PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA

Febri Larasati¹⁾, Ali Mashari¹⁾, Nureva¹⁾

¹⁾PGSD STKIP Al Islam Tunas Bangsa

Corresponding author: febrilarasati@stkipalitb.ac.id

Abstract:

The purpose of this study was to determine the effect of the role-playing learning model on student learning outcomes in Social Sciences (IPS) subjects in Class V SD Negeri 3 Siderejo. This research is a quasi-experimental study conducted in class V SD Negeri 3 Siderejo. Based on research conducted in class V SD Negeri shows that there is a significant influence from the application of the Role Playing learning model on student learning outcomes in Social Sciences (IPS) subjects. This can be seen based on the average of student learning outcomes using the role-playing learning model is 85.26. While the average student learning outcomes using conventional learning models is 73.18. Based on the results of the t-test which obtained $6.246 > 2.05228$. Thus it is hoped that SD/MI teachers will apply the role-playing learning method in social studies learning to improve student learning outcomes.

Keywords: *learning model, social science, learning outcomes*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Kelas V SD Negeri 3 Siderejo. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* yang dilakukan di kelas V SD Negeri 3 Siderejo. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V SD Negeri menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 85,26. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional* adalah 73,18. Berdasarkan hasil uji t dimandiperoleh $6,246 > 2,05228$. Dengan demikian diharapkan para guru SD/MI untuk menrapkan metode pembelajaran *role playng* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *model pembelajaran, ilmu pengetahuan sosial, hasil belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang mengarahkan manusia kepada kehidupan yang baik yang mengangkat derajat manusia sesuai dengan kemampuan dasar (fitrah) dan kemampuan ajarnya (pengaruh dari luar). Sebagaimana fungsi pendidikan yang terdapat dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (UUSPN) bahwasanya "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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab".

Pada proses pembelajaran IPS saat ini guru cenderung menggunakan sistem pembelajaran konvensional. Dimana kelas cenderung *teacher-centered* (cara belajar berpusat pada guru) sehingga siswa kurang aktif

mengikuti pembelajaran, dan metode ceramah adalah metode yang paling banyak di gunakan. Selama ini pola pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah *pertama*, guru memberikan penjelasan materi pembelajaran, defenisi, teori dan sebagainya. *Kedua*, memberikan contoh. *Ketiga*, memberikan soal (latihan). Pola pembelajaran konvensional masih sering digunakan dan hampir semua yang diterima oleh siswa berasal dari guru. Proses pembelajaran IPS dengan sistem pembelajaran konvensional seperti ini dirasa tidak memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan terkesan membosankan.

Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Untuk meningkatkan kompetensi peserta didik, maka sangat dibutuhkan keterampilan pendidik. Keterampilan pendidik dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran peserta didik di kelas. Proses pembelajaran akan efektif apabila materi yang disampaikan pendidik dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran akan terhambat apabila peserta didik kurang siap untuk belajar (Mashari, A., dkk, 2019).

Menurut Vigotsky (Trianto, 2010), proses belajar akan terjadi jika anak bekerja atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, tetapi tugas-tugas itu masih dalam jangkauannya yang biasanya disebut zona perkembangan proksimal, yang merupakan tingkat perkembangan sedikit di atas kemampuannya. Ide penting lainnya dari Vigotsky adalah *Scaffolding*, yaitu memberikan bantuan kepada anak-anak pada tahap awal perkembangan dan mengurangi bantuan serta memberikan kesempatan

kepada anak untuk mengambil alih tanggung jawab yang lebih besar setelah anak dapat melakukannya. Interpretasi terbaru dari ide-ide Vigotsky adalah bahwa siswa harus diberi tugas yang kompleks, sulit dan realistis yang kemudian diberikan bantuan yang cukup untuk menyelesaikan tugas (Tohir, 2015).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dengan mewawancarai guru kelas V SD Negeri 3 Sidorejo Kabupaten Lampung Selatan. bahwasanya siswa cenderung bosan ketika mempelajari pokok bahasan IPS. Banyak siswa yang kurang aktif ketika guru menyampaikan materi. Sikap kurang aktif ini di tunjukkan dengan sedikitnya siswa yang bertanya, berpendapat. Kurang bersemangat menerima pembelajaran, bahkan tidak faham dengan materi yang diajarkan. Situasi belajar yang membosankan, yang ditunjukkan dengan siswa yang bercerita dengan teman sebangkunya, menggambar tidak pada tempatnya. Hal-hal tersebut menyebabkan suasana belajar yang tidak efektif dan efisien karena siswa kurang mempunyai pengetahuan tentang materi pelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Sidorejo Kabupaten Lampung Selatan. Kegiatan penelitian dilakukan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023. Penetapan jadwal penelitian disesuaikan dengan jadwal yang ditetapkan oleh kepala sekolah. Adapun materi pelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu) dengan bentuk *Nonquivalent Control Group*

Design karena pada kenyataannya penelitian ini tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Metode penelitian eksperimen terbagi dalam tiga kelompok besar, yaitu praeksperimen, eksperimen, dan *quasi eksperimen* (eksperimen semu). *Quasi eksperimen* (eksperimen semu) merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit digunakan. Ciri utama *quasi experimental design* adalah pengembangan dari *true experimental design*, yaitu mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Populasi adalah keseluruhan wilayah objek yang akan/ingin diteliti. Populasi sering disebut juga dengan *universe*. Anggota populasi dapat berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia, dimana sifat-sifat yang ada padanya dapat diukur atau di amati.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA dan VB SD

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam hal ini peneliti dalam menentukan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel penelitian dalam hal ini adalah kelas

kelas VA dan kelas VB SD Negeri 3 Sidorejo sejumlah 44 orang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji validitas ini dilakukan di SDN 3 Sidorejo Lampung Utara menggunakan uji *Bivariate* dengan bantuan *Software SPSS 16 For Windows*. Peneliti menggunakan tingkat validitas dengan taraf signifikan 5%. Bila harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal dikatakan valid, jika sebaliknya dikatakan tidak valid. Pada uji ini dilakukan perhitungan pada instrumen hasil belajar (Y). Hasil uji validitas sebagai berikut: didapatkan hasil dari 20 soal ternyata semua valid.

Setelah melakukan uji validitas soal *pretest* dan *posttest* dinyatakan valid kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan bantuan *Software SPSS 16 For Windows* diketahui nilai *Cronbach's Alpha If Item Deleted* untuk seluruh 20 butir soal $\geq 0,60$ maka dinyatakan reliabel.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas 5A dan 5B SD Negeri 3 Sidorejo lampung selatan diperoleh data berupa *pretest* dan *posttest* yang disajikan sebagai berikut: Berdasarkan tabel di atas untuk kelas VA dapat kita ketahui jumlah nilai *posttest* 1850 lebih besar dari jumlah nilai *pretest* 1250. Nilai terendah *posttest* 70 > nilai *pretest* 45. Nilai tertinggi *posttest* 100 > nilai *pretest* 75. Nilai mean pada *posttest* 54,09 dan nilai mean pada *pretest* 56,82. Nilai median pada *posttest* 85 dan nilai median pada *pretest* 55. Jumlah standar deviasi pada *posttest* 8,825 dan pada *pretest* 9,069.

Berdasarkan penelitian untuk kelas VB jumlah nilai *posttest* 1705 lebih

besar dari jumlah nilai *pretest* 1125. Nilai terendah *posttest* 50 > nilai *pretest* 40. Nilai tertinggi *posttest* 90 > nilai *pretest* 70. Nilai mean pada *posttest* 77,50 dan *pretest* 51,14. Nilai median pada *posttest* 75 dan *pretest* 50. Jumlah standar deviasi *posttest* 8,695 dan *pretest* 8,155.

Berdasarkan uji *kolmogorov smirnov Z* untuk data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan nilai *pretest* didapatkan nilai Asymp. Sig 0.108 > 0.05. Dan untuk data nilai *posttest* nilai Asymp. Sig 0.284 > 0.05. Berdasarkan uji homogenitas data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi homogen. Dengan nilai *pretest* didapatkan nilai Sig 0.056 > 0.05. Dan untuk data nilai *posttest* nilai Sig 0.919 > 0.05.

Berdasarkan output hasil uji hipotesis terlihat bahwa *T*hitung < *T*tabel yaitu 19.566 < 2.021 dengan taraf Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* dengan hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 3 Sidorejo Lampung Selatan.

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar menggunakan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 3 Sidorejo Lampung Selatan. Menurut Octavia (2020: 22) pembelajaran *role playing* merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran artinya dalam pembelajaran ini peserta didik tidak hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui strategi *role playing* peserta didik aktif berfikir, berkomunikasi, mencari, mengolah data dan akhirnya menyimpulkannya.

Dimana model pembelajaran *role playing* adalah model yang dimulai dengan: (1) kegiatan kelompok, yaitu membaca kasus; menentukan masalah mana yang paling relevan dengan tujuan pembelajaran; membuat rumusan masalah; membuat hipotesis; mengidentifikasi sumber informasi, diskusi, dan pembagian tugas; dan melaporkan kemajuan yang dicapai setiap anggota kelompok, serta presentasi di kelas; (2) selanjutnya, peserta didik melakukan kegiatan membaca berbagai sumber, meneliti, dan menyampaikan temuan; dan (3) kegiatan di kelas, yaitu mempresentasikan laporan, dan diskusi antar kelompok dibawah bimbingan guru. Hal tersebut yang membuat peserta dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif.

Dengan adanya Metode *role playing* peserta didik akan dihadapkan pada masalah dalam proses pembelajaran dengan demikian akan membuat peserta didik aktif karena merasa tertantang untuk bekerjasama untuk mengasah kemampuan menyelesaikan masalah dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat memecahkan masalah serta menemukan solusinya.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, terdapat beberapa perbedaan berkaitan dengan hasil belajar menggunakan metode *role playing* dengan model ceramah. Peserta didik cenderung lebih aktif dan lebih bisa memahami materi yang telah disajikan. Penggunaan metode *role playing* juga dapat menentukan hasil belajar peserta didik. Hal ini juga termasuk dalam salah satu faktor penentu hasil belajar menurut Syah (2015: 145) faktor yang mempengaruhi hasil belajar faktor internal (faktor dari

dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar siswa), faktor pendekatan belajar (*approach to learning*).

Metode pembelajaran menggunakan metode role playing merupakan salah satu cara dalam dunia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dimana dari hasil penelitian dapat dilihat dengan berbagai macam uji yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil uji hipotesis telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar dapat diketahui bahwa nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $19.566 < 2.021$ dengan taraf Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$. Hal ini membuktikan bahwa artinya terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 3 Sidorejo Lampung Selatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Peserta didik akan merasa cepat bosan, jenuh ketika proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah/konvensional. Hal ini dibuktikan dengan distribusi nilai rata-rata *pretest* kelas VA yaitu 56,82, dan nilai rata-rata *pretest* VB yaitu 51,14.
2. Peserta didik lebih aktif dan mempunyai pengalaman pembelajaran yang baru ketika proses pembelajaran menggunakan metode role playing Hal ini dibuktikan dengan distribusi nilai

rata-rata *posttest* kelas VA yaitu 84,09, dan nilai rata-rata *posttest* VB yaitu 77,50.

3. Penggunaan metode role playing sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya uji hipotesis menggunakan uji t (*paired sampel t test*) dapat diketahui bahwa nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $19.566 < 2.021$ dengan taraf Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$. Hal ini membuktikan bahwa artinya terdapat pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 3 Sidorejo Lampung Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika, Cet. III.
- Mashari, A., dkk. (2019). Peran Guru Dalam Mengelola Kelas. *Ahsanta Jurnal Pendidikan Vol 5 (3)*.
- Muhibbin Syah. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tohir, A. (2015). Pengembangan bahan ajar modul kesetimbangan kimia berbasis multipel representasi di SMA Kota Bandar Lampung. *Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*.
- Trianto. (2010). *Model pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.