

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU  
PEGETAHUAN SOSIAL (IPS) MURID KELAS V SEKOLAH  
DASAR NEGERI MINASA UP A MAKASSAR**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh**

**AYU ARISMA**

**NIM 10540 8575 13**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2017**

**PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU  
PEGETAHUAN SOSIAL (IPS) MURID KELAS V SEKOLAH  
DASAR NEGERI MINASA UP A MAKASSAR**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh**

**AYU ARISMA**

**NIM 10540 8575 13**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2017**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **AYU ARISMA**, NIM **10540 8575 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **176/Tahun 1439 H/2017 M**, tanggal **09 Rabiul Awal 1439 H/28 November 2017 M**, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar **SI** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal **08 Desember 2017**.

Makassar, 19 Rabiul Awal 1439 H  
08 Desember 2017 M

**Panitia Ujian :**

1. **Pengawas Umum** : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. **Ketua** : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. **Sekretaris** : **Dr. Khazuddin, S.Pd., M.Pd.** (.....)
4. **Dosen Penguji** :
  1. **Dr. H. Nursalam, M.Si.** (.....)
  2. **Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd.** (.....)
  3. **Drs. H. Nurdin, M.Pd.** (.....)
  4. **Dra. Hj. Rawiyah Tompo, M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**

**NBM : 860.934**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

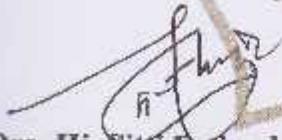
Nama Mahasiswa : **AYU ARISMA**  
NIM : 10540 8575 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Hasil Belajar  
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V Sekolah  
Dasar Negeri Minasa Upa Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim  
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar.

Makassar, Desember 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

  
**Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si.**

Pembimbing II

  
**Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd.**

Mengetahui,

  
Dekan FKIP  
Universitas Muhammadiyah Makassar  
**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM. 860 934

  
Ketua Prodi PGSD  
**Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.**  
NBM : 970 635



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **AYU ARISMA**  
NIM : 10540 8575 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **Pengaruh Model *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar.**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2017

Yang Membuat Pernyataan

**AYU ARISMA**  
**NIM. 10540 8575 13**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : AYU ARISMA  
NIM : 10540 8575 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2017

Yang Membuat Perjanjian

**AYU ARISMA**  
**NIM. 10540 8575 13**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

*Tuliskanlah rencanamu dengan sebuah pensil,  
namun berikan penghapusnya kepada Allah,  
karena Dia yang akan menghapus bagian yang salah  
dan menggantinya dengan yang terbaik untukmu.....*

***Dengan mata, ku melihat***

***Dengan telinga, ku mendengar***

***Dengan lidah, ku berucap***

***Dengan tangan, ku memegang***

***Dengan hati, ku bekerja***

*Kupersembahkan karya ini buat:*

*Kedua orang tuaku, saudaraku, keluarga, dan sahabatku,*

*atas keikhlasan dan do'anya dalam mendukung penulis*

*mewujudkan harapan menjadi kenyataan*

## ABSTRAK

**Ayu Arisma. 2017.** *Pengaruh Model Role Playing terhadap Hasil Belajar Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V Sekolah Dasar Negeri Minasa Upa Makassar.* Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Hj. Sitti Fatimah Tola dan Hj. Hidayah Quraisy.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian *True eksperimen* yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Model *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V Sekolah Dasar Negeri Minasa Upa Makassar. Subjek penelitian ini adalah murid kelas V SD Negeri Minasa Upa, pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 60 orang yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas Va dan Vb. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan yang terbagi 3 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 2 kali pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar yakni pretest dan posttest serta data hasil observasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif.

Berdasarkan hasil analisis data bahwa terdapat pengaruh korelasi parsial untuk X besarnya 0.437. Hal diatas menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variable penggunaan pembelajaran *role playing*, dalam hal ini ditunjukkan dengan dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,005$ . Dari hasil olah data maka diperoleh bahwa variabel X berpengaruh positif sebesar 0.437 dan berpengaruh sebesar 61,5 persen terhadap hasil belajar kelas eksperimen dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini pada taraf signifikansi 0,05 diterima.

**Kata kunci:** *role playing*, hasil belajar IPS

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadirat Allah swt atas segala rahmat, kasih sayang, dan taufik-Nyalah sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Salam dan sholawat senantiasa dikirimkan kepada nabi Muhammad saw, nabi yang telah mampu menggulingkan tirani penindasan dan menghamparkan permadani kesucian, nabi yang telah berjasa besar dalam menegakkan nilai-nilai keadilan. Serta kepada para sahabat-sahabatnya, tabi'in-tabi'in yang senantiasa konsisten menjalankan risalah tauhid. Dan kepada kedua orang tua Penulis Ayahanda Asri dan Ibunda Andi Rosmawati yang selama ini dengan senang hati dan penuh pengorbanan telah memberikan biaya perkuliahan sejak awal sampai akhir studi. Kepada mereka tiada kata yang patut diucapkan selain ucapan terima kasih yang tak terhingga dan doa yang tulus dari penulis semoga semua yang diberikan mendapat pahala dan balasan yang setimpal dari Allah swt. Amin.

Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan canda, kepada Dra. Hj Sitti Fatima Tola, M.Si dan Dra. Hidayah Quraisy Selaku Pembimbing I dan Pembimbing II atas kesediaannya meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Ucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Dr. H. Abd Rahman Rahim, SE.,MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Prodi Program Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar Bapak dan Ibu Dosen pada Jurusan PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah mengajar dan mendidik penulis dari semester awal hingga dapat menyelesaikan studi di perguruan tinggi ini. Drs. Agus Darwin selaku Kepala

Sekolah SD Negeri Minasa Upa Kota Makassar atas izinnya untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada seluruh teman-teman PGSD khususnya kelas E 2013 Herianti, Eka prasetia, Rizkyani Kamaruddin dan teman-teman yang tidak sempat saya sebutkan namanya, terima kasih semua atas canda tawa kalian selama masa perkuliahan kurang lebih 4 tahun di Universitas Muhammadiyah Makassar. Dan terimakasih juga untuk Ramdan serta sahabat-sahabatku Mimi, Anti, Anna, Nunu, Desi, Has, Tuti, Yul, Indah, dan Asmi yang selalu memberi motivasi penulis dan mau membantu penulis selama diperantauan.

Akhirnya, dengan kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi pembaca, terutama diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, Agustus 2017

Penulis

## **DAFTAR ISI**

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Pustaka .....	7
B. Kerangka Pikir .....	29
C. Hipotesis Penelitian .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel .....	32
C. Defenisi Operasional Variabel.....	34

D. Instrumen Penelitian .....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Deskriptif .....	41
B. Analisis Inferensi .....	45
<b>BAB V SARAN DAN KESIMPULAN</b>	
A. Kesimpulan .....	50
B. Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4. 1. Statistik Skor Hasil Belajar Murid Kelas Eksperimen.....	41
Tabel 4. 2. Distribusi Frekuensi dan Persentasi Skor Hasil Belajar Kelas Eksperime.....	42
Tebel 4. 3. Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil Belajar .....	42
Tabel 4. 4. Statistik Bkor Belajar Murid Kelas Kontol .....	43
Tabel 4. 5. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	44
Tabel 4. 6. Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil Belajar.....	44
Tabel 4. 7. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test .....	45
Tabel 4. 8. Correlations.....	47
Tabel 4. 9. Model Summary .....	47
Tabel 4. 10. Anova .....	47
Tabel 4. 11. Ceofficients .....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir .....	30
3.1 Model Desain Penelitian .....	31

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil dari pengalaman serta interaksi dengan lingkungan Pupuh F. & S.(2010:5). Lingkungan yang selalu berubah memaksa manusia untuk selalu berfikir dan berusaha. Manusia juga akan selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Salah satu dari kebutuhan manusia adalah pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting, karena pendidikan sebagai sarana meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Jika sumberdaya manusia pada suatu negara berkualitas, maka dapat dipastikan bahwa negara tersebut makmur dan sejahtera.

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. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi murid 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.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan-perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang. Namun fakta dilapangan belum menunjukkan hasil

yang memuaskan. Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap murid. Hal ini tampak dari hasil belajar murid yang masih sangat memprihatinkan.

Guru sebagai pengajar berperan penting dalam upaya mencapai tujuan tersebut. Salah satu kunci keberhasilan dari pembelajaran adalah kemampuan guru sebagai tenaga profesional. Syaifudin (2008: 54) bahwa guru dipandang sebagai tenaga yang memiliki wewenang dalam mengelola kegiatan belajar mengajar agar mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD yang meskipun berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, murid masih kesulitan dalam memahami karena pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pelajaran yang berhubungan dengan berbagai aspek kehidupan sebagian murid. Oleh karena itu, guru dituntut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menyajikan berbagai informasi agar murid lebih mudah dalam mempelajari dan mengerjakannya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sangat penting dilakukan murid, selain sebagai salah satu sumber pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial juga dapat meningkatkan kemampuan untuk mengingat kembali ke ide-ide atau penemuan yang dialami sebelumnya.

Pembelajaran merupakan suatu proses kompleks yang melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan diperlukan berbagi

keterampilan. Diantaranya adalah keterampilan membelajarkan atau keterampilan mengajar. Keterampilan yang harus dimiliki oleh guru salah satunya mencakup strategi dan model pembelajaran.

Seorang guru profesional harus mampu menciptakan pembelajaran yang kondusif. Hal ini penting karena guru memiliki peranan sebagai perencana, pelaksana, maupun evaluator dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru harus mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang dianggap tepat. Strategi pembelajaran merupakan suatu konsep yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran meliputi pendekatan, model, metode, dan teknik pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Minasa Upa kelas V, peneliti menemukan permasalahan terkait dengan proses pembelajaran IPS. Selama proses pembelajaran, metode yang digunakan adalah ceramah dan penugasan. Terkadang guru menggunakan tanya jawab pada awal atau akhir pembelajaran, namun yang utama adalah metode ceramah, sehingga murid kurang berminat dalam pembelajaran IPS. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran *Role Playing* sebagai alternatif metode yang dapat mengaktifkan murid dan merangsang murid agar berani mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, merangsang aktifitas dan kreativitas belajar siswa yaitu bermain perang (*Role Playing*).

Roestiyah N.K (2001: 90) menyatakan dengan model *Role playing* murid berperang atau mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial, sedangkan pada sosiadrama murid dapat mendramatisasi tingkah

laku, gerak-gerik seseorang dalam hubungannya dengan sesama manusia. *Role playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang (Sumiati dan Asra, 2009 : 99). Metode *Role playing* dapat dijadikan salah satu variasi metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan murid SD kelas V.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Kec. Rappocini Kota Makassar”

## **B. Masalah Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah**

- a. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga kreativitas dalam pembelajaran IPS kurang.
- b. Siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Guru belum pernah menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS.

### **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang peneliti ajukan adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoretis :

- a. Bagi akademis dapat menjadi bahan informasi, masukan serta pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam upaya meningkatkan mutu mahamurid program studi tersebut.
- b. Bagi peneliti, menjadi bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam sejauh mana pengaruh hasil belajar murid melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

#### 2. Manfaat Praktis :

- a. Bagi peneliti, sebagai bahan informasi besarnya peningkatan hasil pembelajaran IPS melalui penggunaan metode *Rile Playing*.
- b. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat sebagai perbaikan kualitas pembelajaran melalui model *Role Playing* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid.
- c. Bagi murid, akan dapat memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS), sehingga dapat

meningkatkan aktivitas belajar serta menyenangkan dalam proses pembelajaran.

- d. Bagi sekolah, sebagai sumbangan pemikiran untuk usaha-usaha peningkatan kualitas pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, khususnya SD Negeri Minasa Upa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka.**

##### **1. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dilaksanakan saat ini, mengacu pada penelitian terdahulu sebagai bahan kajian.

Dewi (2010) yang berjudul “Penerapan Model *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Murid Kelas IV SDN Purwodadi 3, Kecamatan Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Hasil penelitian berupa kesimpulan bahwa penerapan model *role playing* telah berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid kelas IV SDN Purwodadi 3. Hal ini tampak dari peroleh observasi tentang aktivitas murid serta rata-rata postes yang terus meningkat. Dan dari hasil evaluasi belajar pada siklus I diperoleh rata-rata 74,48 menjadi 83,21. Prosentasi ketuntasan siklus I sebesar 55,17% menjadi 82,76% pada siklus II.

Khotimah (2009) yang berjudul “Penggunaan metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar murid pada Mata Pelajaran PKn Kelas II SDN Benerwojo, Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn mengalami peningkatan. Pada hasil aktivitas belajar siswa, dimana pada siklus I diperoleh hasil sebesar 66,67 dengan kriteria cukup, dan pada siklus II menjadi 83,3 dengan kriteria baik. Jadi dengan menerapkan metode *role playing* dapat meningkatkan

kualitas pembelajaran dan hasil belajar PKN murid kelas II SDN Benerwojo, Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang telah disebutkan di atas, akan tetapi saling terkait dan mendukung. Pada penelitian Adelia Shinta Dewi penerapan metode bermain peran (*role playing*) berhasil untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada murid kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan pada penelitian Rulasmini Khotimah penerapan metode bermain peran tersebut berhasil untuk meningkatkan hasil belajar PKN pada murid kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini sendiri untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada murid kelas V Sekolah Dasar.

## **2. Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD**

### **a. Pengertian Model pembelajaran *Role Playing***

*Role Playng* diartikan mengacu pada perubahan perilaku seseorang untuk menjalankan peran, baik peran sosial sebagai masyarakat ataupun peran khayalan seperti di dalam teater. Kamus Oxford mendefinisikan *Role Playing* sebagai perubahan perilaku seseorang untuk memenuhi peran sosial. Sedangkan dibidang psikologi, *Role Playing* lebih merujuk pada bermain peran secara umum seperti teater atau didalam metode pembelajaran, berpura-pura menjadi orang lain, untuk menyebutkan jenis permainan anak-anak (dokter-dokteran, pasar-pasaran, polisi-penjahat dan lain-lain) dan merujuk arti secara khusus kepada permainan peran.

Sani (2013: 5) memberikan pengertian tentang model pembelajaran

*Role Playing* bahwa:

“*Role Playing* dalam dunia pendidikan merupakan salah satu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan murid dengan memerankan tokoh hidup dalam kehidupan nyata ataupun sebagai benda mati.

Model pembelajaran *Role Playing* juga dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran. Model pembelajaran ini dimulai dengan pengorganisasian kelas secara berkelompok. Masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Murid diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas skenario yang telah dibuat guru.

Model pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain peran, mengarahkan murid untuk meniru suatu aktifitas, situasi, ide, atau karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran ditindaklanjuti dengan diskusi selama permainan peran berlangsung, murid yang tidak turut bermain diberi tugas mengamati, merangkum, pesan tersembunyi, dan mengevaluasi permainan peran.

Model pembelajaran *Role Playing* digunakan untuk membantu murid memahami prestektif dan peran orang lain menurut evaluasi kepribadian dan isu sosial. Model pembelajaran *Role Playing* digunakan untuk menjelaskan sikap, konsep, rencana, menguji penyelesaian masalah, serta membantu murid menyiapkan situasi nyata, dan memahami situasi social secara lebih

mendalam. Bermain peran tidak dapat dilakukan secara spontan dikelas dengan persiapan yang terbatas. Bermain peransangat potensial digunakan mengapresiasi perasaan, mengembangkan pemahaman seseorang terhadap perasaan dan perspektif orang lain, serta mendemonstrasikan kreatifitas dan imajinasi dengan memerankan tokoh hidup. Model pembelajaran *Role Playing* dapat diterapkan untuk menanamkan sikap normative yang harus direfleksikan dalam apresiasi jiwa melalui peran serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

**b. Langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing***

Sani (2013:171) mengatakan bahwa ada beberapa langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* yaitu:

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.
- 3) Guru memberikan skenario untuk dipelajari.
- 4) Guru menunjukan beberapa orang murid untuk mempelajari skenario yang telah disiapkan dalam waktu beberapa hari sebelum KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).
- 5) Guru menunjukan beberapa murid untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada scenario.
- 6) Murid yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran maju dan bermain peran di depan murid lainnya.

- 7) Murid yang tidak bermain berada pada kelompoknya mengamati skenario yang diperagakan, mengamati kejadian khusus, serta mengevaluasi peran masing-masing tokoh.
- 8) Setelah ditampilkan, masing-masing murid diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 9) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 10) Murid merefleksi kegiatan bersama-sama.
- 11) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

**c. Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing***

Ada beberapa kelebihan-kelebihan model pembelajaran *Role Playing*

Heru (2013:6) yaitu:

1. Media belajar kerjasama antar personal.
2. Media belajar bahasa yang baik dan benar.
3. Peserta bisa mengambil keputusan dengan cepat dan berekspresi secara utuh.
4. Media evaluasi pengalaman pada waktu permainan berlangsung.
5. Memberi kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan.
6. Memberi pengalaman yang menyenangkan.
7. Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri peserta.
8. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang Tinggi.

9. Peserta dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik makna yang terkandung dalam permainan tersebut.
10. Meningkatkan kemampuan profesional peserta.

**d. Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing***

1. Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relative panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan murid yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Dalam pembelajaran IPS di SD murid diperkenalkan konsep-konsep baru sehingga pembelajaran selalu melibatkan unsur kognitif dan mental murid. Sebagaimana Norma Mackenzie (dalam Ischak dkk. 2000:131) mengemukakan bahwa.

”Ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain adalah semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat“.

Materi ajar IPS selalu dalam ruang lingkup masyarakat dalam hubungan sosialnya, dalam hal ini pembelajaran IPS di SD lebih tertuju

pada penanaman konsep yang ada. Sebagaimana karakteristik murid SD di kelas 4, 5, 6 bahwa :

- a. Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari
- b. Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis
- c. Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus
- d. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah (Zainal.A.1998:2 ).

Melihat kenyataan diatas maka guru harus mempunyai inovasi baru dalam menyajikan suatu materi ajar, agar murid mampu memahami materi yang ada sesuai dengan karakteristik dan konsep perkembangan murid sekolah dasar di kelas V (lima). Metode bermain peran dengan belajar *learning by doing* John Dewey (dalam Oemar 2008:212), artinya belajar dengan berbuat mampu digunakan dalam memahami materi ajar yang ada dalam IPS dengan menampilkan contoh real dengan pembelajaran berpusat pada pengalaman maka murid akan mempraktekkan kegiatan tersebut di depan kelas sehingga pembelajaran akan lebih berkesan dengan pengalaman yang pernah mereka lakukan sendiri. Dalam penggunaan metode bermain peran, kelas terbagi dari pemain, pengamat dan pengkaji (Oemar Hamalik .2008:199). Selain itu pola pengorganisasian dalam metode bermain peran terdiri dari tiga yakni:

- 1) Bermain peran tunggal (*single role-playing*). Mayoritas murid bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan (sosiodrama).

- 2) Bermain peranan jamak (*multiple role-playing*). Para murid dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. tiap peserta memegang dan memainkan peran tertentu dalam kelompoknya masing-masing.
- 3) Peranan ulangan (*rolerepetition*). Peranan utama dalam suatu drama atau simulasi dapat dilakukan oleh setiap murid secara bergiliran. Dalam situasi seperti itu setiap murid belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang dilaksanakan dalam rangka mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif (Oemar Hamalik.2008:199-200).

Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) peneliti memilih pola pengorganisasian bermain peran tunggal, dimana beberapa murid bermain peran di depan kelas dan diamati oleh murid yang lain serta kelas di bagi dalam beberapa kelompok, dimana pada setiap pemain peran diwakili oleh setiap kelompok.

Dilangkah kegiatan pembelajaran inti di gunakanlah prosedur pelaksanaan kegiatan metode bermain peran yang melalui beberapa tahap dalam pelaksanaannya. Proses bermain peran terdiri dari 3 tahap berupa tahap instruksi, tahap bermain peran, tahap diskusi dan evaluasi.

Pada tahap instruksi peneliti mengorganisir kelas dengan membagi murid dalam beberapa kelompok kecil serta membagi tugas murid menjadi pengamat, pengkaji dan aktor pemain peran. Pada tahap ini peneliti

melakukan beberapa instruksi. Kepada murid yang diberikan instruksi sebagai pengamat diberikan petunjuk dalam lembar LKS dimana di tiap kelompok murid mengamati maksud dari proses bermain peran yang terjadi dan mendiskusikannya di akhir dari proses bermain peran. Sedangkan para aktor pemain peran diberikan instruksi untuk memahami karakter dari aktor yang dimainkan sebelum proses bermain peran dilakukan berupa latihan-latihan sederhana.

Sedangkan pada tahap pelaksanaan bermain peran di sini para pemain yang telah ditunjuk mulai memainkan perannya di depan kelas sedangkan para pengamat mulai mengamati jalannya proses bermain peran. Di akhir permainan peran dilakukanlah tahap diskusi dan evaluasi dimana para murid mendiskusikan maksud dari proses bermain peran yang terjadi di depan kelasnya dan mengungkapkan hasil diskusinya dihadapan kelompok yang lain. Dan di akhir pembelajaran sebelum diadakan tes, peneliti mengadakan tanya jawab kepada murid seputar materi yang telah dilakukan dalam bermain peran, setelah itu peneliti memberikan tes formatif kepada murid untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan murid dalam memahami isi dari materi pembelajaran.

### **3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar**

#### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu pengetahuan sosial atau IPS literatur pendidikan *Amerika serikat*, nama asli IPS di Amerika adalah "*social studies*" istilah tersebut pertama kali digunakan sebagai nama sebuah komite yaitu *commite of social studies*

yang didirikan pada tahun 1913. Tujuan dari lembaga itu adalah sebagai wadah himpunan tenaga ahli yang berminat pada kurikulum ilmu-ilmu social ditingkat sekolah dasar, menengah, dan ahli ilmu-ilmu social yang mempunyai minat yang sama.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan *psikologi* serta kelayakan dan kebermaknaan bagi murid dengan kehidupannya. Ilmu-ilmu sosial (khususnya ilmu sejarah, geografi, ilmu ekonomi koperasi, ilmu politik dan pemerintahan, sosiologi, dan psikologi sosial) sangat berperan dalam mendukung mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan memberikan sumbangan berupa konsep-konsep ilmu yang diubah sebagai pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan sosial yang harus dipelajari murid (Samlawi, dkk: 1999).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar diterapkan menggunakan pendekatan *expanding community*, yakni suatu pendekatan yang mengenalkan murid terhadap lingkungan sosial terdekat sampai dengan yang jauh. Murid perlu diajak untuk mengenal dirinyasendiri, keluarga, lingkungan di sekitar rumah, desa, kecamatan, negara, dan lingkungan dunianya.

Samlawi dan Bunyamin Maftuh (1999:1).

“Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pendekatan psikologis serta kelayakan dan kebermanaannya bagi murid dan kehidupannya.”

Taneo (2005: 14) mengatakan bahwa:

“Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.”

Sedangkan menurut Supriatna (2000: 39) mengatakan bahwa:

“Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial murid diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

## **b. Manfaat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah**

### **Dasar**

Secara umum manfaat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar adalah:

- 1) Sebagai pendidikan nilai (*value education*), yakni:
  - (a) Mendidik nilai-nilai yang baik merupakan norma-norma keluarga dan masyarakat.
  - (b) Memberikan klarifikasi nilai-nilai yang dimiliki murid.
  - (c) Nilai-nilai inti (*core value*) seperti menghormati hak-hak perorangan, kesetaraan, etos kerja, serta martabat manusia harus dimiliki sebagai upaya dalam membangun kelas yang demokratis.
- 2) Sebagai pendidikan multicultural (*multicultural education*), yakni:
  - (a) Mendidik murid bahwa perbedaan itu wajar.

(b) Menghormati perbedaan etnik, budaya, agama, yang merupakan kekayaan budaya bangsa.

(c) Persamaan dan keadilan dalam perlakuan terhadap kelompok etnik atau minoritas.

3) Sebagai pendidikan global (*global education*), yakni:

(a) Mendidik murid akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia.

(b) Menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa.

(c) Menanamkan kesadaran terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia.

(d) Mengurangi kemiskinan, kebodohan, perusakan lingkungan, serta bertanggung jawab menjadi warga dunia yang cinta damai.

### c. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar menurut

**Sumaatmadja** (Hidayati, 2004: 24) adalah:

“Membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian social yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara.”

Selain bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga mempunyai tujuan yang lebih spesifik.

Tujuan ini dirumuskan oleh **Clark** dalam bukunya *Pennsylvania Council for the Social Studies* (Supriatna, dkk. 2000: 13), yaitu:

“Fokus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosialnya – dunia manusia, aktivitas dan interaksinya – yang ditujukan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan,

melanjutkan, memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan. Untuk melengkapi tujuan tersebut, program IPS harus memfokuskan pada pemberian pengalaman yang akan membantu setiap individu murid”

#### **4. Hasil Belajar di Sekolah Dasar**

##### **a. Pengertian belajar**

Belajar secara psikologis merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Belajar adalah kegiatan yang berproses merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan amat bergantung pada proses belajar yang dialami murid baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri Munandar (2012:63). Dalam kesempatan lain Slameto (2003:2) berpendapat bahwa belajar adalah:

”Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

##### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Rifa'i dan Dra. Catrina Tri Anni, Dalam bukunya (2011:85) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh murid setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh murid oleh karena itu apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka

perubahan perilaku yang harus dicapai oleh murid setelah melaksanakan kegiatan belajar yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Hasil pembelajaran adalah perubahan perilaku individu. Perubahan perilaku itu mencakup seluruh aspek, tidak hanya salah satu aspek saja. Jika hanya satu aspek saja, maka pembelajaran itu dianggap belum lengkap karena aspek lainnya yaitu efektif dan psikomotor belum tercapai. Untuk itu guru hendaknya memperhatikan perubahan perilaku yang terjadi pada murid setelah proses pembelajaran, diantaranya dengan melakukan penilaian Ruswandi (2013:52).

Ruswandi (2013:53) bahwa:

”Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat di amati dan dapat diukur. Sedangkan Nasution mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada diri individu. perubahan sikap itu tidak hanya pengetahuan, tetapi juga meliputi perubahan sikap, keterampilan, dan penghargaan diri pada individu tersebut.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (Rifa’I dan Catrina tri ann 2011:86) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif: Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
- 2) Ranah Afektif: Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi,

menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

- 3) Ranah Psikomotor: Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

### **c. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Dalam proses memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan metode pembelajaran yang tepat artinya yang sesuai dengan kondisi dan keadaan kehidupan sehari-hari, sehingga apa yang menjadi hasil belajar dapat terpenuhi dengan jumlah pengukuran hasil belajar di atas standar yang ada. Nana Sudjana (2009: 3) menjelaskan bahwa hasil belajar murid pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku dapat berupa kemampuan kemampuan peserta didik setelah melakukan aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran.

Selanjutnya sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom dalam (Nana Sudjana, 2009: 22-23) hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima spek, yakni penerimaan,

jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi, 3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Jadi hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh setelah terjadinya proses belajar mengajar yang dapat dinilai melalui bentuk tes.

Demikian, hasil belajar IPS merupakan hasil optimal murid baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik yang diperoleh murid setelah mempelajari IPS dengan jalan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan sehingga murid tersebut mampu mencapai hasil maksimal belajarnya sekaligus memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah sosial dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPS murid akan diukur hanya pada ranah kognitif, yaitu hasil optimal kemampuan yang diperoleh murid dalam menguasai materi pelajaran. Penilaian atau evaluasi hasil belajar dilakukan melalui tes tertulis berupa soal essay yang diberikan kepada murid pada pretest dan posttest di pertemuan terakhir.

#### **d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar menurut M. Joko S ( 2006:26) dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu (1) faktor intern dan (2) faktor ekstern, faktor intern adalah faktor yang ada

dalam diri individu yang sedang belajar sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Penjelasan tentang hal di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Faktor-Faktor Intern.

Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologi dan faktor kelelahan.

##### a) Faktor Jasmaniah.

- 1) Faktor kesehatan. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan/kelainan-kelainan fungsi alat inderanya serta tubuhnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjaga dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi dan ibadah.
- 2) Cacat tubuh. Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenal tubuh/badan.

##### b) Faktor Psikologis

- 1) Intelegensi menurut J.P Chaplin (Slameto 2003:55) adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajari dengan cepat.

- 2) Perhatian menurut Ghazali (Slameto 2003:56) adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu obyek 9 benda / hal ) atau sekumpulan obyek.
- 3) Minat menurut Hillgard (Slameto2003:57) adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang.
- 4) Bakat atau *aptitude* adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.
- 5) Motif, James Drever (Slameto 2003:58) mengemukakan bahwa motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. didalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak / pendorongnya.
- 6) Kematangan, kematangan disini yakni suatu tingkat fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah.
- 7) Kesiapan, kesiapan menurut Jamies Drever (Slameto 2003:59) adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan.

### c) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

### 2. Faktor-faktor ekstern.

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Uraian berikut membahas ketiga faktor tersebut.

#### a) Faktor Keluarga.

Murid yang belajar akan menerima, pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga.

1) Cara orang tua mendidik. Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. hal ini jelas dan dipertegas oleh Sotjipto Wirowidjojo (Slameto2003:60) mengemukakan bahwa:

“keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. keluarga yang besar artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia”.

Melihat pernyataan di atas, dapatlah dipahami betapa pentingnya peranan keluarga di dalam pendidikan anaknya. cara orang tua mendidik anak-anaknya.

- 2) Relasi antar anggota keluarga. Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau anggota keluarga lain pun mempengaruhi belajar anak. wujud relasi itu misalnya apakah hubungan itu penuh dengan kasih sayang dan pengertian, atautkah diliputi oleh kebencian, sikap yang terlalu keras, atautkah sikap yang acuh tak acuh dan sebagainya. begitu juga jika relasi anak dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga yang lain tidak baik, akan dapat menimbulkan problem yang sejenis.
- 3) Suasana rumah. Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak berada dan belajar. suasana rumah juga merupakan faktor yang penting di mana anak belajar dan berkonsentrasi di rumahnya.

#### b) Faktor Sekolah

Yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan murid relasi murid dengan murid, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Pada pembahasan di bawah ini dibatasi apa disiplin sekolah.

- 1) Metode mengajar. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih B.Karo (Slameto2003:64) adalah menyajikan bahan pelajaran oleh orang kepadaorang lain itu menerima, menguasai dan

mengembangkannya. Dari uraian di atas jelaslah bahwa metode mengajar itu mempengaruhi belajar. metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar murid yang tidak baik pula.

- 2) Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada murid. Kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar murid menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Jelaslah bahan pelajaran itu mempengaruhi tidak baik terhadap belajar.
- 3) Relasi guru dengan murid. Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan murid. proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar murid juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya. Di dalam relasi (guru dengan murid) yang baik, murid akan menyukai gurunya, juga akan menyukai mata pelajaran yang diberikannya sehingga murid berusaha mempelajari sebaik-baiknya, hal demikian dapat terjadi sebaliknya.
- 4) Relasi murid dengan murid, Murid yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah dan dapat minggu belajarnya. Oleh hal ini perlu segera ditangani berupa bimbingan agar ia dapat diterima kembali oleh teman-temannya.
- 5) Disiplin sekolah. Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan murid dalam sekolah juga dalam belajar. Hal ini mencakup

segala aspek baik kedisiplinan guru dalam mengajar karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi murid atau murid.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar murid. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan murid dalam masyarakat. Yang termasuk faktor ini yang terkait dengan kegiatan murid meliputi kegiatan murid dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat yang kesemuanya mempengaruhi murid dalam belajar.

- 1) Kegiatan murid dalam masyarakat. Kegiatan murid dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadi. tetapi jika murid ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak hal tersebut dapat mengganggu aktivitas belajar dan mampu mempengaruhi hasil belajarnya.
- 2) Mass media, mass media banyak memberi pengaruh pada murid dan dapat memberi pengaruh bagi murid, dampak yang muncul dapat berupa dampak yang baik dan dapat berdampak buruk bagi murid.
- 3) Teman bergaul, pengaruh dari teman bergaul murid cepat masuk dalam jiwanya dari pada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri murid, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang jelek pasti mempengaruhi yang bersifat buruk juga.

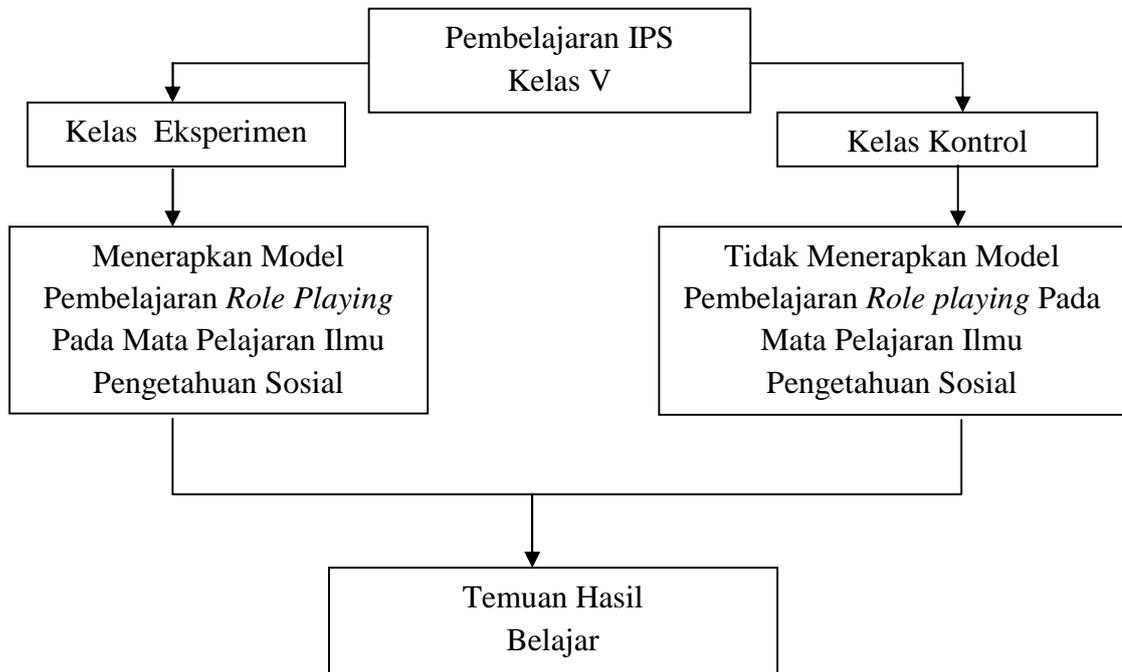
- 4) Bentuk kehidupan masyarakat, kehidupan masyarakat di sekitar murid juga berpengaruh terhadap belajar murid. Masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar, penjudi, mencuri dan mempunyai kebiasaan tidak baik, akan berpengaruh jelek kepada murid yang berada di situ, dan hal itupun dapat terjadi sebaliknya.

## **B. Kerangka Pikir**

Dalam pembelajaran IPS salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah penggunaan metode yang tepat untuk mengajarkan konsep pembelajaran kepada murid, dengan memperhatikan bahwa murid SD umumnya masih berpikir real pada suatu objek. Namun pada kenyataannya pendidik jarang memperhatikan hal ini.

Pada pengalaman yang saya alami ketika melakukan observasi di kelas V pada pembelajaran IPS guru terlihat kurang melibatkan murid, sehingga murid kurang aktif dalam pembelajaran selain itu hasil tes awal juga menunjukkan rendahnya pemahaman murid pada materi pembelajaran IPS.

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka perlu adanya pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode bermain peran. Dimana dalam pembelajaran ini murid lebih di aktifkan baik dalam bermain peran maupun dalam diskusi kelas. Dengan dasar inilah sehingga peneliti menjadikan sebagai landasan berpikir bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat membantu murid untuk meningkatkan prestasi hasil belajarnya. Dengan beberapa asumsi murid akan lebih aktif dalam proses pembelajaran di banding hanya duduk dan diam mendengarkan penjelasan guru. Berikut di bawah ini kerangka pikir penelitian:



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir**

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, dalam penelitian digunakan hipotesis sebagai berikut:”  
 Ada pengaruh positif model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada murid kelas V SD NEGERI MINASA UPA MAKASSAR.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang sebenarnya (*true experiments*). Penelitian eksperimen yang sebenarnya (*true experiments*) adalah jenis penelitian yang menyelidiki hubungan sebab akibat yang terjadi karena adanya tindakan (*treatment*). Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar murid, kelas eksperimen diberi tindakan penerapan model pembelajaran *Role Playing* sedangkan kelas kontrol tidak menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest Only Control Group Design* (*post tes kelompok kontrol*). Maksud dari rancangan ini adalah ada dua kelompok yang dipilih secara *random*. Kelompok pertama diberi tindakan (*treatment*) sedangkan kelompok kedua tidak diberi tindakan (*treatment*). Pada akhir pembelajaran diadakan pengukuran pada kedua kelompok tersebut. Desain penelitian digambarkan pada **Tabel 3.1**

Kelompok	Treatment	Posttest
Eksperimen	X	T1
Kontrol	-	T2

**Tabel 3.1 Model Desain Penelitian**

Keterangan :

Eksperimen: Kelas yang diberi tindakan (*treatment*)

Kontrol: Kelas yang tidak diberi tindakan (*treatment*)

X : Tindakan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran *Role Playing*

T1 : Hasil tes kelas eksperimen

T2 : Hasil tes kelas kontrol

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Arikunto (2013:137), “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi kasus. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 61). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD NEGERI MINASA UPA Kota Makassar. Total populasi dalam penelitian ini yaitu 569 siswa yang berasal dari 18 kelas. Rinciannya sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Kondisi Populer Penelitian**

KELAS	JUMLAH			ROMBEL
	LK	PR	JUMLAH	
I ABC	60	36	96	3
II ABC	63	42	105	3
III ABC	52	51	103	3
IV ABC	52	45	97	3
V ABC	38	45	83	3
VI ABC	43	42	85	3
Jumlah	303	259	569	18

**Sumber :SD NEGERI MINASA UPA Kota Makassar**

## 2. Sampel

Menurut Rianto (2006: 52), sampel adalah bagian dari populasi. Jenis sampel yang diambil harus mencerminkan populasi. Sampel dapat didefinisikan sebagai sembarang himpunan yang merupakan bagian dari suatu populasi. Sugiyono (2014: 120) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu mengambil dan menetapkan sampel berdasarkan kelas atau kelompok sesuai dengan kebutuhan penelitian. Salah satu pertimbangan peneliti mengambil sampel dari kelas V karena ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran IPS. Adapun sampel dalam penelitian ini dikelompokkan atas dua kelompok, yaitu murid kelas VA sebanyak 30 orang sebagai kelompok eksperimen dan murid kelas VB sebanyak 30 orang sebagai kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya terdapat pada **tabel 3.2** sebagai berikut:

No.	Sampel Penelitian		
	Kelompok	Kelas	Murid
1.	Eksperimen	VA	30 orang
2.	Kontrol	VB	30 orang
Jumlah			60 orang

**Tabel 3.2 Sampel Penelitian SD NEGERI MINASA UPA Kota Makassar**

### C. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel X dan variabel Y. Variabel X dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai variabel bebas (*dependen*), sedangkan variabel Y adalah peningkatan hasil belajar murid sebagai variabel terikat (*independen*).

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas definisi operasional variabel yang dimaksud, yaitu :

1. *Role Playing* adalah salah satu model pembelajaran *Kooperatif*. Model pembelajaran ini dilakukan dengan cara berpasangan dengan teman sebangku. Guru meminta setiap murid berbagi dengan keseluruhan kelas tentang yang mereka diskusikan dengan teman sebangkunya. Proses pembelajaran akan berjalan aktif dan menyenangkan.
2. Hasil belajar murid adalah hasil pengukuran (*posttest*) yang diperoleh murid melalui suatu tes setelah proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Materi yang dapat menggambarkan tingkat penguasaan murid terhadap materi pelajaran.

#### **D. Instrument Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes berbentuk soal yang digunakan untuk mengukur pencapaian murid setelah proses pembelajaran yang dilakukan akhir tindakan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas/ partisipasi murid tentang kehadiran murid, keaktifan murid, dan interaksi murid dalam mengikuti proses belajar mengajar.

2. Butir-butir Soal

Dalam penelitian ini soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan metode *role playing*. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes buatan peneliti yang bentuk dan isinya disusun berdasarkan materi yang akan diajarkan dan

telah dikomunikasikan dengan guru mata pelajaran. Tes dilakukan di akhir proses belajar mengajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran IPS dalam materi kerajaan hindu dan peninggalannya di indonesia.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang di gunakan berupa foto-foto pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas selama penelitian.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu :

1. Tes, yaitu instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan murid dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes untuk mengukur hasil pembelajaran IPS murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes hasil belajar murid pada pertemuan akhir pembelajaran.
2. Observasi, untuk mendapatkan data proses pembelajaran di kelas yang sumber datanya adalah guru dan murid. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal yang akan diamati atau diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi untuk mengetahui perilaku murid dan guru pada saat pembelajaran berlangsung.

3. Dokumentasi, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai aktivitas murid dan guru pada saat pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Pada penelitian ini, dokumentasi yang dilakukan dengan cara mengambil foto murid pada saat proses pembelajaran berlangsung serta mengumpulkan hasil tes yang telah dikerjakan murid.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan teknik *statistik deskriptif* dan teknik analisis eksperimen jenis *uji desain ketiga*. Adapun langkah-langkah analisisnya sebagai berikut :

1. Membuat daftar skor mentah
2. Membuat distribusi frekuensi dari skor mentah
3. Mencari *mean* rata-rata dengan menggunakan rumus :

$$Xi = 60\% \times \text{skor maksimal}$$

4. Keterangan :

$$Xi = \text{Mean ideal Hasriani (Nurgiyantoro, 1995)}$$

5. Mengukur penyebaran dengan rumus :

$$Si = \frac{1}{4} \times Xi$$

Keterangan

$Si$  = *Simpangan baku ideal*

$Xi$  = *Mean ideal*

Hasriani (Nurgiyantoro, 1995)

Untuk kepentingan standarisasi hasil pengukuran (skor) dilakukan transformasi dari skor mentah ke dalam nilai berskala 1-10. Rumus untuk mengonversi skor mentah dapat dilihat pada tabel berikut :

Skala Sigma	Nilai	Skala Angka	Ekuivalensi Nilai Mentah
+2,25	10	Mean + (2,25 x DS)	.....
+1,75	9	Mean + (2,25 x DS)	.....
+1,25	8	Mean + (2,25 x DS)	.....
+0,75	7	Mean + (2,25 x DS)	.....
+0,25	6	Mean + (2,25 x DS)	.....
- 0,25	5	Mean - (2,25 x DS)	.....
-0,75	4	Mean - (2,25 x DS)	.....
-1,25	3	Mean - (2,25 x DS)	.....
-1,75	2	Mean - (2,25 x DS)	.....
-2,25	1	Mean - (2,25 x DS)	.....

**Tabel 1.3 Konversi Angka ke dalam Nilai Berskala 1-10**

6. Menentukan perbandingan nilai rata-rata murid antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus *uji desain ketiga*, yaitu :

$$t = \frac{\frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N(N-1)}}}}{}$$

Keterangan :

t = Perbandingan nilai *rata-rata* kelas kontrol dan kelas eksperimen

N = Jumlah *frekuensi*

$X_1^2$  = Jumlah *kuadrat* nilai kelas kontrol

$X_2^2$  = Jumlah *kuadrat* nilai kelas eksperimen

- $M1$  = Nilai *rata-rata* kelas kontrol  
 $M2$  = Nilai *rata-rata* kelas eksperimen  
 d.b (Nu) = Jumlah *frekuensi* (N)- 1

#### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini, digunakan program SPSS for Windows 16. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji One-Sampel Kolmogorov–Smirnov. Pada taraf signifikan = 0,05. Jika signifikansi yang diperoleh > , maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikansi yang diperoleh < , maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

#### b. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Untuk maksud tersebut maka teknik pengujian yang digunakan adalah uji-t dengan  $\alpha = 0,05$ . (Supardi U.S, 2014: 329)

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$S^2$  yang dihitung dengan rumus:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

dengan:

- $\overline{X}_1$  = Rata-rata sampel 1
- $\overline{X}_2$  = Rata-rata sampel 2
- $S_1$  = Standar deviasi sampel 1
- $S_2$  = Standar deviasi sampel 2
- $S_1^2$  = Varians sampel 1
- $S_2^2$  = Varians sampel 2
- $n_1$  = Jumlah murid *pretest*
- $n_2$  = Jumlah murid *posttest*

Untuk keperluan pengujian hipotesis di atas digunakan uji pihak kanan, dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \sim_1 \leq \sim_2 \text{ melawan } H_1 : \sim_1 > \sim_2$$

$H_1$  = Ada peningkatan hasil belajar murid setelah diajar dengan menggunakan model *talking stick*.

$H_0$  = Tidak terdapat peningkatan hasil belajar murid setelah diajar dengan menggunakan model *talking stick*.

Kriteria pengujian adalah  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , dan  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $H_1$  diterima.

Keterangan:

$t_{hitung}$  = adalah hasil perhitungan antara tes akhir (*posttest*) dan tes awal (*pretest*) responden dengan menggunakan uji hipotesis "t" (uji t).

$t_{tabel}$  = adalah persyaratan uji perhitungangan stastistik hipotesis uji t yang dilihat pada  $t_{tabel}$  Nilai-nilai Dalam Distribusi t di buku statistik pendidikan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Analisis Deskriptif

##### 1. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Minasa Upa dengan jumlah sampel sebanyak 60 murid yang diambil dari murid kelas VA dan VB SD Negeri Minasa Upa tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri atas 2 kelas yaitu kelas Va dengan jumlah murid 30 dan kelas Vb 30 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil belajar murid akan disajikan pada uraian berikut:

Tabel 4. 1. Statistik Skor Hasil Belajar Murid Kelas Eksperimen

Statistics Eksperimen		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		84.0000
Median		83.0000
Mode		78.00
Std. Deviation		7.05153
Variance		49.724
Range		27.00
Minimum		71.00
Maximum		98.00
Sum		2520.00

Sumber : Hasil Olah Data

Berdasarkan pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar murid pada kelas eksperimen pada posttest sebesar 84,00 dengan nilai tertinggi yang di peroleh murid 98 dan nilai terendah adalah 71, dengan standar deviasi sebesar 7,05.

Skor hasil belajar murid jika dimasukkan kedalam kriteria ketuntasan, akan dibagi kedalam lima kategori yang akan disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Persentase skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 - 58	Sangat Rendah	-	-
59 - 69	Rendah	-	-
70 - 79	Sedang	9	30
80 - 89	Tinggi	15	50
90 - 100	Sangat Tinggi	6	20
Jumlah		30	100

Sumber: Hasil Olah Data

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari pelaksanaan posttest pada kelompok eksperimen diperoleh bahwa keseluruhan murid memperoleh skor pada interval 70-79 kategori sedang 9 murid (30%), interval 80-89 pada kategori 15%, interval 90-100 pada kategori 6 murid (20%) yaitu pada kategori tinggi. Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar murid pada kelas eksperimen disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 3. Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil Belajar

Persentase skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 - 75	Tidak tuntas	9	30
76- 100	Tuntas	21	70

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan pada tabel ketuntasan posttest skor hasil belajar murid diperoleh bahwa pada pelaksanaan posttest murid yang termasuk pada kategori tidak tuntas sebanyak 9 murid (30%) sedangkan tuntas 21 orang (70%).

Deskripsi ketuntasan hasil belajar murid pada pelaksanaan post test menunjukkan bahwa tidak ada lagi murid yang tidak tuntas belajar.

## 2. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Minasa Upa dengan jumlah psampel sebanyak 60 murid yang diambil dari murid kelas VA dan VB SD Negeri Minasa Upa tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri atas 2 kelas yaitu kelas Va dan Vb dengan jumlah murid 60 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil belajar murid akan disajikan pada uraian berikut:

Tabel 4. 4. Statistik Skor Hasil Belajar Murid Kelas Kontrol

N	30	20
	0	0
Mean		69.4333
Median		73.0000
Mode		76.00
Std. Deviation		9.91232
Variance		98.254
Range		35.00
Minimum		49.00
Maximum		84.00
Sum		2083.00

Sumber : Hasil Olah Data

Berdasarkan pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar murid pada kelas kontrol pada posttest sebesar 69,43 dengan nilai tertinggi yang di peroleh murid 84 dan nilai terendah adalah 49, dengan standar deviasi sebesar 9,91.

Skor hasil belajar murid jika dimasukkan kedalam kriteria ketuntasan, akan dibagi kedalam lima kategori yang akan disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 5. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Kelas Kontrol

Persentase skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 - 58	Sangat Rendah	-	-
59 - 69	Rendah	13	43,4
70 - 79	Sedang	13	43,4
80 - 89	Tinggi	4	13,6
90 - 100	Sangat Tinggi	-	-
Jumlah		30	100

Sumber: Hasil Olah Data

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari pelaksanaan posttest pada kelompok kontrol diperoleh bahwa 13 murid (43,4%) memperoleh skor pada interval pada kategori rendah dan sedang, 4 murid (13,6%) pada kategori tinggi. Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar murid pada kelas kontrol disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 6. Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil Belajar

Persentase skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 - 75	Tidak tuntas	26	86,4
76- 100	Tuntas	4	13,6

Sumber: Hasil Olah Data

Berdasarkan pada tabel ketuntasan posttest skor hasil belajar murid diperoleh bahwa pada pelaksanaan posttest murid yang termasuk pada kategori tidak tuntas sebanyak 26 murid (86,4%) dan 4 murid (13,6%) berada pada kategori tuntas. Deskripsi ketuntasan hasil belajar murid pada pelaksanaan post test menunjukkan bahwa masih terdapat 26 (86,4%) orang yang tidak tuntas belajar.

## B. Analisis Inferensial

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini, digunakan program SPSS for Windows 16. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji One-Sampel Kolmogorov-Smirnov. Pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Jika signifikansi yang diperoleh  $> \alpha$ , maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikansi yang diperoleh  $< \alpha$ , maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 4. 7. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	5.56199066
Most Extreme Differences	Absolute	.095
	Positive	.095
	Negative	-.073
Kolmogorov-Smirnov Z		.521
Asymp. Sig. (2-tailed)		.949

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Keluaran pada gambar di atas menunjukkan uji normalitas data x dan y, yang sudah diuji sebelumnya secara manual dengan uji

menggunakan nilai  $x_{hitung}$  dan  $x_{tabel}$ , selanjutnya akan dibuktikan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Adapun hipotesis yang diuji adalah:

H0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H1 : Sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS maka diperoleh  $p = 0.949$  dengan taraf signifikan 95% yang ditunjukkan oleh bilangan pada kolom signifikansi ( $Sig = 0.949 > 0.05$ ), yang berarti bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dengan demikian, data berasal dari populasi yang berdistribusi normal, pada taraf signifikansi 0.05.

Setelah dilakukan uji normalitas terhadap kedua sampel yakni kelas eksperimen dan kelas control, dan diperoleh bahwa kedua sampel merupakan kelompok yang homogeny atau sampel yang homogen, sehingga dapat dilanjutkan pengujian analisis regresi sederhana untuk melihat apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang ajar dengan penggunaan lingkungan alam sebagai sumber belajar dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan lingkungan alam sebagai sumber belajar.

## 2. Uji Hipotesis

Untuk keperluan pengujian secara statistik, maka hipotesis tersebut dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 4. 8. Correlations

		EKSPERIMEN	KONTROL
Pearson Correlation	EKSPERIMEN	1.000	.615
	KONTROL	.615	1.000
Sig. (1-tailed)	EKSPERIMEN	.	.000
	KONTROL	.000	.
N	EKSPERIMEN	30	30
	KONTROL	30	30

Tabel diatas menunjukkan koefisien korelasi antarvariabel diperoleh bahwa penggunaan model *role playing* sebagai sumber belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar murid yang ditunjukkan angka signifikan yang bernilai positif. Berikutnya adalah koefisien korelasi dan pengujian signifikansi koefisien korelasi seperti tampak pada dua tabel di bawah ini.

Tabel 4. 9. Model Summary

Model Summary <sup>b</sup>									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.615 <sup>a</sup>	.378	.356	5.66044	.378	17.005	1	28	.000

a. Predictors: (Constant), KONTROL

b. Dependent Variable: EKSPERIMEN

Tabel 4. 10. Anova

ANOVA <sup>a</sup>						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	544.864	1	544.864	17.005	.000 <sup>b</sup>
	Residual	897.136	28	32.041		
	Total	1442.000	29			

a. Dependent Variable: EKSPERIMEN

b. Predictors: (Constant), KONTROL

Hasil tabel menunjukkan koefisien korelasi ganda R sebesar 0.615. Koefisien tersebut signifikan karena setelah diuji dengan F-test diperoleh harga F sebesar 17.005 dengan signifikansi 0,000. Hasil lain yang diperoleh adalah persamaan garis regresi, seperti tampak pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 11. Coefficients

Coefficients <sup>a</sup>									
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Correlations		
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
1	(Constant)	53.637	7.435		7.214	.000			
	KONTROL	.437	.106	.615	4.124	.000	.615	.615	.615

a. Dependent Variable: EKSPERIMEN

Hasil analisis menunjukkan harga konstanta besarnya 83,809; harga koefisien X secara keseluruhan besarnya 0.437. Koefisien X signifikan karena signifikansinya 0.00. Jadi persamaan garis regresinya adalah:

$$Y = 53.637 + 0.437X.$$

Korelasi parsial untuk X besarnya 0.437. Hal di atas menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variable penggunaan model *Role Playing* sebagai sumber belajar, dalam hal ini ditunjukkan dengan dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0.005$ . Dari hasil olah data maka diperoleh bahwa variabel X berpengaruh positif sebesar 0.437 dan berpengaruh sebesar 61,5 persen terhadap hasil belajar kelas eksperimen dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

Berdasarkan uji-t diperoleh  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel dan uji analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa hipotesis yang menyebutkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok murid yang mengikuti pembelajaran penggunaan model *Role Playing* sebagai sumber belajar dengan kelompok siswa yang tidak menggunakan model *role playing* sebagai sumber belajar pada siswa kelas Va dan Vb pada taraf signifikansi 0,05 diterima.

Dengan diterapkannya pembelajaran dengan penggunaan model *Role Playing* sebagai sumber belajar pada siswa kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada siswa kelompok kontrol dalam penelitian ini, tentunya untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dari penggunaan model *Role Playing* sebagai sumber belajar tersebut. Setelah kedua kelompok tersebut selesai diberikan perlakuan, maka kedua kelompok tersebut diberikan post-test untuk mencari hasil belajar.

Adapun hasil post-test pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata 84,00 dan untuk kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata 69,43. Dilihat dari hasil post-test kedua kelompok tersebut, maka dapat dikatakan kelompok yang dibelajarkan melalui penerapan penggunaan model *Role Playing* sebagai sumber belajar memiliki nilai rata-rata yang lebih baik dari pada siswa yang dibelajarkan melalui penerapan pembelajaran konvensional.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data bahwa terdapat pengaruh korelasi parsial untuk X besarnya 0.437. Hal diatas menunjukkan bahwa ada pengaruh antara variable penggunaan pembelajaran *role playing*, dalam hal ini ditunjukkan dengan dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0.005$ .

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan mudel *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas V SD Negeri Minasa Upa setelah diperoleh variabel X berpengaruh positif sebesar 0.437 dan berpengaruh sebesar 61,5 persen terhadap hasil belajar kelas eksperimen dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini pada taraf signifikansi 0,05 diterima.

#### B. Saran

Adapun saran yang mudah-mudahan dapat dilaksanakan oleh beberapa pihak antara lain:

1. Dalam suatu proses pembelajaran, guru diharapkan dapat memilih pendekatan yang tepat serta strategi yang cocok dengan materi yang akan diajarkan, agar materi yang didapat oleh murid dapat diingat lebih lama dan diaplikasikan.
2. Guru diharapkan lebih sering mengaktifkan murid dalam tugas bersama untuk belajar secara nyata di lingkungan agar proses pembelajaran lebih

bermakna, selain itu guru juga diharapkan untuk mengangkat nilai-nilai yang terkandung dalam suatu materi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 1998. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- FKIP. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Univesitas Muhammadiyah Makassar.
- Dewi, 2010. *Penerapan Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Murid Kelas IV SD*. Skripsi
- Effendi, dkk.2009. *Pengembangan Pendidikan IPS* .Jakarta:Rineka cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta Grafika.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Pupuh Fathurrohman & Sobry Sutikno. (2010). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Pusat Bahasa. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rifa'I Achmad & Actharina Tri Anni, 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRES.
- Roestiyah N.K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ruswandi. 2013. *Role Play Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sadiman, dkk .2005. *Media Pendidika* Jakarta; Raja Grafindo Persada.
- Sani Ridwan Abdullah 2013.*Inovasi Pembelajaran* Jakarta: Bumi Aksara
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya* .jakarta: Rineka Cipta
- Subagiyo, Heru. 2013. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Cipta Pesona Sejahtera.
- Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syah Muhibbin, 2012. *Psikologi Belajar* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

\_\_\_\_\_. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inofatif-Progresif*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Udin Syaefudin S. (2008). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Nana Sudja. 2009. *Penelitian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Nisbah. 2011. *Pengertian dan Tujuan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar* (<http://faizalnizbah.blogspot.com>, diakses 30 Maret 2011)

Riati, Mimis. 2010. *Materi 1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD* ([http://academia.edu/.../Materi 1 Pendidikan IPS di SD Semester 3](http://academia.edu/.../Materi_1_Pendidikan_IPS_di_SD_Semester_3), diakses 30 Maret 2015)

[file:///C:/Users/Acer/Downloads/Documents/Dedi%20Rizkia%20Saputra\\_NIM%2009108244079%20.pdf](file:///C:/Users/Acer/Downloads/Documents/Dedi%20Rizkia%20Saputra_NIM%2009108244079%20.pdf)

<http://edusogem.blogspot.co.id/2010/11/kelebihan-dan-kekurangan-role-playing.html>

SD,(Online),<https://myedukasiku.files.wordpress.com/2009/12/materiweb2.pdf>diakses 27 Maret 2015).

# LAMP RAN 1

## HASIL ANALISIS DATA

NO	KELAS	
	KONTROL	EKSPERIMEN
1	68	78
2	49	75
3	53	86
4	76	83
5	60	79
6	66	85
7	66	77
8	56	84
9	61	83
10	60	83
11	49	72
12	61	71
13	78	81
14	84	90
15	80	80
16	74	87
17	65	82
18	79	88
19	62	78
20	73	78
21	73	81
22	70	78
23	76	94
24	74	97
25	77	96
26	77	88
27	76	87
28	80	89
29	78	92
30	82	98

### Statistics

#### EKSPERIMEN

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		84.0000
Median		83.0000
Mode		78.00
Std. Deviation		7.05153
Variance		49.724
Range		27.00
Minimum		71.00
Maximum		98.00
Sum		2520.00

#### EKSPERIMEN

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
71.00	1	3.3	3.3	3.3
72.00	1	3.3	3.3	6.7
75.00	1	3.3	3.3	10.0
77.00	1	3.3	3.3	13.3
78.00	4	13.3	13.3	26.7
79.00	1	3.3	3.3	30.0
80.00	1	3.3	3.3	33.3
81.00	2	6.7	6.7	40.0
82.00	1	3.3	3.3	43.3
83.00	3	10.0	10.0	53.3
84.00	1	3.3	3.3	56.7
Valid 85.00	1	3.3	3.3	60.0
86.00	1	3.3	3.3	63.3
87.00	2	6.7	6.7	70.0
88.00	2	6.7	6.7	76.7
89.00	1	3.3	3.3	80.0
90.00	1	3.3	3.3	83.3
92.00	1	3.3	3.3	86.7
94.00	1	3.3	3.3	90.0
96.00	1	3.3	3.3	93.3
97.00	1	3.3	3.3	96.7
98.00	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

**Statistics**

**KONTROL**

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		69.4333
Median		73.0000
Mode		76.00
Std. Deviation		9.91232
Variance		98.254
Range		35.00
Minimum		49.00
Maximum		84.00
Sum		2083.00

**KONTROL**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
49.00	2	6.7	6.7	6.7
53.00	1	3.3	3.3	10.0
56.00	1	3.3	3.3	13.3
60.00	2	6.7	6.7	20.0
61.00	2	6.7	6.7	26.7
62.00	1	3.3	3.3	30.0
65.00	1	3.3	3.3	33.3
66.00	2	6.7	6.7	40.0
68.00	1	3.3	3.3	43.3
70.00	1	3.3	3.3	46.7
73.00	2	6.7	6.7	53.3
74.00	2	6.7	6.7	60.0
76.00	3	10.0	10.0	70.0
77.00	2	6.7	6.7	76.7
78.00	2	6.7	6.7	83.3
79.00	1	3.3	3.3	86.7
80.00	2	6.7	6.7	93.3
82.00	1	3.3	3.3	96.7
84.00	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

UJI HIPOTESIS

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.615 <sup>a</sup>	.378	.356	5.66044	.378	17.005	1	28	.000

a. Predictors: (Constant), KONTROL

b. Dependent Variable: EKSPERIMEN

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	544.864	1	544.864	17.005	.000 <sup>b</sup>
	Residual	897.136	28	32.041		
	Total	1442.000	29			

a. Dependent Variable: EKSPERIMEN

b. Predictors: (Constant), KONTROL

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations		
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Partial
1	(Constant)	53.637	7.435		7.214	.000			
	KONTROL	.437	.106	.615	4.124	.000	.615	.615	.615

a. Dependent Variable: EKSPERIMEN

UJI NORMALITAS

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	5.56199066
Most Extreme Differences	Absolute	.095
	Positive	.095
	Negative	-.073
Kolmogorov-Smirnov Z		.521
Asymp. Sig. (2-tailed)		.949

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

# LAMP RAN 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**( RPP )**

**Satuan Pendidikan** : SD NEGERI MINASA UPA  
**Mata Pelajaran** : IPS (Ilmu Pemgetahuan Sosial)  
**Kelas / Semester** : V (Lima) / I (Satu)  
**Alokasi waktu** : 2 x 35 Menit

**A. Standar Kompetensi**

1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia

**B. Kompetensi Dasar**

- 1.1 Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dan masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia

**C. Indikator**

❖ **Kognitif**

- a. Produk

Mengidentifikasi peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

- b. Proses

Menyusun daftar peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

❖ **Afektif**

- a. Karakter

Teliti dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

- b. Sosial

Mengkomunikasikan tugas yang diberikan dengan bahasa yang baik dan sopan.

❖ **Psikomotorik**

Menjelaskan dan menyusun daftar peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

**D. Tujuan Pembelajaran**

**1. Kognitif**

Setelah mendengar dan memperhatikan penjelasan guru, murid dapat:

a. Produk

Mengidentifikasi peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

b. Proses

Menyusun daftar peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

**2. Afektif**

Selam proses pembelajaran berlangsung, murid dapat:

a. Karakter

Teliti dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

b. Sosial

Mengkomunikasikan tugas yang diberikan dengan bahasa yang baik dan sopan.

**3. Psikomotorik**

Setelah mendengar dan memperhatikan penjelasan guru, murid dapat:

Menjelaskan dan menyusun daftar peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

**E. Materi Pembelajaran**

Kerajaan Hindu dan Peninggalannya di Indonesia

**F. Metode Pembelajaran**

Metode : Role Playing, Ceramah, Tanya jawab, Diskusi dan Penugasan

### G. Kegiatan Pembelajaran

No.	Tahap Kegiatan	pengorganisasi an		Keterlaksanaa n			
		waktu	murid				
<b>1</b>	<b>Kegiatan Awal</b>	10'					
	1. Mengorganisir / Menyiapkan siswa untuk belajar	5'	Klasikal				
	2. Mengadakan apersepsi	3'	Klasikal				
	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	2'	Klasikal				
<b>2</b>	<b>Kegiatan Inti</b>	45'					
	12) Guru menyusun /menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.	5'	Klasikal				
	13) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai .	5' 5'	Kasikal				
	14) Guru memberikan skenario untuk dipelajari.	5'	Klasikal				
	15) Guru menunjukan beberapa orang murid untuk mempelajari skenario yang telah disiapkan dalam waktu beberapa hari sebelum KBM (Kegiata Belajar Mengajar)	5' 5'	Klasikal				
	16) Guru menunjukan beberapa murid untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada scenario		Klasikal				
	17) Murid yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran maju dan bermain peran didepan murid lainnya.	5'	Individu				
	18) Murid yang tidak bermain berada pada kelompoknya						

	<p>mengamati skenario yang diperagakan, mengamati kejadian khusus, serta megevaluasi peran masing-masing tokoh.</p> <p>19) Setelah ditampilkan, masing-masing murid diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.</p> <p>20) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.</p> <p>21) Murid merefleksi kegiatan bersama-sama.</p> <p>22) Guru memberikan kesimpulan secara umum</p>	5'	Individu					
		5'	Individu					
		5'	Individu					
<b>3</b>	<b>Kegiatan Akhir</b>	<b>15'</b>						
	1. guru bersama murid menyimpulkan materi	5'	Klasikal					
	2. Memberikan PR							
	3. memberikan pesan moral	4'	Klasikal					
	4. salam dan berdoa	4'	Klasikal					
		2'	Klasikal					

## H. Sumber dan Media Pembelajaran

### 1. Sumber

Buku paket IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) untuk SD/MI kelas V, BSE penerbit pusat perbukuan departemen pendidikan nasional.

### 2. Media Pembelajaran

Teks Percakapan

## I. Penilaian

### a. Teknik

- Penilai kognitif dilakukan dengan melalui tes

- Penilaian afektif dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung melalui observasi
  - Penilaian psikomotorik melalui unjuk kerja
- b. Bentuk
- Tes uraian dan format penilaian unjuk kerja
- c. Soal dan instrumen
- Terlampir

**CATATAN :**

**Nilai = (jumlah skor : jumlah skor maksimal ) x 10**

**\*Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan remedial.**

**Makassar, Agustus 2017**

**Guru kelas**

**Peneliti**

**Suriati, S.Pd**

**Ayu Arisma**

Nip:19700203 200604 2 011

Nim: 10540 8575 13

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah SD Negeri Minasa Upa**

**Drs. Agus Darwin**

Nip. 19600404 1982031 024

## **MASA KEJAYAAN KERAJAAN HINDU DAN PENINGGALANNYA DI INDONESIA**

ABDI : Hai''' Apakah tugas kalian dari ibu guru sudah kamu kerjaka ?...

BENI : Belum kalo kamu citra gimana ?...

CITRA : Belum juga!'''

ABDI : Waduh gimana ini 2 hari lagi tugas dari ibu guru harus di selesaikan? ...

DEWI : Hai kawan – kawan apa yang kalian lakukan disini ?...

BENI : Kita mendiskusikan tentang tugas yang ibu guru berikan .

DEWI : Oh “ tentang kerajaan hindu dan peninggalannya di indonesia itu ?.. ..

ABDI : Iya .

CITRA : Kalau begitu kita kerja sama aja di rumah aku entar !

BENI ,DEWI ,ABDI :( Menjawab bersama ) iya .

CITRA : Saya tunggu kedatangan kalian.

**‘MEREKA DATANG PUKUL 3 SORE DI RUMAH CITRA.**

ABDI,BENI,dan DEWI : Assalamu alaikum ‘’’.

CITRA : Waalaikum salam “ mari masuk kawan “ kalian tidak lupakan buku ips kalian ?...

BENI : So pasti , kan kita mau belajar bersama sama!

DEWI : Kalau begitu kita mulai dari sekarang.

ABDI : Sebelum itu kita bagi pembahasan terdahulu kawan !

CITRA : Sip.

ABDI : Aku dan Beni membahas tentang kerajaan bercorak hindu di Indonesia .

BENI : Apa saja yang kita bahas ? ...

ABDI : Contohnya saya dan Beni akan membahas kerajaan hindu .

CITRA : Memangnya di mana letak kerajaan hindu itu ?

ABDI : Di Indonesia, kerajaan ini berdiri pada tahun 400 M dan terletak di tepih sungai mahakam , Kalimantan timur.

DEWI : Berarti ada rajanya ?

ABDI : Ya kerajaan kutai memiliki raja yang bernama Kudungga .

BENI : Saya kiraiin namanya raja Mulawarman?...

ABDI : Iya ‘ dia adalah raja kutai yang terkenal

CITRA : Oh begitu ya ?...

ABDI : Iya , raja Mulawarman adalah pemeluk agama hindu yang taat , beliau menyembah dewa syiwa.

DEWI : Pasti dia baik juga ?...

ABDI : Iya , beliau sangat baik budi karena pada masa pemerintahanya , rakyat hidup sejahtere dan makmur.

BENI : Wah raja Muluwarman hebat sekali .

DEWI : Kalau begitu ,aku dan Citra membahas kerajaan yang lain lagi ?

CITRA : Iya, saya setuju !...

BENI : Sip ....

ABDI : Iya agar tugas dari ibu guru cepat selesaikan.

BENI , CITRA , DEWI : Ok.....(menjawab bersama-sama).

### Penilaian Kognitif

Ayo Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!

1. Apa judul percakapan diatas?
2. Siapa saja yang berdialog?
3. Dimanakah kerajaan Hindu terletak?
4. Pada tahun berapakah kerajaan kutai berdiri?
5. Siapakah nama raja yang terkenal di kerajaan kutai?

#### Kunci Jawaban:

1. Kerajaan Hindu dan peninggalanya di Indonesia
2. Abdi, Beni, Citra dan Dewi.
3. Di Kalimantan timur
4. Tahun 400 masehi
5. Raja Mulawarman.

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**( RPP )**

**Satuan Pendidikan : SD NEGERI MINASA UPA**

**Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pemgetahuan Sosial)**

**Kelas / Semester : V (Lima) / I (Satu)**

**Alokasi waktu : 2 x 35 Menit**

### **A. Standar Kompetensi**

2. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia

### **B. Kompetensi Dasar**

- 1.1 Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dan masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia

### **C. Indikator**

#### **Kognitif**

- a. Produk

Mengidentifikasi peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

- b. Proses

Menyusun daftar peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

### **Afektif**

#### a. Karakter

Teliti dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

#### b. Sosial

Mengkomunikasikan tugas yang diberikan dengan bahasa yang baik dan sopan

### **Psikomotorik**

Menjelaskan dan menyusun daftar peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

## **D.Tujuan Pembelajaran**

### **Kognitif**

Setelah mendengar dan memperhatikan penjelasan guru, murid dapat:

#### a. Produk

Mengidentifikasi peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

#### b. Proses

Menyusun daftar peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

### **Afektif**

Selam proses pembelajaran berlangsung, murid dapat:

#### a. Karakter

Teliti dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

#### b. Sosial

Mengkomunikasikan tugas yang diberikan dengan bahasa yang baik dan sopan.

### Psikomotorik

Setelah mendengar dan memperhatikan penjelasan guru, murid dapat:

Menjelaskan dan menyusun daftar peninggalan sejarah yang bercorak

Hindu-Budha dan Islam di Indonesia

### E.Materi Pembelajaran

Kerajaan Hindu dan Peninggalannya di Indonesia

### F.Metode dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran kooperatif learning tipe screambel
2. Metode:
  - a) Ceramah
  - b) Tanya jawan
  - c) Penugasan

### G.Kegiatan Pembelajaran

No	Tahap Kegiatan	pengorganisasian		Keterlaksanaan				
		waktu	murid					
1	<b>Kegiatan Awal</b>	10'						
	a. Mengorganisir/Menyiapkan siswa untuk belajar.	5'	Klasikal					
	b. Mengadakan apersepsi	3'	Klasikal					
	c. Menyampaikan tujuan	2'						

	pembelajaran		Klasikal					
<b>2</b>	<b>Kegiatan Inti</b>	<b>45'</b>						
	a. Guru menulis pokok-pokok materi yang akan di bahas.	5'						
	b. Menjelaskan pokok materi yang sudah di tulis.	15						
	c. Guru memberikan lembar kerja.	10'						
	d. Guru mengajak murid untuk menjawab bersama tugas yang telah dikerjakan.	5						
	e. Guru memberi kesempatan kepada murid untuk menanyakan materi yang belum dipahami.	5'						
	f. Guru bersama murid merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan.	5'						
<b>3</b>	<b>Kegiatan Akhir</b>	<b>15'</b>						
	a. guru bersama murid menyimpulkan materi.	5'	Klasikal					
	b. memberikan PR .	4'	Klasikal					
	c. memberikan pesan moral.							

	d. salam dan berdoa	4'	Klasikal					
		2'	Klasikal					

#### **d. Sumber dan Media Pembelajaran**

##### 1 .Sumber

Buku paket IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) untuk SD/MI kelas V, BSE penerbit pusat perbukuan departemen pendidikan nasional.

##### 2.Media Pembelajaran

Teks Percakapan

#### **E Penilaian**

##### 1.Teknik

- Penilai kognitif dilakukan dengan melalui tes
- Penilaian afektif dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung melalui observasi
- Penilaian psikomotorik melalui unjuk kerja

##### 2..Bentuk

- Tes uraian dan format penilaian unjuk kerja

##### 3. Soal dan instrumen

- Terlampir

**CATATAN :**

**Nilai = (jumlah skor : jumlah skor maksimal ) x 10**

**\*Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan remedial.**

**Makassar, Agustus 2017**

**Guru kelas**

**Peneliti**

**Hj. Rusnah, S.Pd**

**Ayu Arisma**

**Nip:**

**Nim: 10540 8575 13**

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah SD Negeri Minasa Upa**

**Drs. Agus Darwin**

**Nip. 19600404 1982031 024**

### **Penilaian Kognitif**

Ayo Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!

- a. Tuliskan kerajaan Hindu tertuan di Indonesia
- b. Sebutkan minimal 3 candi peninggalan Hindu di Indonesia
- c. Dimanakah kerajaan Hindu terletak?
- d. Pada tahun berapakah kerajaan kutai berdiri?
- e. Siapakah nama raja yang terkenal di kerajaan kutai?

Kunci Jawaban:

6. Kerajaan kutai
7. Candi Cethoh, candi prambanan, candi asu, candi gunung wukir, candi gunung sari, candi cangkuang, candi gedongsongo,
8. Di Kalimantan timur
9. Tahun 400 masehi
10. Raja Mulawarman

# LAMP RAN 3











# LAMP RAN 4

# DAFTAR HADIR MURID

## DAFTAR HADIR MURID SD NEGERI MINASA UP A MAKASSAR TAHUN PELAJARAN 2017/2018

**KELAS** : VA  
**SEMESTER** : Ganjil

NO	L/P	NAMA SISWA	PERTEMUAN KE-				
			1	2	3	4	5
1	L	ADHE PUTRA KAISAR	√	√	√	√	√
2	L	A. MUH. ALIF ABDILLAH	√	√	√	√	√
3	L	AXEL ANDRA CRISTA A	√	√	√	√	√
4	P	A. MAGHFIRATUL AULIA P	√	√	√	√	√
5	P	A. MAYA SALSABILAH P	√	√	√	√	√
6	P	A. LUTFITAH SAID	√	√	√	√	√
7	P	A. AZADELLAH MAHARANI	√	√	√	√	√
8	P	ALICIA RINDIANI PELAPU	√	√	√	√	√
9	P	ARINI QALBI	√	√	√	√	√
10	P	ATHIFAH MUTHAH AMRI	√	√	√	√	√
11	P	AZZAHRA DARAWANGI	√	√	√	√	√
12	L	FAHRY ZAFRAN	√	√	√	√	√
13	L	FAROUK HADAD SAPUTRA	√	√	√	√	√
14	P	IIN FITRIAH SYALBIAH	√	√	√	√	√
15	P	KHITA SYAHRUNI	√	√	√	√	√
16	P	MUTHIA HANIFAH	√	√	√	√	√
17	L	MUH. ABHI GIFAR QATAR	√	√	√	√	√
18	L	MUH. FAREL RAFAEL	√	√	√	√	√
19	L	MUH. RAFIE MAULANA F	√	√	√	√	√

20	L	MUH. ZAHRAN	√	√	√	√	√
21	L	NUR ALIM ERIK	√	√	√	√	√
22	L	MUH. IRWANSYAH	√	√	√	√	√
23	P	NUR AULIA PUTRI	√	√	√	√	√
24	P	NUR ASIA EKA PUTRI	√	√	√	√	√
25	P	NAFISAH RAMADHANI	√	√	√	√	√
26	P	NAYLA L KARIMAH	√	√	√	√	√
27	P	NURUL FADILLAH	√	√	√	√	√
28	P	RISKY PUTRI	√	√	√	√	√
29	P	RISKY AULIA	√	√	√	√	√
30	L	RAYHAN ARAFAH	√	√	√	√	√

# DAFTAR HADIR MURID

## DAFTAR HADIR MURID SD NEGERI MINASA UPA MAKASSAR TAHUN PELAJARAN 2017/2018

**KELAS** : VB  
**SEMESTER** : Ganjil

NO	L/P	NAMA SISWA	PERTEMUAN KE-				
			1	2	3	4	5
1	L	ALIF ADAMI	√	√	√	√	√
2	L	ALDIA FITRA FANLEPI	√	√	√	√	√
3	P	AZIZAH NUR MUSFIRA	√	√	√	√	√
4	L	ANELKA	√	√	√	√	√
5	L	ARFANDI	√	√	√	√	√
6	L	DAMIANUS	√	√	√	√	√
7	L	DAFFA MIFTAHURRAHMAN	√	√	√	√	√
8	L	DIFANI AFNUA	√	√	√	√	√
9	L	FARHAT	√	√	√	√	√
10	L	FANDI	√	√	√	√	√
11	L	MARIO	√	√	√	√	√
12	L	MICHAEL BENEDIET	√	√	√	√	√
13	L	MUH. ADITYA HUSSAIN	√	√	√	√	√
14	L	MUH. HAIKAL	√	√	√	√	√
15	L	MUH. ISLAMUDDIN	√	√	√	√	√
16	L	MUH. SYAHRUL	√	√	√	√	√
17	L	MUH. SAKIAN	√	√	√	√	√
18	L	MUH. ALAMSYAH	√	√	√	√	√
19	L	MUH. IBNU FATIN	√	√	√	√	√
20	P	MARSAH	√	√	√	√	√
21	P	NURUL HIDAYA TULLAH	√	√	√	√	√
22	L	NANSA	√	√	√	√	√
23	P	NURUL ILMI	√	√	√	√	√

24	P	NURUL MUHLISA	√	√	√	√	√
25	P	NURUL ATIKA	√	√	√	√	√
26	P	NURUL SUMINAR	√	√	√	√	√
27	L	RENGGA MAHESA	√	√	√	√	√
28	L	SYAIFUDDIN TELLAH	√	√	√	√	√
29	P	SILFA	√	√	√	√	√
30	P	SYIFA NAISELAH ANNISA	√	√	√	√	√