



Taksonomi Jurnal Pendidikan Dasar

Volume 2 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 108-115

E- ISSN 2798-947X

Doi: <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v2i2.2702>

The article is published with Open Access at:

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Nurmin¹

SD Negeri 1 Bungi Kota Baubau

Email: nurminhadinya81@gmail.com

Abstract: *The social studies learning process is carried out by the teacher using a learning model as a guide. The low social studies learning outcomes are the focus of this research. Subjects in the study were fourth grade students of SD Negeri 1 Bungi as many as 42 students. An experimental study using a randomized control group only design was performed. Student learning outcomes questionnaire was used to collect data from the participation exam. In this study there were 42 respondents who were divided into two classes with 21 students each, namely the experimental group and the control group. Then two groups of research participants were created from a certain population. Random assignment was done to the experimental group and the control group. The results showed that incorporating the development of a role-playing learning model into social studies learning affected student learning outcomes. To improve social studies learning outcomes, fourth grade students of SD Negeri 1 Bungi developed a role-playing learning model that was very successful in this research.*

Keywords: *Learning Model, Role Playing, Learning Outcomes*

Abstrak: Proses pembelajaran IPS dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran sebagai pedoman. Rendahnya hasil belajar IPS yang rendah yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Bungi sebanyak 42 siswa. Sebuah studi eksperimental menggunakan desain kelompok kontrol acak saja dilakukan. Kuesioner hasil belajar siswa digunakan untuk mengumpulkan data dari ujian partisipasi. Penelitian ini terdapat 42 responden yang dibagi menjadi dua kelas dengan masing-masing 21 siswa yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian dibuat dua kelompok partisipan penelitian dari populasi tertentu. Penugasan secara acak dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memasukkan pengembangan model pembelajaran bermain peran terhadap pembelajaran IPS mempengaruhi hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS, siswa kelas IV SD Negeri 1 Bungi mengembangkan model pembelajaran bermain peran yang sangat berhasil dilakukan dalam penelitian ini.

Kata kunci: *Model Pembelajaran, Bermain Peran, Hasil Belajar*



Copyright ©2022 Taksonomi : Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar

PENDAHULUAN

Pengembangan konsep pendidikan harus berkonsentrasi pada memaksimalkan potensi setiap siswa, termasuk komponen kognitif, praktis, dan psikomotorik mereka. Pemahaman, keterampilan, dan pendidikan karakter semuanya diprioritaskan dalam kurikulum 2013. Siswa sangat diharapkan memiliki pengetahuan tentang materi, terlibat dalam percakapan dan proses presentasi, dan disiplin (Marlia et al., 2018). Pembelajaran IPS di kelas memiliki tantangan dalam mempersiapkan siswa dengan baik (Yulianti, 2019). Untuk menjamin pembelajaran IPS selesai sesuai peruntukannya, Guru perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat. Guru harus mampu merancang kegiatan pendidikan yang akan membangkitkan minat belajar siswa jika ingin melibatkan siswa di kelas IPS (Anggraini, 2019).

Proses pendidikan adalah salah satu komponen yang paling penting, yang merupakan bagian yang perlu mendapat perhatian khusus. Kebiasaan belajar terbentuk di sini, dan secara signifikan mempengaruhi hasil belajar (Elina Rusita Dewi, Djoko Hari Supriyanto, 2022). Keterlibatan guru dalam proses pembelajaran sangat penting karena kualitas proses pembelajaran dipengaruhi oleh kualitas kompetensi profesional guru, yang dapat berdampak pada kompetensi output siswa (Maniarta Sari, 2021). Pendidik harus berpartisipasi dalam berbagai upaya aktif untuk memastikan pembelajaran yang efektif dan efisien (Karim, 2019). Jika instruktur menyadari peran, strategi, dan tujuan model pembelajaran yang digunakan, maka proses pembelajaran di kelas akan berhasil (Anwar et al., 2018).

Tugas dan tanggung jawab guru dalam kapasitasnya sebagai pendidik profesional sangat luas dan tidak hanya berlaku tentang bagaimana instruksi dan pembelajaran dilakukan di dalam kelas (Nyoman et al., 2018). Guru yang bekerja di kelas harus memenuhi tugasnya sebagai pendidik juga. Oleh karena itu, Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran IPS yang orisinal dan kreatif, sehingga harus disajikan dengan pembelajaran yang bermakna guna mempersiapkan, memajukan, dan membentuk kapasitas siswa untuk menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kemampuan mendasar yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat (Thohir, 2019).

Model pembelajaran membimbing guru dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS yang melibatkan berbagai kegiatan dan penggunaan berbagai model pembelajaran (Nurhasanah et al., 2016). Model pembelajaran *Role Playing* untuk membantu siswa menetapkan tujuan (identitas) di pembelajaran IPS dan bekerja melalui masalah dalam kelompok (Bera, 2022). Model pembelajaran *Role Playing* ini menyelidiki seberapa baik seseorang dapat bekerja sama, berkomunikasi, berinteraksi, dan menganalisis peristiwa (Antomina Kauy, Arience Lesnussa, 2015).

Berdasarkan pengamatan dengan guru di kelas IV SD Negeri 1 Bungi, di mana siswa tampaknya menemukan pembelajaran IPS sangat membosankan dan selalu membosankan mereka. Sehingga, tidak ada yang menjawab pertanyaan guru. Hasil belajar menderita ketika siswa tampak pasif dan tidak tertarik dengan apa yang mereka pelajari di kelas. Hasil ulangan harian siswa kelas IV SD Negeri 1 Bungi berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran IPS yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih jauh di bawah rata-rata minimal (KKM) 75%. Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang IPS, guru harus menggunakan taktik instruksional yang kuat seperti paradigma pembelajaran bermain peran.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen sebagai bentuk pendekatan kuantitatif (Jeramat et al., 2021). Untuk membuat variabel dependen penelitian dapat diukur, penelitian ini menggunakan penelitian eksperimental, yang memerlukan perlakuan terhadap faktor-faktor independen dan kemudian mengukur pengaruh perlakuan tersebut terhadap variabel dependen (Farira et al., 2021). Sebuah desain kuasi-eksperimental diadopsi untuk percobaan (*quasi-eksperimental*). Kuasi-eksperimen digunakan karena sulit untuk menemukan kelas kontrol yang

digunakan untuk studi (*cannot fully control the external variables that affect the conduct of the experiment*) (Silalahi, 2018). Sebuah studi eksperimental dengan kelompok kontrol acak dan tidak ada kelompok lain (Winanti, 2019). Sampel peserta penelitian yang diambil dari populasi tertentu digunakan oleh penulis, yang kemudian secara acak membaginya menjadi kelas eksperimen dan kelas control (Savitri & Retnaningsih, 2019). Kelas eksperimen diajar dengan menggunakan paradigma pembelajaran bermain peran, sedangkan kelas kontrol diajar dengan teknik pembelajaran konvensional (Nurul et al., 2019).

Kurikulum 2013 dalam pembelajaran IPS menjadi fokus utama penelitian ini, yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Bungi pada tahun 2013. Siswa kelas IV SD Negeri 1 Bungi merupakan populasi penelitian. 42 siswa berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai responden, dan mereka dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing dengan 21 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

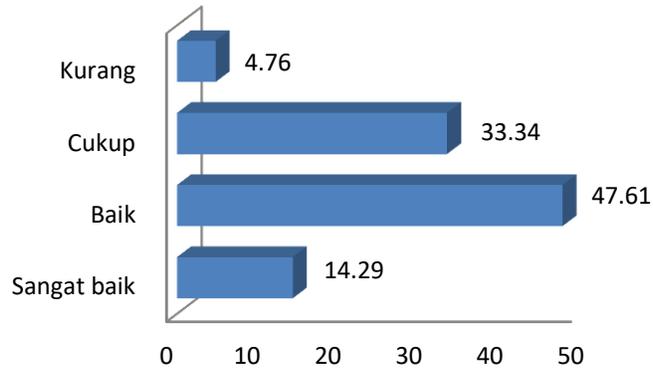
Metode yang digunakan dalam penelitian ini sejalan dengan prinsip-prinsip penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran bermain peran dengan siswa yang diajar menggunakan teknik tradisional. Untuk siswa kelas IV SD Negeri 1 Bungi, selesaikan kegiatan pembelajaran ini. Untuk penelitian ini, angket hasil belajar digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang hasil belajar siswa. Terdapat 20 item pernyataan untuk masing-masing empat variabel pada angket hasil belajar. Sebelum dan sesudah mengajar, angket diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelum diberikan perlakuan, hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen dan kontrol dibandingkan. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran bermain peran, sedangkan kelas kontrol menggunakan teknik pengajaran tradisional. Nilai pembobotan untuk pembelajaran model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) memiliki nilai rata-rata sebesar 67,63 yang menunjukkan adanya peningkatan pada pembelajaran IPS. Sehingga, hasil belajar IPS masih kategori cukup dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Data tersebut ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Pretest Hasil Belajar IPS

Kategori	Rentang	Frekuensi	%
Sangat baik	86-100	3	14,29
Baik	70-85	10	47,61
Cukup	60-69	7	33,34
Kurang	50-59	1	4,76

Pretest hasil belajar IPS menunjukkan bahwa siswa Kelas IV pada kategori sangat baik yang meliputi 3 siswa yang mencapai rentang skor 86-100. Kategori baik yaitu meliputi 10 siswa yang mencapai rentang skor 70-85. Kategori cukup yang meliputi 7 siswa mencapai kisaran skor 60-69. Kategori kurang meliputi 1 siswa yang mencapai kisaran skor 50-59. Gambar 1 di bawah ini menggambarkan bagaimana nilai siswa diperoleh:



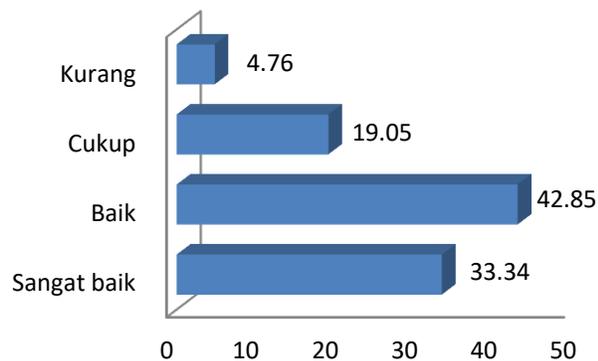
Gambar 1 Grafik Pretest hasil belajar IPS

Berdasarkan hasil temuan pembelajaran IPS individu secara klasik untuk masing-masing responden dapat diketahui bahwa 80,96% siswa mencapai tingkat ketuntasan, sedangkan 19,04% tidak. Hal ini ditunjukkan dengan siswa hanya mencapai nilai rata-rata 76,83 dengan bobot skor 1613,41, memenuhi syarat ketuntasan belajar ≥ 70 .

Tabel 2 Posttest Hasil Belajar IPS

Kategori	Rentang	Frekuensi	%
Sangat baik	86-100	7	33,34
Baik	70-85	9	42,85
Cukup	60-69	4	19,05
Kurang	50-59	1	4,76

Pretest hasil belajar IPS menunjukkan bahwa siswa Kelas IV pada kategori sangat baik yang meliputi 7 siswa yang mencapai rentang skor 86-100. Kategori baik yaitu meliputi 9 siswa yang mencapai rentang skor 70-85. Kategori cukup yang meliputi 4 siswa mencapai kisaran skor 60-69. Kategori kurang meliputi 1 siswa yang mencapai kisaran skor 50-59. Gambar 2 di bawah ini menggambarkan bagaimana nilai siswa diperoleh:



Gambar 2 Grafik Posttest hasil belajar IPS

Uji Normalitas

Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dinormalisasi terlebih dahulu sebelum menggunakan teknik tes Liliefors. Tabel informasi di bawah ini berisi informasi lebih lanjut.

Tabel 3 Uji Normalitas hasil belajar IPS di Kelas Eksperimen dan kontrol

No	Sampel	α	L_h	L_t	Ket
1	Uji normalitas hasil belajar IPS Kelas Eksperimen sebelum perlakuan	0,5	0,171	0,196	Normal
2	Uji normalitas hasil belajar IPS kelas Kontrol sebelum perlakuan	0,5	0,166	0,196	Normal

Data berdasarkan L_h pada kelompok eksperimen sebelum dilakukan perlakuan yaitu 0,171 berdasarkan tabel 3 di atas. L_t adalah 0,196 untuk sampel 23 orang pada level (0,5). Data dapat dipercaya terdistribusi secara konsisten karena L_h lebih kecil dari L_t . L_h untuk kelompok kontrol adalah 0,166 pada waktu yang sama. L_t adalah 0,196 pada sampel 21 orang pada level (0,5). Karena L_h lebih kecil L_t , distribusi analisis data yang sangat teratur diharapkan. Dengan menggunakan rumus uji Liliefors ditentukan normalitas hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol.

Uji Hipotesis

Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini. Data pretest dan posttest diperiksa menggunakan uji-t. Uji-t pretest memastikan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol dimulai dengan tingkat keterlibatan belajar awal yang sama. Uji-t pada posttest digunakan untuk membandingkan keterlibatan siswa antara kelas eksperimen yang diajar menggunakan paradigma model pembelajaran role playing dan kelas kontrol yang diajar. Tidak ada perubahan yang terlihat jika $t_{tabel} > t_{hitung}$, dan sebaliknya. Hal di atas menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, seperti yang ditunjukkan oleh statistik $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil pengujian sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Hipotesis

Data	Kelas	N	S_{gab}	α	dk	T_{hitung}	T_{tabel}	Ket
Pretest	Eksperimen	21	162,21	0,5	42	1,561	3,23	Terima Ho
	Kontrol	21						
Posttest	Eksperimen	21	157,23	0,5	42	2,654	3,23	Terima Hi
	Kontrol	21						

Berdasarkan Tabel 4 di atas, t_{hitung} pada pretest dengan tingkat signifikansi = 0,5 dan dk = 42 memiliki nilai 1,561, sedangkan t_{tabel} memiliki nilai 3,23. Ho sesuai karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang dianggap dapat diterima. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum memperoleh model pembelajaran role playing. Nilai t_{hitung} sebesar 2,654 dan nilai t_{tabel} sebesar 3,23 berdasarkan hasil uji t pada data posttest. Karena $t_{hitung} >$

t_{tabel} maka dapat dikatakan H_1 diterima. Akibatnya, setelah menerapkan model pembelajaran bermain peran di kelas, terjadi disparitas hasil belajar IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Pembahasan

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa pilihan teknik mengajar instruktur dapat mempengaruhi seberapa aktif siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Peneliti meneliti dampak paradigma pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar siswa menggunakan data dari dua ruang kelas. Siswa kelas eksperimen belajar lebih banyak daripada siswa kelas kontrol yang menerima pengajaran tradisional karena mereka diajar menggunakan model pembelajaran bermain peran. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata pre-test siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran bermain peran (Role Playing) sebesar 67,63, dan nilai rata-rata post-test sebesar 76,83.

Hasil analisis data didukung oleh temuan pengujian hipotesis menggunakan uji-t; varians total kedua sampel adalah 162,21 untuk taraf signifikansi = 0,5 dk 42, memberikan t_{hitung} sebesar 1,561. Nilai t_{tabel} yang dihasilkan adalah 3.1165. Karena t_{hitung} melebihi t_{tabel} , maka H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang diajar IPS menggunakan pendekatan pembelajaran bermain peran memajukan pengetahuan mereka lebih cepat daripada mereka yang tidak mampu melakukannya.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan nilai paradigma pembelajaran bermain peran terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran baik secara individu maupun kelompok berkat proses pembelajaran bermain peran yang merupakan unsur keberhasilan. Strategi pembelajaran ini menggunakan penelitian dan menggunakan desain produk sebagai ciri khasnya untuk membuat pembelajaran menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas, siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran role playing dan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran IPS Kurikulum 2013 di kelas IV SD Negeri 1 Bungi memiliki hasil belajar yang berbeda. Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh kesamaan fitur yang dimiliki siswa dan guru. Padahal proporsi kelompok eksperimen lebih besar dari proporsi kelompok kontrol. Sehingga, model pembelajaran bermain peran terbukti memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran mandiri dan memberikan siswa perspektif yang luas, telah terjadi peningkatan di kelas eksperimen. Karena kelas IV SD Negeri 1 Bungi merupakan tempat yang ideal untuk menerapkan paradigma pembelajaran bermain peran.

Kesimpulan dari analisis data tersebut selanjutnya didukung oleh hasil uji-t yang digunakan untuk menguji hipotesis; varians gabungan dari dua sampel adalah 157,23 untuk tingkat signifikansi = 0,5 dk42, menghasilkan t_{hitung} 2,654. Nilai t_{tabel} sebagai hasilnya adalah 3.1165. Akibat t_{hitung} melebihi t_{tabel} , H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Acoci, A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Sumber Daya Alam serta Pemanfaatannya melalui Model Pembelajaran Guided Note Taking Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Katobengke Kota Baubau. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3(1), 23-34.
- Anggraini, E. A. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas IV melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Boneka Wayang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 5(April), 244–256.
- Antomina Kauy, Arience Lesnussa, E. M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo. *Jurnal : Kamboti of Journal Education Research and Development*, 3(April), 49–58.
- Anwar, H., Syahribulan, S., & Basri, M. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Pada Murid Kelas V. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(2), 486.
- Bera, L. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Waioti. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10476–10483.
- Elina Rusita Dewi, Djoko Hari Supriyanto, Y. M. L. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik pada Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V DI SDN Gendingan 2. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1(8), 1611–1620.
- Farira, N., Sofiarini, A., & Satria, T. G. (2021). the Application of Role Playing Model in Social Learning on Grade Iv Students' At Sungai Hitam Elementary School. *Widyagogik : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2), 25–31. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v8i2.8944>
- Jeramat, E., Naming, S., Kurnila, V. S., & Nardi, M. (2021). Efforts To Improve Learning Achievement on Social Sciences Subject By Applying Role Playing Method At Grade V of Elementary School. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 1026.
- Karim, S. (2019). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP YP PGRI 4 Makassar. *Jurnal Inovasi Tenang Pendidik Dan Kependidikan*, 2(2), 168–174.
- Maniarta Sari, T. (2021). The Improvement of Students' Cognitive Learning Outcomes Using Role-Playing Learning Model. *Bioma*, 3(1), 53–59.
- Marlia, S., Fauziana Ridwan, A., & Priatna, A. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 186–211.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Nurul, K. U., Leo, A., & Sri, W. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing dengan Media Novel Sejarah untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 5 SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Candi*, 19(2), 1–16.
- Nyoman, N., Wati, K., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Playing, R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing (Bermain Peran) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 1(2).
- Savitri, E. N., & Retnaningsih, R. (2019). Peningkatan aktivitas belajar IPA melalui real science mask menggunakan role playing model. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(2), 149.
- Silalahi, W. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Xaverius Padang Sidimpuan. *School Education Journal*, 8(2), 112.

- Thohir, M. F. (2019). Penggunaan metode bermain peran sebagai metode pembelajaran dalam pengajaran pkn. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(2), 42–47.
- Winanti, W. A. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas IV. *Basic Education*, 2(2), 120–131.
- Yulianti, D. A. W. (2019). Pengaruh Model Bermain Peran Berbantuan Atribut Terhadap Hasil Belajar Ips Melalui Karakter Gotong Royong. *Seminar Nasional PGSD Unikama*, 3(November), 381–390.
- Yusnan, M. (2022). Implementation Of Character Education In State Elementary School. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 5(2), 218-223.