



## PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI TABA TINGGI

Triana Anjarsari<sup>1</sup>, Aren Frima<sup>2</sup>, Andri Valen<sup>3</sup>

STKIP PGRI Lubuklinggau, Indonesia

Email : trianaanjarsari@gmail.com

### Article Info

#### History Articles

Received: Januari 12, 2021

Accepted: Januari 29, 2021

Published: Februari 31, 2021

**Abstract:** *This study aims to determine the completeness of the fourth grade social studies learning at SD Negeri Taba Tinggi after implementing the role playing model. The research method used was pre experimental design. Data collection techniques in research using essay tests. The data analysis techniques for the Post test shows that the zvalue is 3,04. This result is compared with the ztabel value at a significant completed of 5% namely 1,64. Based on these result it is known that the zvalue (3,04) > ztabel (1,64). So it can be concluded that the application of the Role Playing model in social studies learning at SD Negeri Taba Tinggi after the Role Playing model is Significant applied*

**Keywords:** *Application, Role Playing, Social Studies Learning.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengetahui ketuntasan pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Taba Tinggi setelah diterapkan model Role Playing. Metode penelitian yang digunakan Pre eksperimen design. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan tes esai. Teknik analisis data dengan langkah-langkah: uji normalitas dan uji z. Hasil analisis data post-test diketahui nilai zhitung sebesar 3,04. Hasil ini dibandingkan dengan nilai ztabel pada taraf signifikan 5 % yaitu 1,64. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa nilai zhitung (3,04) > ztabel (1,64). Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model Role Playing dalam pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Taba Tinggi Setelah diterapkan model Role Playing secara signifikan tuntas.

**Kata Kunci:** Penerapan, Role Playing, Pembelajaran IPS.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha atau aktivitas untuk membentuk manusia-manusia yang cerdas dalam berbagai aspeknya baik intelektual, sosial, emosional maupun spiritual, terampil serta berkepribadian dan dapat berperilaku dengan dihiasi akhlak mulia. Ini berarti bahwa dengan tujuan pendidikan diharapkan dapat mewujudkan suatu kualitas manusia yang baik secara intelektual, emosional, maupun spiritual yang nantinya dapat bermanfaat dalam kehidupannya secara

produktif bagi kepentingan dirinya dan masyarakat.

Penyelenggaraan pendidikan Sekolah Dasar (SD) harusnya ditujukan untuk memberikan bekal dasar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Untuk itu, dalam setiap proses pembelajaran melibatkan pemilihan penyusunan dan informasi dalam suatu lingkungan yang sesuai dan cara siswa berinteraksi dengan informasi tersebut, seperti halnya pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar.

Pembelajaran IPS di SD merupakan salah satu program yang dikembangkan secara kurikuler di persekolahan, agar menjadi salah satu alat fungsional guna mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu seperti yang tertuang dalam UU Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi: Mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SD dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh beberapa faktor pengiring salah satunya yaitu model pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Hamdan (2011:197) bahwa model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses.

Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan guru kelas IV ibu Mujiani S.Pd di SD Negeri Taba Tinggi pada tanggal 8 Januari 2020. Diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS masih banyak yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 26 siswa, Hanya 12 siswa (46,15%) yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan 14 siswa (53,85%) belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 69. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan siswa dalam belajar masih kurang. Hal tersebut dapat diidentifikasi dari cara siswa menyelesaikan soal yang diberikan guru, mereka terkadang masih kurang memahami soal-soal yang diberikan oleh guru. Selain itu, pada saat proses pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran yang

membuat proses pembelajaran tidak menarik dan kurang efektif sehingga membuat siswa sulit memahami materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran IPS tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam model atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru salah satunya yaitu menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan dengan penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang bersifat kompleks. Blatner (dalam Komalasari, 2010:58) model pembelajaran *role playing* mengeksplorasi situasi sosial yang kompleks, yang menekankan pada keterlibatan emosional dan alat indra ke dalam situasi masalah yang dihadapi. Dengan demikian, dalam model pembelajaran *role playing* siswa akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui model *role playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya (Kiromim Baroroh, 2011:162).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan model *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Taba Tinggi”. Harapan peneliti dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat menuntaskan pembelajaran IPS.

## METODE

Metode penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah pre eksperimen design, yaitu penelitian yang memiliki satu kelas sampel yaitu kelas eksperimen saja tanpa adanya kelas pembanding. Sebelum mengadakan eksperimen sebenarnya, akan dilakukan *pretest* untuk mencari nilai skor awal. Dari hasil *pretest* itu akan dibandingkan dengan hasil *postes*, maka akan mendapat skor akhir yang akan menentukan sejauh mana keberhasilan penerapan model pembelajaran *role playing* yang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS pada kelas IV di SD Negeri Taba Tinggi.

Menurut Arikunto (2010:125) desain penelitiannya dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 3.1***Pretest-Posttest Design*

Kelompok	( <i>Pre-test</i> )	Perlakuan	( <i>post-test</i> )
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan:

X = *Treatment* atau perlakuan dengan menerapkan model *role playing*

O1 = *Pretest*

O2 = *Posttest*

Menurut (Sugiyono, 2014:3). Variabel penelitian adalah suatu atribut, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Role Playing*.
2. Variabel terikat (variabel dependent) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Ketuntasan Hasil Belajar IPS siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang bersifat eksperimen, maka teknik analisis data yang digunakan peneliti menggunakan metode kuantitatif. Dimana pada metode kuantitatif data-data yang terkumpul selama penelitian akan diuji untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang diajukan apakah diterima atau ditolak (Sugiyono, 2014:26). Adapun langkah-langkah teknik analisis data yang digunakan dalam menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini adalah menentukan skor rata-rata dan simpangan baku, Uji Normalitas Data, dan pengujian Hipotesis.

1. Mencari Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Menurut Sugiyono (2014:49,57) untuk menentukan rata-rata dan simpangan baku menggunakan rumus yang diungkapkan adalah :

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n} \text{ dan } s = \sqrt{\frac{\sum (xi - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = *Mean* (rata-rata)

$xi$  = Nilai  $x$  ke  $i$  sampai ke  $n$

$n$  = Banyaknya data

$s$  = Simpangan baku

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah kedua kelompok data berdistribusi normal atau tidak. Menurut Sugiyono (2014:107), statistika yang digunakan

dalam uji normalitas ini adalah uji kecocokan *chi kuadrat* yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$\chi^2$  = Chi Kuadrat

$f_o$  = Frekuensi yang di observasi

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

Selanjutnya  $\chi^2_{hitung}$  dibandingkan dengan  $\chi^2_{tabel}$  derajat kebebasan ( $d_k$ ) =  $n - 1$ , dimana  $n$  adalah banyaknya kelas interval data dengan taraf signifikansinya 5%. Jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  berdistribusi normal. (Sugiyono, 2014:109).

### 3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2013:110). Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji z, dengan rumus:

$$z = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \quad (\text{Sugiyono, 2017:96})$$

Keterangan:

$z$  : Nilai t yang dihitung, selanjutnya disebut t hitung

$\bar{x}$  : Rata-rata  $x_i$

$\mu_0$  : Nilai yang dihipotesiskan

$s$  : Simpangan baku

$n$  : Jumlah anggota sampel

### F. Hipotesis Statistika

$H_o$  = Rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Taba Tinggi setelah diterapkan model *role playing* kurang dari 69 ( $\mu_0 < 69$ ).

$H_a$  = Rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Taba Tinggi setelah diterapkan model pembelajaran *role*

*playing* lebih dari atau sama dengan 69 ( $\mu_0 > 69$ ).

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui hasil tes awal dengan nilai rata-rata sebesar 55,96. Setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, diketahui hasil tes akhir meningkat sebesar 17,12 menjadi nilai rata-rata sebesar 73,08 yang lebih besar dari pada hasil perhitungan tes awal. Setelah dilakukan analisis data dengan menggunakan rumus uji z, maka diperoleh nilai  $z_{hitung}$  sebesar 3,04. Hasil ini dibandingkan dengan  $z_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yaitu:  $3,04 > 1,64$ . Maka hipotesis dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri Taba Tinggi setelah diterapkan model *Role Playing* secara signifikan tuntas.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono. 2016. *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. 2009. *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Danin, Sudarwan. 2011. *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, S. B. (2010). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firmanawaty. 2003. *Pembelajaran Ips Terpadu*. Jakarta: Pustaka Tiga Rusita, Eva. 2018. Penerapan Model *Role Playing* Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas IV di SD Negeri 03 Nangsri Kebakkramat Karanganyar Tahun Ajaran 2017/2018. Surakarta. Jurnal Ilmiah IAIN Surakarta, 98-102.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

- Huda, Miftahul. 2019. *Model-Model Pembelajaran SD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari & Yudhanegara, H. S. (2015). *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Bandar Lampung: Aura.
- Nurgiyantoto, 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Pratiwi, Nur Hanifah. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. Surabaya: PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Ratna, Yuanita. 2015. *Penggunaan Model Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Penerapan Konsep IPSiswa Kelas V*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK).
- Rusman. (2011). *Media, Model-Model, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, Aan. 2016. *Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD*. Yogyakarta . Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha, ISSN 2356, Hal 3-4.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja.
- Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto, 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- \_. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif*. Jakarta: Kencana Prenad Media Group.
- Wardhani, I GAK., dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Warso, Agus Wasisto Dwi Doso. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Cendekia.
- Tarigan, Arleni. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan UKUI*. Universitas Riau.
- Said, Muhammad. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan*. UPT Pendidikan: Kudus.
- Mahaputra, Dody. 2016. *Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V SDN 4 Bungulan*. Universitas Pendidikan Ganesha: Singaraja.