18</sup>

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah semua perubahan tingkah laku yang tampak setelah menerima proses belajar atau pengalaman belajarnya baik perubahan pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*) maupun keterampilan (*psikomotorik*) karena didorong dengan adanya suatu usaha dari ras ingi terus maju untuk menjadikan diri menjadi lebih baik.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar

---

<sup>17</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 92

<sup>18</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Cet.2; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 6



dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang.<sup>19</sup> Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

#### **b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intern yang berasal dari siswa tersebut, dan faktor ekstern yang berasal dari luar diri siswa tersebut.<sup>20</sup>

Menurut Muhibin syah, faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:

- 1) Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.

---

<sup>19</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm. 42

<sup>20</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PTSinar Baru Algensindo, 2000), hlm. 39-40

- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.<sup>21</sup>

Faktor dari diri siswa terutama adalah kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Seperti yang telah dikemukakan oleh Clark, bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Selain faktor kemampuan siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, serta masih banyak faktor lainnya.<sup>22</sup>

Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkahlaku yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya kebutuhan untuk belajar dan berprestasi.

Meskipun demikian, hasil yang dicapai masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran

---

<sup>21</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 144.

<sup>22</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 2001), hlm.

adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

### **3. Pembelajaran IPS**

#### **a. Pengertian Pembelajaran IPS**

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah. Ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar adalah sifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.<sup>23</sup>

Hakikat IPS disekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berfikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosialkemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial peserta didik di masyarakat.<sup>24</sup>

Jadi hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan peserta didik, sehingga dengan memberikan pendidikan

---

<sup>23</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: PT Rosdakarya, 2016), hlm. 7

<sup>24</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta : Prenada Media Group 2013 ), hlm. 137-138

IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksi dalam masyarakat. IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.<sup>25</sup>

Di pihak lain, dengan memperoleh pendidikan IPS ini, menurut Fraenkei dapat membantu para peserta didik menjadi lebih mampu mengetahui tentang diri mereka dan dunia dimana mereka hidup. Mereka akan lebih mampu menggambarkan kesimpulan yang diperlukan tentang hidup dan kehidupan, lebih berperan terhadap kerumitan menjadi manusia dan masyarakat serta budaya yang mereka ciptakan lebih mengetahui perbedaan gagasan sikap, nilai, dan cara berfikir dalam menjaga dan mengerjakannya, dalam sedikit teori tentang itu semualah ilmu pengetahuan sosial.<sup>26</sup>

#### **b. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS**

Ruang lingkup materi pelajaran IPS di SD/MI Kelas V yaitu :

- 1) Peninggalan Sejarah di Indonesia

---

<sup>25</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta : Bumi Aksara 2013), hlm.173

<sup>26</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group 2013), hlm. 129

- 2) Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia
- 3) Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia
- 4) Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia

IPS diharapkan memberi bekal peserta didik untuk dapat hidup bersama untuk masyarakat terbuka yaitu memiliki sikap yang penuh toleransi tanpa mengorbankan prinsip sebagai bangsa yang beragama dan berbudaya luhur. Selain itu, dalam masyarakat demokrasi perlu disiapkan masyarakat Indonesia yang cerdas dan aktif berperan dalam aspek kehidupan baik dalam bidang politik, sosial, ekonomi, dan budaya.<sup>27</sup>

Untuk kajian materi pembelajaran IPS ini adalah Peninggalan Sejarah di Indonesia yaitu tentang Kerajaan Hindu di Indonesia. Pengaruh ajaran Hindu terhadap budaya Indonesia sangat kuat. Bahkan, mempengaruhi kehidupan masyarakat terutama dalam hal pemerintahan. Kerajaan Hindu yang pernah ada di Indonesia adalah:

- 1) Kerajaan Kutai
- 2) Kerajaan Tarumanegara
- 3) Kerajaan Mataram
- 4) Kerajaan Singasari
- 5) Kerajaan Majapahit

---

<sup>27</sup> Syofnida Ifrianti, *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*, Terampil Journal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 2, No. 2, (Desember, 2015) p-ISSN 2355-1925

Majapahit adalah kerajaan Hindu yang terakhir, Kerajaan Majapahit didirikan oleh Raden Wijaya pada tahun 1293. Secara berurutan kerajaan Majapahit diperintah oleh raja-raja sebagai berikut :

- 1) Raden Wijaya, merupakan Raja pertama sekaligus pendiri kerajaan Majapahit
- 2) Jayanegara, pemerintahan jayanegara banyak terjadi pemberontakan. pemberontakan paling besar adalah Kuti. Jayanegara diracun oleh tabib istana. Gajahmada menyelamatkan raja pada pemberontakan kuti.
- 3) Tribuana Tunggaladewi, merupakan adik tiri Jayanegara, pada masa pemerintahannya terjadi pemberontakan di Sadeng tetapi Tribuana Tunggaladewi dibantu oleh Gajah Mada yang berhasil menumpasnya dan ia diangkat menjadi Mahapatih Majapahit. Gajah Mada bersumpah untuk menyatukan Nusantara dan disebut sebagai sumpah Palapa.
- 4) Hayam Wuruk, merupakan anak dari Tribuana Tunggaladewi. Masa Kejayaan Majapahit terjadi pada masa pemerintahan Hayam Wuruk sampai keseluru Indonesia. pada masa ini kebudayaan kerajaan Majapahit berkembang dengan pesat. Peninggalannya berupa candi dan karya sastra. Pada pemerintahan raja Hayam Wuruk disebut zaman keemasan Majapahit.

Kerajaan Majapahit tetap berlangsung dibawah pimpinan Raja, sampai runtuhnya Majapahit disebabkan tidak adanya tokoh yang kuat untuk menjaga kesatuan wilayah sepeninggal Hayam Wuruk dan Gajah Mada.<sup>28</sup> Dan berdasarkan kajian materi pembelajaran Kerajaan Hindu yang ada di Indonesia yaitu kerajaan Majapahit yang akan diteliti, terdapat didalam silabus kurikulum 2013 yaitu:

**Tabel 2.1**  
**Tabel Kajian Materi Pembelajaran Kerajaan Hindu di Indonesia**

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
KI 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	2.1 Menunjukkan perilaku ijtih dan bertanggung jawab, peduli santun, percaya diri sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa penjajahan
KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman guru serta cinta tanah air	3.1 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu di Indonesia
KI 3 Memahami pengetahuan faktual tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah	4.1 menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas perubahan kehidupan manusia dalam kehidupan sosial.
KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	

<sup>28</sup> Nurhadi, *Mengenal Lingkungan Sekitar Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas V Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah* (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009), hlm. 21

### c. Tujuan Pembelajaran IPS di Madrasah Ibtida'iyah / SD

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan dilingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa dan negara dalam berbagai karakteristik.

Tujuan pembelajaran IPS di MI/SD adalah yang pertama untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, dan lingkungan, kedua memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, ketiga, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan yang keempat memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local , nasional dan global.<sup>29</sup>

Nur Hadi menyebutkan bahwa ada empat tujuan pendidikan IPS yaitu:

- 1) Knowledge, membantu para peserta didik untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya dan mencakup geografi, sejarah, politik, ekonomi, sosiologi dan psikologi
- 2) Skill, mencakup keterampilan berfikir

---

<sup>29</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di sekolah dasar* (Jakarta: Prenada Media Group 2014), hlm. 32



- 3) Attitudes, yang terdiri atas tingkah laku berfikir dan tingkah laku sosial
- 4) Value, nilai yang terkandung dalam masyarakat maupun lembaga pemerintahan, termasuk didalamnya nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antar bangsa, dan ketaatan kepada pemerintah dan hukum.<sup>30</sup>

Jadi, tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Karena pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama masyarakat lainnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, sekolah dasar sebagai lembaga formal dapat mengembangkan dan melatih potensi diri peserta didik yang mampu melahirkan manusia yang baik dalam bidang akademik maupun non akademik.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, hlm. 142

<sup>31</sup> *Ibid.*, hlm. 148

## B. Kajian Penelitian Relevan

1. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dedi Rizkia Puta dalam judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VI” yang dimana penelitian ini menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran IPS, hasil dari penelitian ini sendiri sangat mempertimbangkan hasil dalam proses pembelajaran siswa, menekankan peningkatan belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan siswa pasif dan nilai tidak mencapai KKM, tetapi setelah menggunakan metode *role playing* pada pelajaran IPS. Nilai siswa yang sebelumnya 59,64 setelah menggunakan metode *role playing* hasil belajar meningkat menjadi 82,22.<sup>32</sup>
2. Di dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Lidya Sumarni, Maridjo Hasjmy, bahwa nilai rata-rata pre-test siswa sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan *role playing* adalah 57,21 dan rata-rata post-test siswa adalah 82,3. hasil uji hipotesis menggunakan analisis varians pada taraf 5% (0,05) diperoleh 31,99 dan untuk 4.00 sehingga  $>$  berarti signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *role playing* terhadap hasil belajar siswa.<sup>33</sup>
3. Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Iin Purnama Sari, Riris Setyo, dan Yazid Nurfarikhin, hasil penelitian Choirun Nisak Aulina juga menjelaskan, bahwa kemampuasosial anak usia dini pada kelas

---

<sup>32</sup> Dedi Rizkia Puta, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V* (Jurnal: universitas Negeri Yogyakarta)

<sup>33</sup> Iin Purnama Sari, Riris Setyo, dan Yazid Nurfarikhin, *Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas III untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SD Negeri Grogol 2 Kecamatan Karang Tengah* (Jurnal : FIP IKIP PGRI Semarang )

eksperimen yang diberi perlakuan dengan *Role Playing* (Bermain Peran) dan tanpa diberi perlakuan *Role Playing* (Bermain Peran) menunjukkan nilai Mann-Whitney U sebesar 1.000 dan nilai Wilcoxon W sebesar 211.00 dengan nilai signifikan 0,05 atau ( $0.000 < 0.05$ ), maka kelompok eksperimen dengan perlakuan *Role Playing* (Bermain Peran) jauh lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Role Playing* berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak.<sup>34</sup>

### C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran umum yang wajib dilaksanakan di tiap jenjang pendidikan SD/MI dengan tujuan untuk memiliki kemampuan sosial dalam kehidupan bermasyarakat dengan segala bentuk interaksi manusia.

Rendahnya kualitas pembelajaran IPS dipengaruhi oleh banyak faktor, baik dari dalam maupun dari luar peserta didik. Untuk meningkatkan partisipasi peserta didik sesuai dengan tuntutan kurikulum dan meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar, perlu digunakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa aktif maka mereka akan mendominasi kegiatan belajar sehingga hasil belajar akan meningkat. Salah satunya menggunakan metode *Role Playing* (Bermain Peran).

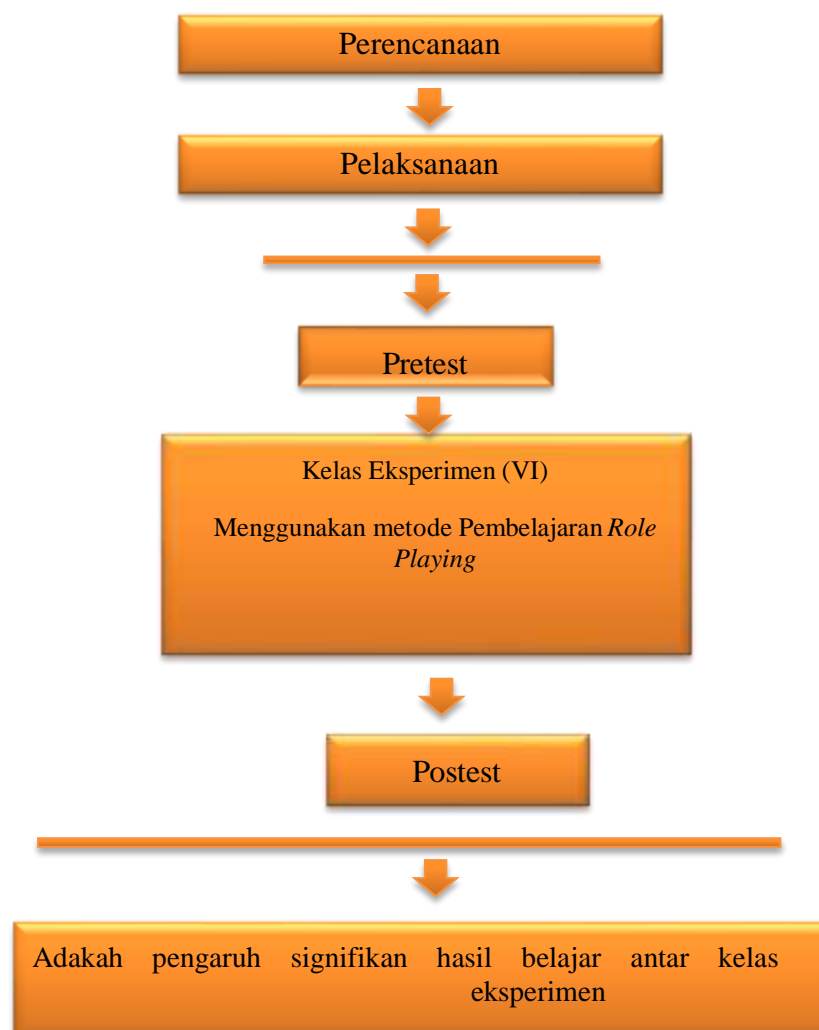
Metode *Role Playing* (Bermain Peran) ini dapat digunakan pada semua mata pelajaran berdasarkan materi yang cocok dengan metode tersebut, dan

---

<sup>34</sup> Lidya Sumarni, Maridjo Hasjmy, Pengaruh penggunaan *role playing* terhadap hasil belajar PKN kelas V Sekolah Dasar (Jurnal: FKIP Tanjungpura)

dapat dipakai oleh semua tingkatan. metode ini juga menyebabkan timbulnya keberanian menyatukan pendapat, meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan antara yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat yang memudahkan mengingat materi pelajaran.

Adapun bagan kerangka berfikir yang peneliti paparkan sebagai berikut:



**D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah di nyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimen designs* dengan *desagns* penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini gunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dengan hasil *pos-test*.<sup>1</sup>

Jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen, yaitu model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis metode ini digunakan dengan tujuan agar peneliti dapat memperoleh data yang lebih mendalam mengenai hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan strategi *Role Playing*.

Adapun model desain penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1  
Desain penelitian

Sebelum	Perlakuan	sesudah
X1	X	X2

Keterangan:

X1 = Nilai *pretests* (sebelum dilakukan perlakuan)

X = Perlakuan (Model kooperatif tipe talking stick)

X2 = Nilai *posttest* (setelah diberikan perlakuan)

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 116

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a. Memberikan *pretest* untuk mengukur variable terikat (hasil belajar IPS) sebelum perlakuan dilakukan.
- b. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*
- c. Melakukan *posttest* untuk mengukur variable terikat setelah perlakuan dilakukan.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 40 Rejang Lebong pada seluruh peserta didik kelas VI dengan mata pelajaran IPS semester I tahun pelajaran 2023/2024

## **C. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu atribut, obyek kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya<sup>2</sup>. Variabel dalam konteks penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat, yaitu:

1. Variabel bebas (X) adalah strategi pembelajaran *role playing*
2. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar kognitif

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm. 60

## D. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 5 peserta didik dengan distribusi kelas sebagai berikut:

**Tabel 3.2**

**Data Siswa Kelas VI SDN 40 Rejang Lebong**

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
	Perempuan	Laki-laki	
VI	3	2	5 Siswa
Jumlah	3	2	5 Siswa

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan satu kelas, yaitu peserta didik kelas VI yang berjumlah 5 peserta didik sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. Sampel jenuh atau sampel total artinya teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.<sup>3</sup> Yaitu dengan pertimbangan bahwa seluruh kelas VI merupakan sampel dalam penelitian.

---

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta:Rineka Cipta, 2013), hlm. 183



## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

### 1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang di miliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini instrument tes yang diberikan merupakan tes tertulis berupa tes objektif bentuk *Multiple Choice*. Tes ini terdiri dari pretest dan posttest yang dibuat relatif sama dilihat dari kognitifnya. Tes awal (*pretest*) digunakan untuk melihat kemampuan dasar peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan strategi Role Playing. Sedangkan tes akhir (*posttest*) digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Sebelum tes ini diberikan terlebih dahulu diuji cobakan untuk diketahui validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran.

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data yang berbentuk tertulis dan tercetak tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti fisik penelitian dan hasil penelitian dokumentasi yaitu mengenai keadaan SD N 40 Rejang Lebong, profil sekolah, jumlah peserta didik, kegiatan peserta didik dan lain-lain yang berkaitan dengan penelitian.

### 3. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara

sistematis. Observasi dalam penelitian ini adalah observasi secara langsung mengenai proses pembelajaran yang dilakukan disekolah.<sup>4</sup>

#### 4. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya jawab. Wawancara digunakan untuk mengetahui permasalahan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS dan tentang penerapan metode *Role Playing*. Dengan melakukan tanya jawab lisan kepada guru kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong dengan menggunakan lembar wawancara.

### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian berkaitan dengan kualitas pengumpulan data tentang ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, oleh karena itu instrument yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda sebanyak 25 butir soal untuk mengetahui hasil belajar melalui pretest dan posttest pelajaran IPS peserta didik. Adapun kisi-kisi instrument penelitian sebagai berikut:

---

<sup>4</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 45

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Tingkat Kognitif
KI1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.				
KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri Dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.				
KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	3.1 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu- Budha dan Islam di Indonesia	3.1.1 Mengetahui urutan pemimpin kerajaan Majapahit	1,2,3,4,21,24, 25,26,27,28,32, 34	C1,C2,C1,C1, C2,C2,C2,C1, C1, C1,C1
		3.1.2 Menghafal tahun kepemimpinan dari Raja Majapahit	5,6,7,8, 22,29,29,40	C2,C1,C1,C2, C 1,C1,C1
		3.1.3 Mengkategorikan raja dan istri raja pada masa kerajaan dan kejayaan Majapahit.	9,10,11 ,12,13, 14,30,31	C1,C1,C2,C2, C1,C1,C1,C3, C1, C3,C2
		3.1.4 Mencirikan sebuah kejadian atau peristiwa saat kepemimpinan raja Majapahit.		
KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.		3.1.5 Membedakan karakteristik para pemimpin Kerajaan majapahit	15,16,1 7,18,19 ,20,23, 33,36,3 8,39	C1,C1,C2,C2, C1,C3,C1,C3, C2
Jumlah				

## G. Analisis Uji Coba Instrumen

### 1. Uji Validitas

Jika data yang di hasilkan dari sebuah instrumen valid, maka di katakan instrumen tersebut baik, karena dapat memberikan gambaran tentang data secara benar sesuai kenyataan atau keadaan yang sebenarnya. Uji validitas dalam penelitian ini akan diujicobakan kepada peserta didik kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong.

Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas item (butir soal) adalah rumus product moment yang rumus lengkapnya adalah sebagai berikut:

Rumus Korelasi *Product Moment*

$$r = r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r$  = Koefisien Validitas

$\sum X$  = Jumlah Skor dalam sebaran X

$\sum Y$  = Jumlah Skor dalam sebaran Y

$\sum X^2$  = Jumlah Skor yang dikuadratkan dalam sebaran X

$\sum Y^2$  = Jumlah Skor yang dikuadratkan dalam sebaran Y

$n$  = Jumlah Responden

Item instrumen atau pertanyaan memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total dinyatakan valid jika r hitung lebih besar dari rtabel, sedangkan item instrumen atau pernyataan tidak memiliki korelasi signifikan dengan skor total dinyatakan valid jika r hitung lebih rendah dari rtabel.

## 2. Uji Realibitas

Reliabilitas suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut dianggap sudah cukup baik.<sup>5</sup> Reliabilitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus KR-21 Rumus tersebut adalah sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t}\right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

K = banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

$V_t$  = varians total

P = proporsi subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

q = proporsi subjek yang mendapat skor 0 ( $q = 1-p$ )<sup>6</sup>

Untuk melihat pedoman kriteria reliabilitas dapat kita lihat pada table dibawah ini.

**Tabel 3.4**  
**Kriteria reliabilitas**

Koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ )	Kriteria
$r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

<sup>5</sup> Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 69.

<sup>6</sup> Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 77

### 3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan:

P : Indeks/ taraf kesukaran tiap soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab benar

Js : jumlah seluruh peserta yang ikut tes

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Sebaliknya makin besar indeks yang diperoleh makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut:

**Table 3.5**  
**Kriteria Tingkat Kesukaran**

Nilai P	Kategori
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

### 4. Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan butir dalam membedakan kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Hartono, *Statistik untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Belajar), hlm. 208

Perhitungan daya pembeda dilakukan dengan menggunakan Anates IV4. Daya pembeda tiap butir-butir soal ditentukan dengan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D : daya pembeda soal

J : Jumlah pwserta tes

$J_A$  : banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  : banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

$B_B$  : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

$P_A$  : proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran

$P_B$  : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Daya pembeda dari perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Table 3.6**

**Tabel Kriteria Daya Pembeda**

<b>Nilai Daya Beda</b>	<b>Interpretasi</b>
0,04 atau lebih	Sangat baik
0,30-0,39	Cukup baik
0,20-0,29	Minimum, perlu di perbaiki
0,19 ke bawah	Jelek

## H. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan analisis data guna membuktikan hipotesis yang telah peneliti ajukan. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis untuk dapat menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalistik ini digunakan untuk mengetahui kenormalan data.

Rumus yang digunakan dalam uji normalistik adalah kecocokan chi-kuadrat yaitu sebagai berikut :<sup>8</sup>

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

$x^2$  = chi-kuadrat

$f_o$  = Frekuensi dari hasil observasi

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

Setelah harga  $x^2$  hitung dapat, maka selanjutnya d ibandingkan dengan harga  $x^2$  tabel. Jika harga  $x^2$  hitung  $<x^2$  tabel, maka distribusi data dinyatakan normal, untuk taraf signitifkan 5% ( $\alpha=0,05$ ) dan derajat kebebasan ( $dk = n-1$ ), dimana n adalah banyaknya kelas interval. jika harga  $x^2$  hitung  $<x^2$  tabel, maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

---

<sup>8</sup> Tulus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan* (Malang: UMM Press, 2006), hlm. 100



## 2. Uji Homogenitas

Pengujian tersebut dilakukan karena peneliti akan menggeneralisasikan akhir penelitian atau hipotesis yang dicapai pada sampel terhadap populasi. Dalam artian bahwa apabila data yang diperoleh homogeny maka kelompok-kelompok sampel berasal dari populasi yang sama.<sup>9</sup> Rumus yang akan digunakan *separated varians* atau *polled varians*. Untuk pengujian homogenitas data tes pemahaman konsep digunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}^{10}}{\text{Varian terkecil}}$$

Kriteria pengujian ada  $F_{hitung} < F_{Tabel}$  jika pada taraf nyata dengan  $F_{Tabel}$  didapat dari distribusi F dengan derajat kebebasan masing-masing sesuai dengan  $dk$  pembilang dengan  $dk$  penyebut pada taraf  $\alpha = 0,05$ .

---

<sup>9</sup> Cornelius Trihendradi, *Statistik Inferen Teori Dasar & Aplikasinya Menggunakan SPSS 12* (Yogyakarta : ANDI, 2005), hlm. 39

<sup>10</sup> Riduwan, *Dasar-dasar Statistik* (Bandung, Alfabeta, 2003), hlm.168

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum SDN 40 Rejang Lebong

##### 1. Profil SDN 40 Rejang Lebong

Nama Sekolah	Sekolah SDN 40 Rejang Lebong
NPSN	10700800
NSS	101260203035
Status Sekolah	Negeri
Alamat Sekolah	Jl. M. Syahril, Kel. Karang Anyar
Jalan	Singapura
Kelurahan	Lubuk Aman
Kecamatan	Curup Timur
Kabupaten	Rejang Lebong
Provinsi	Bengkulu
Telpon	Hp. 085233457645
Berdiri Tahun	1975-1985
Nama Ketua Dewan Pembina	Sri Rahayu, M. TPD
Nama Pimpinan	Suparlan
Email	SDN 40 Karang <a href="mailto:Anyar@gmail.com">Anyar@gmail.com</a> <sup>1</sup>

##### 2. Visi dan Misi

###### a. Visi Sekolah

"Terwujudnya peserta didik yang beriman, cerdas, terampil, mandiri dan berwawasan global"

###### b. Misi Sekolah

- 1) Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pengalaman ajaran agama disekolah, dirumah dan dilingkungan dimasyarakat.

---

<sup>1</sup> Dokumentasi Sekolah SDN 40 Rejang Lebong Tahun 2023

- 2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan belajar terhadap siswa.
- 3) Menumbuh kembangkan semangat "keunggulan" untuk meraih prestasi secara intensif pada seluruh warga sekolah. Baik dalam bidang akademik maupun non akademik.
- 4) Memfasilitasi peningkatan profesionalisme pendidikan dan tenaga kependidikan melalui wadah sistem pembinaan profesional.
- 5) Menerapkan manajemen partisipasi dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan komite sekolah serta stakeholder lainnya dalam kerangka manajemen peningkatan mutu berbasis sekolah.
- 6) Terlaksananya program ekstrakurikuler untuk menghasilkan siswa yang bertakwa serta bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari!<sup>2</sup>

### 3. Struktur Organisasi

Setiap lembaga pendidikan atau sekolah sekolah mempunyai struktur organisasi khusus yang disusun secara sistematis. Hal ini berfungsi untuk mengarahkan kegiatan dan kinerja dewan guru sesuai pada bidang masing-masing, sehingga dalam prosesnya tidak terjadi kesimpang-siuran. Sekolah Dasar Negeri 40 Rejang Lebong untuk menuntut Ilmu Agama dan Pengetahuan Umum yang sudah mempunyai struktur Organisasi Sekolah yang jelas dan Sistematis.

---

<sup>2</sup> Dokumentasi Sekolah SDN 40 Rejang Lebong Tahun 2023

Adapun yang menjadi program umum Sekolah SDN 40 Rejang Lebong sesuai visi dan misi sekolah yang selalu dijunjung tinggi untuk menjaga ekstensinya dimasa yang akan datang. Sekolah SDN 40 Rejang Lebong juga banyak memiliki guru dan siswa yang berprestasi, sehingga tak heran jika melihat didepan ruang sekolah yang berjejeran piala dari berbagai macam perlombaan. Hal ini salah satunya dikarenakan struktur organisasi di Sekolah SDN 40 Rejang Lebong.

- 1) Nama Sekolah : Sekolah SDN 40 Rejang Lebong
  - 2) NSS : 101260203035
  - 3) Jumlah Rombel : 6 kelas
  - 4) Alamat : Jl. M Syahril, Kelurahan Karang Anyar
  - 5) Kecamatan : Curup Timur
  - 6) Kabupaten : Rejang Lebong
  - 7) Provinsi : Bengkulu
4. Keadaan Guru dan Siswa
- a. Keadaan Guru

**Tabel 4.1**  
**Keadaan Guru**  
**Sekolah Dasar Negeri 40 Rejang Lebong**

No	Nama	NIP	L/P	Jenis PTK
1	Lasmi Darti, S. Pd. M. M	197306211997032005	P	Kepala Sekolah
2	Sabarnah, S. Pd	196410111983072001	P	Guru Kelas
3	Nursani Sofiah, S. Pd	196404241984112002	P	Guru Kelas
4	Auri, S. Pd	1967042119861210001	L	Guru Kelas
5	Suriana, S. Pd	196710141987112001	P	Guru Kelas
6	Rosmala, S. Pd	197008081992062001	P	Guru Kelas
7	Yusni Suhaida, S. Pd	196912161992062001	P	Guru Kelas
8	Wita Aprida		P	Guru Kelas

b. Jumlah Kelas

- 1) Kelas 1
- 2) Kelas 2
- 3) Kelas 3A
- 4) Kelas 3B
- 5) Kelas 4
- 6) Kelas 5
- 7) Kelas 6
- 8) Perpustakaan
- 9) Ruang guru
- 10) Ruang ibadah
- 11) Kepala sekolah
- 12) Ruang kita
- 13) Inggris
- 14) Meja kursi siswa
- 15) Meja kursi guru
- 16) Papan tulis besar
- 17) Papan tulis kecil/absen
- 18) Papan tulis kecil
- 19) Lemari
- 20) Lemari kursi tamu/jok
- 21) Kursi pelastik
- 22) Mesin tik
- 23) Jam dinding
- 24) Mikropon

- 25) Pita radio/ ampli
- 26) Daya listrik
- 27) Daya pam
- 28) Computer
- 29) alat musik(set)
- 30) Bola dunia
- 31) Peta (provinsi Bengkulu)
- 32) Indonesia
- 33) Thorso
- 34) Kit Ipa
- 35) Ilmu bangun MM
- 36) Jangka siku siku
- 37) Mistar panjang
- 38) Presiden Gambar
- 39) Leptop infocus

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Uji Coba Instrumen**

#### **a. Validitas**

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya item tes yang akan digunakan pada saat penelitian. Berdasarkan uji coba soal yang telah dilaksanakan dengan jumlah siswa yaitu,  $N=5$  dan taraf signifikansi 5% di dapat= 0,878, Jadi item soal dikatakan valid apabila didapatkan. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

**Table 4.2**  
**Validitas butir soal pretest dan postest**

No	Kriteria	Item Butir Soal	Jumlah
1	Valid	1,2,3,4,5,6,8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 19, 21, 23, 24, 26, 30, 33, 34, 35, 36, 38, 40	25
2	Invalid	7, 11, 13, 14, 18, 20, 22, 25, 27, 28, 29, 31, 32, 37, 39	15
Jumlah Soal			40

Berdasarkan perhitungan validitas butir soal diperoleh 25 soal yang valid dan 15 soal yang tidak valid pada soal pretest dan postest. Dari soal-soal yang valid selanjutnya akan diuji tingkat kesukaran dan daya pembeda.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrumen. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus rumus K-R 21 sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

**Table 4.3**  
**Hasil Uji Reliabilitas Pretest dan Postest**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.916	40

Berdasarkan  $N=5$  dan  $R_{hitung}$  adalah 0,878, kemudian perhitungan uji reliabilitas soal valid maka diperoleh nilai sebesar 0,916 pada soal

pretes dan postest. Karena soal tersebut memiliki nilai lebih tinggi dari  $R_{hitung}$  maka soal-soal tersebut dikatakan reliabel.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran butir soal dengan berdasarkan pada kriteria sukar, sedang, ataupun mudah. Adapun hasil analisis uji tingkat kesukaran yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal Pretes**

No	Kriteria	Item Butir Soal	Jumlah
1	Sukar	-	0
2	Sedang	-	0
3	Mudah	1,2,3,4,5,6,8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 19, 21, 23, 24, 26, 30, 33, 34, 35, 36, 38, 40	25

Berdasarkan hasil analisis uji tingkat kesukaran, maka diketahui terdapat 25 soal yang tergolong mudah dan tidak ditemukan soal yang tergolong sulit.

d. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Berdasarkan perhitungan daya pembeda diperoleh hasil sebagai berikut:



**Tabel 4.5**  
**Analisis Uji Daya Pembeda Soal Pretest dan Postest**

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Jelek	-	0
2	Cukup	-	0
3	Baik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 19, 21, 23, 24, 26, 30, 33, 34, 35, 36, 38, 40	25
4	Baik Sekali	-	

Berdasarkan analisis uji daya pembeda maka dapat diketahui

25 soal tergolong baik

e. Hasil Kesimpulan Uji Coba Instrumen

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda yang telah dilakukan dari 40 butir soal pretes dan postes maka dapat dibuat tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Kesimpulan Uji Coba Instrumen Pretes dan Postest**

No	No. Soal	Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Beda	Kesimpulan
1	1	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
2	2	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
3	3	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
4	4	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
5	5	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
6	6	Valid	Mudah	Baik	Digunakan

7	8	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
8	9	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
9	10	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
10	12	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
11	15	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
12	16	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
13	17	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
14	19	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
15	21	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
16	23	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
17	24	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
18	26	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
19	30	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
20	33	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
21	34	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
22	35	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
23	36	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
24	38	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
25	40	Valid	Mudah	Baik	Digunakan

Berdasarkan kesimpulan hasil uji coba instrumen pretes dan postes yang telah dilakukan analisis uji validasi, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda, maka dalam penelitian ini digunakan soal pretes dan postes sebanyak 25 soal.

## 2. Pengujian Persyaratan Analisis Data

### a. Uji *Normalize Gain* (N-Gain)

Uji *Normalize Gain* (N-Gain) dari hasil pretes dan postes pada Kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji *Normalize Gain* kelas Eksperimen**

NO	Kelas Eksperimen
	N-Gain Score
1	0,53
2	0,5
3	0,65
4	0,66
5	0,28
Rata-rata	0,524
Minimal	0,28
Maksimal	0,66

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Normalize Gain* (N-Gain) dapat kita lihat table dibawah ini:

**Table 4.8**  
**Kategori tafsiran Efektivitas N-Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen (metode *role playing*) adalah sebesar 0,524 termasuk dalam kategori sedang dengan Score minimal 0,28 dan skor maksimal 0,66.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS materi Sejarah Kerajaan Hindu di Indonesia (Kerajaan Majapahit) siswa kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong.

### **3. Uji Hipotesis Penelitian**

Penelitian ini dilakukan uji prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis.

Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

#### **a. Uji Normalitas dan Homogenitas**

Uji normalitas untuk mengetahui pada data berdistribusi normal atau tidak. Setelah uji normalitas, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji ini mempunyai fungsi dalam menguji apakah terdapat variabel residual yang memiliki distribusi normal dalam model regresi. Dalam penelitian ini menggunakan uji statistik non parametrik Kolmogorov-Smirnov (K-S) dengan kriteria:

- 1) Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed)  $> 0,05$  data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  data tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Table 4.9**  
**Hasil Uji Normalitas Soal Pretes dan Postest**

kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Post Test Eksperimen	0,201	5	0,200	0,881	5	0,314
pre test Eksperimen	0,237	5	0,200	0,961	5	0,814

Dari hasil tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi adalah sebesar 0.200 yang artinya lebih besar dari 0,05. Artinya dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Hasil uji Homogenitas yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 10**  
**Hasil Homogenitas Pretest dan postest**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NGain_Persen	Based on Mean	0,251	1	8	0,630
	Based on Median	0,010	1	8	0,925
	Based on Median and with adjusted df	0,010	1	5.913	0,926
	Based on trimmed mean	0,114	1	8	0,745

Berdasarkan Dari hasil tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi adalah sebesar 0.63 yang artinya lebih besar dari 0,05. Artinya dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi homogen.

### C. Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru dalam melangsungkan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Role Playing* (Bermain Peran), di SD Negeri 40 Rejang Lebong. Di awal pertemuan guru menjelaskan tentang prosedur metode *Role Playing* yang akan digunakan, hal ini dimaksudkan supaya peserta didik dapat memahaminya sehingga dalam proses pelaksanaan tidak menyimpang pada tujuan yang akan dicapai. Pembahasan ini akan mengacu pada permasalahan yang dimunculkan yaitu adakah efektivitas yang signifikan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VI SD Negeri 40 Rejang Lebong untuk menjawab rumusan masalah yang ada, hasil penelitian menunjukkan bahwa sampel berasal dari distribusi normal.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) terbukti bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan penguasaan atau pemahaman konsep belajar kelas eksperimen. Berpengaruhnya metode *Role Playing* terhadap hasil belajar dikarenakan metode *Role Playing* menjadikan peserta didik ikut terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak didominasi oleh guru. Selain

itu metode *Role Playing* juga memberikan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan strategi ini peserta didik dapat mengembangkan refleksi diri, dapat memahami materi lebih baik karena peserta didik melakukan pengamatannya sendiri, memainkan langsung pelajaran secara nyata dan dapat memberi peluang lebih dalam mendalami setelah diskusi. Dalam penerapannya peserta didik tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah ataupun sedang dipelajari, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pelajaran.

Penggunaan metode *Role Playing* yang telah dilakukan dalam hal untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mendapatkan respon yang baik dan memberikan efek positif dari peserta didik kelas eksperimen terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong. Hal ini dapat dilihat dari adanya nilai N-gain kelas eksperimen yaitu sebesar 0.524 dengan kategori Sedang. Analisis N-gain menunjukkan bahawa penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) cukup efektif terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Bab IV maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi daripada hasil belajar yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat pada penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* cukup efektif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VI di SD N 40 Rejang Lebong.

#### **B. Saran**

Setelah memperhatikan data lapangan serta analisis dan kesimpulan maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Dalam menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) pada kegiatan belajar mengajar diperlukan pembagian kelompok yaitu terdiri dari 4-5 orang untuk setiap kelompok, 1 kelompok diberikan naskah untuk bermain peran di depan kelas sesuai dengan materi, sedangkan kelompok lain diberi lembar kerja siswa serta sebagai pendengar dan penyimak untuk berdiskusi bersama. Namun apabila ditemukan jumlah peserta didik dalam satu kelas berjumlah ganjil maka diperlukan solusi lain yaitu dengan memberikan bagian yang lain, seperti menjadi notulis, ketua



kelompok, ataupun juru bicara. Untuk meningkatkan hasil belajar yang baik maka diharapkan peserta didik sebagai generasi yang cerdas dan penerus bangsa dapat memotivasi diri untuk lebih aktif, kreatif dan kritis dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) dapat diterapkan pada seluruh peserta didik kelas tinggi dengan materi pelajaran yang bervariasi, oleh sebab itu peserta didik harus memahami masing-masing peran dan tugas yang telah ditentukan. Dengan memahami dan menerapkan langkah-langkah metode *Role Playing* dengan baik dan benar maka akan merubah pola diskusi yang semula pasif menjadi lebih aktif sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Baharrudin, Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Cornelius, Trihendradi, *Statistik Inferen Teori Dasar & Aplikasinya Menggunakan SPSS 12*. Yogyakarta: ANDI
- Danim, Sudarwan. *Pengantar Kependidikan*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto dan Tutik Rahmawati. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, Aswan Zain dan Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful. 2005. *Pendidik Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makasar: Badan Penerbit
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasan, Fuad. 2013. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe, Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Belajar
- Huda, Khoirul. 2015. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Role Playing*. Jawa Tengah Didaktikum: Jurnal PTK, Vol. 16, No. 3, hlm. 25-28
- Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: RaSAIL Media Group
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama

- Lidya Sumarni. 2022. Maridjo Hasjmy, *Pengaruh penggunaan role playing terhadap hasil belajar PKN kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal: FKIP Tanjungpura
- Nurhadi. 2009. *Mengenal Lingkungan Sekitar Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas V Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*. 2008. Jakarta: Pusat Bahasa
- Putra, Dedi Rizkia. 2018. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V*. Jurnal: universitas Negeri Yogyakarta
- Riduwan, *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta
- Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Jakarta: PT. Ciputat Press
- Sadirman, Arief S. dkk. 2007. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Sapriya. 2016. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sari, Iin Purnama, Riris Setyo, dan Yazid Nurfarikhin. 2017. *Pembelajaran Role Playing pada Siswa Kelas III untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SD Negeri Grogol 2 Kecamatan Karang Tengah*. Jurnal : FIP IKIP PGRI Semarang
- Siska, Yulia. 2011. *Penerapan Metode Bermain (role playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jurnal ISSN.No (2)31-37
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suorijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Cet.2; Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Supriyanto, Triyo dkk. 2006. *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Malang: UIN Malang Press, 2006
- Susanto, Ahmad . 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sutikno, M. 2014. *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Syofnida Ifrianti. 2015. *Implementasi metode bermain dalam meningkatkan hasil belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*, Terampil Journal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 2, No. 2, p-ISSN 2355-1925
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winarsunu, Tulus. 2006. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press