



## Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Belajar IPS di Kelas V SD

Nurul Fauziah Telaumbanua<sup>1</sup>, Chairunnisa Amelia<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: [nurulfauziahtelaumbanua@gmail.com](mailto:nurulfauziahtelaumbanua@gmail.com), [chairunnisaamelia@umsu.ac.id](mailto:chairunnisaamelia@umsu.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-01  <b>Keywords:</b> <i>Role Playing Method;</i> <i>Social Studies Learning;</i> <i>Study Skills.</i>	This research aims to determine the influence of using the Role Playing method on the Learning Skills of class V students in social studies subjects at the Islamic Education Park Integrated Elementary School. JL. Sisimangaraja No.5, District. Medan Amplas, Medan City, North Sumatra. This research is Quantitative Research. Using the Role Playing Method. The instruments used in this research are questionnaires to measure student learning skills and test questions to measure student learning skills. The data analysis techniques used in this research are Normality Test and Hypothesis Test. The results of this research show that there is an influence when using the Role Playing Method to improve students' learning skills in social studies learning class V at the Integrated Elementary School in the Islamic Education Park on the aspects of learning skills observed, using the Role Playing method on students' learning skills in class V at the Integrated Elementary School in the Islamic Education Park.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-01  <b>Kata kunci:</b> <i>Metode Role Playing;</i> <i>Pembelajaran IPS;</i> <i>Keterampilan Belajar.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh menggunakan metode <i>Role Playing</i> dalam Keterampilan Belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SD Terpadu Taman Pendidikan Islam. JL. Sisimangaraja No.5, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini merupakan Penelitian Kuantitatif. Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> . Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengukur Keterampilan Belajar siswa dan soal tes untuk mengukur Keterampilan belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Normalitas dan Uji Hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh saat Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan Keterampilan Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam aspek Keterampilan belajar yang diamati, dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> terhadap keterampilan belajar siswa di kelas V sd Terpadu taman Pendidikan Islam.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia. Menurut Dwi Siswoyo, dkk. (2016: 79), pendidikan memiliki fungsi menyiapkan sebagai manusia, menyiapkan tenaga kerja dan menyiapkan warga negara yang baik. Oleh karena itu, pada suatu negara, pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk membangun bangsanya.

Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2017:7). Oleh karena itu, bicara soal pendidikan selalu dekat dengan pembelajaran. Dengan belajar diharapkan manusia berubah menjadi lebih baik khususnya dalam perbuatannya. Belajar dilakukan dengan melalui aktivitas, praktik dan pengalaman sehingga di sekolah ada istilah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan proses interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai 2 pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subyek pokoknya (Sardiman A.M., 2017:14). Proses belajar mengajar yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan dan siswa tersebut dapat merumuskan sendiri suatu konsep yang sedang dipelajari.

Kegiatan pembelajaran yang berkualitas dapat diketahui dari interaksi antara guru dengan siswa yang menghasilkan perubahan-perubahan

perilaku pada siswa terkait suatu materi pembelajaran termasuk pada materi pembelajaran IPS. Perubahan-perubahan perilaku siswa tersebut mengacu pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Salah satu tujuan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPS yang dikemukakan Supardi (2011: 186-187) yaitu siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, serta memecahkan masalah-masalah sosial.

Salah satu upaya yang dapat untuk memotivasi belajar dan memunculkan kreativitas siswa ialah dengan penerapan metode pengajaran yang variatif. Metode atau model pengajaran merupakan bagian dari strategi pengajaran. Model pengajaran ini penting karena merupakan kegiatan menunjukkan dan memperlihatkan komunikasi antara guru dan murid. Banyak variasi model yang telah diciptakan dalam dunia pendidikan. Pengembangan variasi terus dilakukan agar proses belajar mengajar lebih balik dan dapat mencapai tujuan. Contoh dari sekian banyak model pembelajaran ialah card sort atau memilah dan memilih kartu. Gambaran yang diberikan oleh Mel Silberman (2017:46), card sort dapat menimbulkan gerakan fisik yang dapat membantu untuk sumber energi kepada kelas yang telah letih. Metode ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu obyek, atau mengulangi informasi.

Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru di SD Terpadu Taman Pendidikan Islam khususnya kelas V B, diperoleh informasi bahwa metode yang digunakan guru ialah ceramah karena dengan materi yang banyak dan jumlah jam yang pendek, metode ini masih dianggap efektif. Pada saat proses pembelajaran dengan metode ceramah tanya jawab ini terlihat siswa kurang berani untuk bertanya kepada guru. Jika diberi pertanyaan siswa hanya berbisik-bisik bahkan sebagian besar hanya diam. Siswa masih terkesan malu-malu untuk berpendapat di kelas. Beberapa siswa kadang sibuk dengan aktifitasnya sendiri untuk mengatasi kebosanan. Siswa kurang terbiasa untuk menuangkan pendapatnya balik kepada teman maupun kepada guru. Akibatnya kreativitas siswa tidak muncul.

Wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran IPS, menunjukkan bahwa seringkali siswa melupakan tentang materi yang baru saja disampaikan. Guru sering memberi pertanyaan diakhir menerangkan namun kebanyakan siswa tidak bisa menjawab. Seperti yang terlihat saat

observasi, ketika guru selesai menerangkan tentang proses masuknya agama Hindu dan Budha di Indonesia seperti biasa guru memberi pertanyaan tentang materi yang baru saja disampaikan dengan maksud mengetahui paham tidaknya siswa. Ketika itu, guru mencoba bertanya kepada siswa tentang bagaimana proses masuknya kebudayaan Hindu-Budha menurut teori waisya dan yang terjadi ialah sebagian besar siswa terkesan gugup tidak menjawab sehingga guru melempar pertanyaan kepada siswa yang aktif.

Dengan melihat permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran seperti yang telah digambarkan, maka sudah selayaknya diupayakan suatu tindakan guru untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya dengan meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif. Oleh karena itu, bertolak dari permasalahan tersebut maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian menggunakan metode card sort untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2017: 11), "Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu". Jenis yang digunakan yaitu Quasi experimental design (Sugiyono, 2017: 114). Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif dan jenis penelitian menggunakan Metode Role Playing penelitian dilaksanakan di SD Terpadu Taman Pendidikan Islam Kecamatan Medan Amplas, kota Medan, Sumatera Utara. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah 26 siswa, sebagai kelas Pre-test dan Post-test, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan Teknik total Sampling.

Instrumen yang digunakan pada penelitian berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi kreativitas Belajar, dan rubrik pengseoran terhadap keterampilan Belajar Siswa. Teknik pengambilan data yaitu berupa tes awal (Pre-Test) dan tes akhir (Post-Test) dengan jumlah soal sebanyak 15 soal. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan, Uji Normalitas, dan Uji Hipotesis. Selanjutnya

data dianalisis secara deskriptif dengan Software SPSS.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

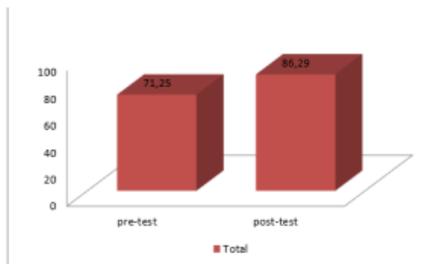
#### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan Software adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Statistik Deskripti

Data	Jumlah Siswa	Min	Max	Total
Pre-test	24	50	80	71.25
Post-test	24	70	96	86.29

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil Pre-Test dengan nilai minimum sebesar 50, nilai maksimum sebesar 80, nilai rata-rata sebesar 71.152, sedangkan nilai Post-Test diperoleh nilai minimum sebesar 70, nilai maksimum 96, nilai rata-rata 86,29, dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:



**Gambar 1.** Diagram rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* Keterampilan Belajar Siswa

#### 1. Hasil Uji Normalitas

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Keterampilan Belajar	Pre-test: Menggunakan Model Diskusi	0.217	24	.70	0.817	24	0.001
	Post-test: Menggunakan Metode Role Playing	0.123	24	.200 <sup>*</sup>	0.948	24	0.241

Berdasarkan output hasil uji Normalitas pada Kolmogorov simirnov tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) Untuk Pre-test  $0.70 > 0.05$ , post-test  $0.200 > 0.05$ , karena seluruh nilai sig  $> 0.05$  maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal.

#### 2. Hasil Uji Hipotesis

**Tabel 3.** Hasil Uji Hipotesis

	Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper		
Hasil Keterampilan Belajar	Equal variances assumed	.0276	.862	5.524	46	.000	15.043	3.392	19.682	10.403
	Equal variances not assumed			5.525	44.772	.000	15.043	3.395	19.687	10.397

Berdasarkan Tabel diatas nilai signifikansi *2-sided Equal Variance assumed* adalah  $0.000 < 0.05$  berdasar kriteria pengujian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti terdapat pengaruh Metode *Rolel Playing* Terhadap Keterampilan Belajar Siswa.

#### B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan, dengan nilai minimum sebesar 50, nilai maksimum sebesar 80, nilai rata-rata sebesar 71.152, sedangkan nilai Post-Test diperoleh nilai minimum sebesar 70, nilai maksimum 96, nilai rata-rata 86,29. Selanjutnya peneliti melakukan Uji Normalitas menggunakan SPSS, Berdasarkan output hasil uji Normalitas pada Kolmogorov simirnov tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) Untuk Pre-test  $0.70 > 0.05$ , post-test  $0.200 > 0.05$ , karena seluruh nilai sig  $> 0.05$  maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal. Kemudian peneliti melakukan Uji Hipotesis dengan nilai signifikansi *2-sided Equal Variance assumed* adalah  $0.000 < 0.05$  berdasar kriteria pengujian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti terdapat pengaruh Metode *Rolel Playing* Terhadap Keterampilan Belajar Siswa.

### IV. SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Berdasarkan analisis uji-t bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap Keterampilan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa Keterampilan Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam, Kec. Medan Amplas, Kota Medan mengalami pening-

katan setelah dilakukan penerapan Metode card sort.

2. Dari hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian penerapan Metode card sort untuk meningkatkan kreativitas Belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SD Terpadu Taman Pendidikan Islam, Kec. Medan Amplas, Kota Medan aspek kreativitas belajar yang diamati mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh dari lima indikator Keterampilan belajar pada Pre-test sebesar 71.25 meningkat menjadi post-test 86.29.
3. Keterampilan Belajar siswa dikelas Post-test dalam menggunakan Metode pembelajaran Role playing mengalami peningkatan yang sudah memenuhi standart KKM. Dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa pada Keterampilan Belajar Siswa sudah meningkat dan proses belajar siswa lebih baik dan efektif.

#### B. Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran dengan metode pembelajaran role playing dapat berjalan dengan baik maka guru harus mempertimbangkan antara alokasi waktu dengan kedalaman materi serta karakteristik siswa.
2. Agar pembelajaran dalam menerapkan metode pembelajaran role playing terlaksana dengan efektif dan efisien maka seorang guru harus menguasai langkah-langkah atau prosedur pelaksanaan metode pembelajaran role playing.
3. Dapat mengatasi kurangnya beberapa peran jika terdapat peran yang lebih dengan cara meminta bantuan dengan siswa lain yang bersedia dan juga ikut memainkan peran jika perlu.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Amung Ma'mum & Toto Subroto. (2015). Pendekatan ketrampilan taktis dalam permainan bolavoli konsep & pendekatan pembelajaran. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah bekerjasama dengan Direktorat Jenderal Olahraga.
- Daryanto, K. S. (2017). Pembelajaran Abad 21 (Cetakan ke-1). Yogyakarta: Gava Media.
- Gunawan, R. (2013). Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi. Bandung :Alfabeta .
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 3(2), 164–172
- Huda, Miftahul. 2016. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jannah, R. J. (2022). Banua Anyar Culinary Tourism Area as a Tourism Attraction in Banjarmasin. Innovation Of Sosial Studiens Journal,3(2),, 157-162.
- Miftahul Huda. 2016. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rumiati, Melinda, V. A. (2017). Pengembangan Media Vidio Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. JINOTEP,
- Sanjaya, W. 2016. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Tanjung, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Tahsinia, 1(1), 82–91.
- Wali, G. N. K., Winarko, W., & Murniasih, T. R. (2020). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tutor Sebaya. RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains & Teknologi, 2(2), 164–173. <https://doi.org/10.21067/jtst.v2i2.3574>
- Zaini, Hisyam, Dkk, 2017, Strategi pembelajaran Aktif, Yogyakarta: Pustaka Inisan Madani