

# PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V UPT SPF SD NEGERI MANGASA KECAMATAN RAPPOCINI KOTA MAKASSAR

*The Effect Of Role Playing Model On Learning Outcomes Social Science Students Class V UPT SPF SD Negeri Mangasa Subdistrict Rappocini Makassar City*

Rini Erawati<sup>1\*</sup>, Sayidiman<sup>2</sup>, Rahmawati Patta<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

\*Penulis Koresponden: rinierawati1230@gmail.com

## ABSTRAK (BAHASA INDONESIA)

Rumusan masalah penelitian ini membahas (1) bagaimana penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar (2) bagaimana hasil belajar IPS siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar (3) apakah terdapat pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Quasi Experimentas Design*. Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas V dengan sampel kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 23 orang dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 20 orang dan menggunakan teknik sampel yaitu *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen data penelitian ini yakni di tes hasil belajar adalah pilihan ganda dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini statistik deskriptif, dan statistik inferensial yaitu *Independent Sample T-Test*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh nilai signifikan  $<0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar Ips kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa.

**Kata Kunci:** Model Role Playing, Hasil Belajar, IPS

## ABSTRACT (BAHASA INGGRIS)

*The formulation of this research problem discusses (1) how to apply the role playing model to the social studies learning outcomes of class V students of UPT SPF SD Negeri Mangasa, Rappocini District, Makassar City (2) how the social studies learning outcomes of class V students upt SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar (3) whether there is an influence of role playing models on the social studies learning outcomes of class V students UPT SPF SD Negeri Mangasa, Rappocini District, Makassar City. This type of research is a type of experimental research using Quasi Experimentas The population used was all class V students with a sample of VA class as an experiment class with 23 students and VB class as a control class with 20 students and using a sample technique, namely purposive sampling. Data collection techniques in this study are tests, observations, and documentation. The data of this study is that the learning outcomes test is multiple choice and observation sheet. The data analysis technique used by this study is descriptive statistics, and inferential statistics are Independent Sample T-Test. Based on the results of the hypothesis test obtained a significant value of  $<0.05$  so that  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted, it can be concluded that there is an influence of the role playing model on the learning outcomes of social studies class V UPT SPF SD Negeri Mangasa.*

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

## 1. PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku akibat dari proses belajar mengajar dapat diukur melalui kegiatan penilaian. Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, dan merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar (Kencana Sari, 2018). Menurut Howard hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita, masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan pelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum (Yanto, 2015). Menurut Hamalik, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan (Yanto, 2015). Hasil belajar siswa dapat dikatakan berhasil saat siswa mampu mencapai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) melalui penilaian-penilaian kriteria tertentu.

Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia No. 23 Tahun 2016 pasal 4 ayat (1) tentang standar penilaian hasil belajar yang menyatakan bahwa: "Penilaian hasil belajar oleh Pendidikan bertujuan untuk menilai pencapaian standar kompetensi lulusan untuk semua mata pelajaran" Hasil belajar siswa dapat dikatakan berhasil saat mencapai standar kompetensi pada mata pelajaran tertentu. IPS adalah mata pelajaran atau bidang studi yang merupakan fusi sederhana (panduan) dan integrasi ilmu-ilmu sosial yang dikemas dengan materi yang sederhana, menarik, mudah dimengerti dan dipelajari untuk tujuan instruksional disekolah (Seran & Mardawani, 2021). IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu; sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (Susanto, 2014).

Tujuan IPS melingkupi aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, nilai dan moral. Aspek pengetahuan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan-pengetahuan siswa. Aspek pemahaman dengan memahami fenomena yang terjadi di dunia berkaitan dengan istilah, prinsip maupun pengolahan informasi. Aspek keterampilan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengolah data, menyampaikan gagasan atau pendapat, keterampilan menyusun pengetahuan baru dan keterampilan dalam kelompok. Aspek sikap adalah kecenderungan psikologis seseorang terhadap benda, sifat, keadaan, pekerjaan, pendapat, dan sebagainya. Nilai adalah sesuatu yang menjadi kriteria apakah suatu tindakan, pendapat, atau hasil kerja itu positif atau negatif. Moral adalah kriteria yang menjadi dasar untuk menentukan apakah tindakan, pendapat, suatu hasil kerja itu baik atau tidak baik, boleh dilakukan atau tidak, dianggap rusak atau tidak bagi masyarakat atau bangsa (Wiyono, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di UPT SPF SD Negeri Mangasa, ditemukan data hasil belajar IPS siswa kelas V pada kelas VA terdapat 11 orang siswa dibawah nilai KKM dari 27 siswa sedangkan Kelas VB terdapat 6 orang siswa dibawah nilai KKM dari 22 siswa. Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPS yaitu: Aspek guru (1) kurangnya inovasi pada model pembelajaran menjadikan siswa merasa bosan; (2) kurangnya kegiatan-kegiatan yang melibatkan siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran. Aspek siswa (1) siswa pasif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS (2) siswa kurang dapat memberikan pendapat, keaktifan, berpikir kritis dan keterampilan di kelas. Dilihat dari kendala yang dialami oleh siswa maka dibutuhkan model pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran IPS. Model pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran yaitu Model *Role Playing*.

Model *Role Playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Model ini juga sesuai dengan topik atau penyajian pembelajaran yang dekat dengan kehidupan anak pada umumnya, sehingga dalam pelaksanaannya anak akan mudah mengikuti pelajaran atau memerankan sesuatu yang diminta atau diperintah oleh guru yang sesuai dengan konsep atau materi pelajaran yang diajarkan.

Model *Role Playing* merupakan model yang tepat untuk melatih daya ingat pada siswa. Model *Role Playing* suatu penguasaan materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan memerankan tokoh. Pada hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Husni (2019) maka upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran IPS dengan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V B UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar".

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 3.1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Trianto model pembelajaran merupakan suatu proses perencanaan yang digunakan untuk pedoman dalam proses pembelajaran (Setyowati, 2020). Model pembelajaran juga merupakan salah satu bentuk pendekatan yang digunakan dalam rangka membentuk perubahan perilaku siswa agar dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran (Ponidi & Dkk, 2021). Menurut Indrawati model pembelajaran sebagai suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu,

dalam pola tersebut dapat terlihat kegiatan guru siswa didalam mewujudkan kondisi belajar atau system lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada siswa. Didalam pola pembelajaran yang dimaksud terdapat karakteristik berupa rentetan atau tahapan perbuatan/kegiatan guru-siswa yang dikenal dengan istilah sintaks (Tibahary & Mauliana, 2018).

Model pembelajaran ini sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berpikir dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompatan dan kerja sama dalam sebuah tim/kelompok (Octavia, 2020).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

Secara umum model pembelajaran mempunyai pengertian suatu garis besar Haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dengan adanya model pembelajaran, kegiatan yang akan dilaksanakan dapat tergambar dan tertata dari awal sampai akhir sehingga mempermudah dalam pencapaian tujuan dan hasil yang ditargetkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran memiliki sederetan Langkah-langkah (sintaks) yang harus dilakukan oleh guru dan siswa.

Model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing pembelajaran memiliki tujuan dan prinsip yang berbeda-beda, dengan, dengan memilih model pembelajaran yang tepat, seorang guru selain dapat menentukan hasil lulusan dari Lembaga Pendidikan juga merupakan landasan keberhasilan Lembaga Pendidikan serta menjadi pengalaman yang disenangi siswa.

### 3.2. Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan (Hidayat, 2016).

Djamarah mengatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* diartikan sebagai sosiodrama yang pada dasarnya membuat sebuah keadaan serupa dengan drama yang disajikan didepan kelas (Setyowati et al., 2020). Dalam model pembelajaran *Role Playing* murid dikonsisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun pada saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Menurut Basri model Pembelajaran *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai bentuk aktivitas dimana pelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain (Yulianto et al., 2020).

Selama proses pembelajaran dengan model *Role Playing* siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan dan sikap-sikap. Selama pembelajaran berlangsung, setiap peranan dapat melatih sikap, empati, simpati, rasa marah, senang, dan perasaan lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya mengidentifikasi perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.

Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu model ataupun cara untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dilakukan dengan pemeranan dirinya menjadi suatu tokoh hidup maupun benda mati. Permainan model ini dilakukan dengan lebih dari satu orang (Kelompok) tergantung dari apa yang diperankan oleh tiap individu.

Menurut Wahab *Role Playing* sebagai permainan gerak yang didalamnya terdapat tujuan, aturan, serta melibatkan unsur menyenangkan berdasarkan pengalaman. *Role Playing* digunakan dengan bertujuan membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial, serta menumbuhkan rasa empati siswa terhadap orang lain melalui penghayatan siswa pada peranan apa yang dimainkan (Yanto, 2015). Dengan demikian siswa diharapkan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru (Jalal, 2022). Model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa dengan cara memainkan peran-peran tokoh yang ada dalam suatu pembelajaran, sehingga dengan model pembelajaran ini siswa dapat langsung melibatkan keterampilan emosionalnya, yang dapat membuat siswa dapat langsung masuk dengan pembelajaran yang sedang dipelajari.

#### a. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Uno Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Role Playing* (Tarigan, 2017) adalah sebagai berikut:

##### 1. Persiapan atau Pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut.

##### 2. Memilih Pemain

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya (jika siswa pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau siswa sendiri yang mengusulkannya.

##### 3. Memilih Panggung

Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

#### 4. Menyiapkan Pengamat/Observer

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

#### 5. Memainkan Peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

#### 6. Diskusi dan Evaluasi

Guru bersama dengan siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

#### 7. Bermain Peran Ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

#### 8. Diskusi dan Evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

#### 9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi Ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

#### b. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

##### 1) Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*

Model Pembelajaran *Role Playing* memiliki beberapa kelebihan Djamarah (Setyowati et al., 2020) menyebutkan bahwa *Role Playing* memiliki kelebihan yaitu:

- Siswa dapat mengembangkan fikirannya dalam hal memahami, mengingat dan mensimulasikan isi cerita yang nantinya akan ditampilkan
- Siswa diajak untuk berlatih kreatif dan berinisiatif
- Peserta didik akan berlatih percaya diri Ketika melakukan bermain peran
- Bakat yang dimiliki oleh siswa dapat dikembangkan sehingga nantinya akan tumbuh jiwa seni drama dalam dirinya
- Siswa dapat berlatih untuk membagi tugas dengan kelompoknya
- Seluruh siswa yang didalam kelas dapat berpartisipasi saat pembelajaran

g. Model pembelajaran *Role Playing* dapat mewujudkan kelas yang aktif, kreatif, disenangi banyak siswa dan tidak membosankan

h. Siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar

i. Model pembelajaran *Role Playing* akan membuat siswa berkesan dan melekat di ingatan

j. Melatih kerja sama dengan sesama teman untuk dapat menampilkan yang terbaik

Berdasarkan kelebihan dari model pembelajaran *Role Playing* yang telah dipaparkan, diharapkan dapat membantu guru dalam mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

##### 2) Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

Model Pembelajaran *Role Playing* juga memiliki beberapa kelemahan. Kurniasih dan Sani (Setyowati et al., 2020) mengatakan bahwa ada beberapa kelemahan yaitu:

- Mebutuhkan durasi yang tidak sedikit
- Mebutuhkan Kerjasama dari pendidik maupun siswa
- Banyak siswa memiliki perasaan malu saat memperagakan peran dalam peristiwa atau kejadian
- Hanya beberapa materi yang dapat diterapkan dalam model pembelajaran ini
- Memerlukan ruang kelas yang cukup luas

Berdasarkan uraian diatas, walaupun model *Role Playing* mempunyai kelemahan namun hal tersebut dapat diantisipasi peneliti, salah satu caranya dengan memberikan cerita yang mudah dipahami siswa, membenarkan waktu untuk mempelajari teks drama beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar, peneliti harus selalu memberikan penjelasan, arahan dan bimbingan selama pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

### 3.3. Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut (Dwijayani, 2019).

Menurut Nana Sudjana Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan seseorang yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru disuatu sekolah atau kelas tertentu (Dwijayani, 2019).

Menurut Gagne dan Briggs Hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Dwijayani, 2019). Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), sintesis (C5), dan ranah penilaian (C6) (Dwijayani, 2019)

Hasil belajar adalah Sebagian hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Hasil belajar itu sangat penting dalam pembelajaran, karena adanya hasil belajar seorang guru dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Apabila hasil belajar siswa

meningkat berate tujuan pembelajaran sudah tercapai, begitupun sebaliknya.

#### a. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara garis besar faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu faktor yang bersumber dalam diri manusia yang sedang belajar yang disebut faktor internal, dan faktor yang bersumber dari luar manusia yang sedang belajar yang disebut faktor eksternal. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang timbul dari siswa itu sendiri yaitu sifatnya:
  - a) Faktor jasmaniah, seperti Kesehatan dan cacat tubuh.
  - b) Faktor psikologis, seperti intelegensi, perhatian, minat bakat, kesiapan dalam belajar
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang timbul dari luar diri siswa seperti cara orang tua mendidik, suasana rumah, ekonomi keluarga.

Sedangkan pendapat lain menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor dan faktor eksternal. Faktor internalnya yaitu karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan ajar, menggali hasil belajar, dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternalnya yaitu guru, lingkungan sebaya, kurikulum sekolah, saran dan prasarana. Dari beberapa pendapat diatas dapat dipahami bahwa ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

### 3.4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS merupakan rancangan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman-pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat, dimana kemampuan tersebut diperlukan untuk memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis (Permendiknas, 2006: 263).

IPS yaitu proses pembelajaran yang membahas manusia dalam segala aspek kehidupan dan interaksinya, serta bertujuan untuk membentuk pribadi siswa sebagai anggota masyarakat yang berbudaya, demokratis dan berintelektual dalam hal pemecaran isu-isu sosial. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha untuk memenuhi kebutuhan materil, budaya, kejiwaan, pemanfaatan sumber yang ada, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan hal lain yang berkaitan dengan studi sosial. Kehidupan masyarakat modern sangatlah kompleks sehingga membutuhkan pengetahuan dan keterampilan untuk membantu anak sedari usia sekolah dasar untuk mempelajari dunia sosial dan bagaimana hal tersebut bisa terjadi, mulai dari lingkungan tempat tinggal mereka, lingkungan sekolah, hingga lingkungan pada akhirnya nanti berperan dalam lingkungan yang lebih global seperti lingkup sebagai warga negara maupun sebagai masyarakat dunia.

Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan mulai dari lingkungan terbatas, yaitu lingkungan disekitar anak seperti lingkungan sekolah atau rumah dan secara bertahap pembelajaran IPS di sekolah diperluas lingkungannya hingga lingkup duniadi masa sekarang, masa lampau dan prediksi dimasa depan dalam kacamata

pengetahuan. Sehingga anak yang belajar IPS akan dapat menghayati masa sekarang dan memprediksi masa depan berdasarkan bekal pengetahuan tentang masa lampau dari kehidupan manusia (Ayudia & Dkk, 2022).

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah kegiatan dasar manusia secara sosial yang disajikan secara ilmiah yang tumbuh sesuai dengan perkembangan siswa di lingkungannya. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab, serta demokratis. Sehingga melalui mata pelajaran IPS diharapkan siswa memiliki kesadaran dalam kehidupan sosial di lingkungan masyarakat serta dapat terbina menjadi warga negara yang baik.

#### a. Karakteristik Mata Pelajaran IPS di SD

Mata pelajaran IPS menekankan pada penhkajian akan masalah sosial kemasyarakatan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Adapun beberapa karakteristik IPS (Seran & Mardawani, 2021) sebagai berikut:

- 1) Bahan pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial, keterampilan berpikir serta pemeliharaan/pemanfaatan lingkungan alam.
- 2) Mecerminkan berbagai kegiatan dasar manusia.
- 3) Organisasi Kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang integrated (terpadu), correlated (berhubungan) sampai yang separated (terpisah).
- 4) Susunan bahan pelajaran akan bervariasi dari pendekatan kewarganegaraan, fungsional, humanistik, sampai yang structural.
- 5) Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi.
- 6) Evaluasi tidak hanya akan mencakup aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik saja tetapi juga mencoba mengembangkan apa yang disebut *democratic quotient dan citizenship quotient*.
- 7) Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPS, demikian pula unsur-unsur *science*, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan pembelajaran.

Melalui karakteristik ini maka dipandang perlu adanya pengembangan pembelajaran IPS yang berpihak pada adanya persoalan-persoalan sosial serta isu-isu sosial yang kontekstual dekat dengan siswa sehari-hari. Sehingga dengan demikian kebermaknaan dari pembelajaran IPS yang bermakna lingkungan dapat ditanamkan dan upaya mencapai keterampilan sosial pada siswa dapat terwujud.

#### b. Ruang Lingkup Materi IPS di SD

Ruang lingkup materi IPS untuk tingkat sekolah dasar dibatasi pada gejala dan masalah sosial yang mampu dijangkau pada geografi dan sejarah. Itu pun di utamakan pada gejala dan masalah sosial sehari-hari yang ada di lingkungan siswa. Menurut MUchtar (2007) ruang lingkup mata pelajaran IPS mencakup empat aspek (Siska, 2016) yaitu:

1. System sosial dan budaya, meliputi: individu, keluarga, dan masyarakat, sosiologi sebagai ilmu

dan metode, interaksi sosial, sosiologi, pranata sosial, struktur sosial, kebudayaan, dan perubahan sosial budaya.

2. Manusia, tempat dan lingkungan, meliputi: system informasi geografi, interaksi gejala fisik dan sosial, struktur internal suatu tempat/wilayah, dan interaksi keuangan, serta persepsi lingkungan dan kewilayahan.
3. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan, meliputi: ketergantungan, spesialisasi, pembagian kerja, perkoperasian, dan kewirausahaan serta pengelolaan keuangan perusahaan.
4. Waktu, berkelanjutan, dan perubahan meliputi: dasar-dasar ilmu sejarah, fakta, peristiwa, dan proses.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 4.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Creswell penelitian kuantitatif secara ringkas yaitu jenis penelitian yang menjelaskan fenomena dengan mengumpulkan data numerik yang dianalisis menggunakan metode berbasis matematika, utamanya statistik (Duli, 2019). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Pengumpulan data menggunakan SPSS *Versi 21.0* dengan tujuan untuk mengujihipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Adapun bentuk penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Jenis ini dipilih karena peneliti akan memberikan *treatment* terhadap kelas eksperimen dan menyiapkan kelas kontrol sebagai perbandingannya.

#### 4.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain kelompok control non-ekivalen (*Nonequivalent Control Group Design*). Desain kelompok control non-ekivalen adalah desain yang hamper sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok control tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang diambil tidak secara acak, tetapi peneliti menerima subjek seadanya yaitu kelompok control dan kelompok eksperimen, serta adanya *pretest* dan *posttest* disetiap kelompok.

**Bagan 1 Rancangan Desain Penelitian**

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
R <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
R <sub>2</sub>	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan :

R<sub>1</sub> : Kelas eksperimen

R<sub>2</sub> : Kelas kontrol

X : Treatment/perlakuan dengan menerapkan model *Role Playing*

Q<sub>1</sub> : Pretest kelas eksperimen

Q<sub>2</sub> : Posttest kelas eksperimen

Q<sub>3</sub> : Pretest kelas control

Q<sub>4</sub> : Posttest kelas control

Berdasarkan tabel diatas, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (X), sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah. Dimana sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu diberikan pretest baik kelas eksperimen (Q<sub>1</sub>) maupun kelas kontrol (Q<sub>3</sub>) dari hasil inilah yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian. Posttest diberikan pada akhir perlakuan untuk melihat seberapa jauh akibat dari perlakuan yang diberikan, dengan cara melihat perbedaan antara nilai Q<sub>2</sub> dan Q<sub>4</sub>.

#### 4.3. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang berperan sebagai pengukur penelitian. Tentunya untuk mengukur, harus ada alat ukur yang baik pula, inilah yang dinamakan instrumen penelitian. Instrumen yang di gunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Tes Hasil Belajar Ips

Tes digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam mengukur kemampuan dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Instrument yang digunakan pada penelitian ini berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang akan di validator/ahli sebelum digunakan dalam penelitian. Tes berisi soal-soal *pretest* dan *posttest* yang berjumlah 15 butir soal. Tujuan penggunaan instrument ini yaitu untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa baik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

##### 2. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi terkait dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Setelah peneliti mengumpulkan data dari responden, kemudian data yang diperoleh tersebut harus memiliki skala dalam penelitiannya. Rumus untuk menghitung skala presentasi yaitu berikut:

*Persentase Pencapaian Kategori*

$$= \frac{\text{Skor Indikator Pencapaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

4 : Indikator terlaksana dengan baik

3 : Indikator cukup terlaksana

2 : Indikator kurang terlaksana

1 : Indikator tidak terlaksana

**Tabel 1 indikator Keberhasilan Proses Pembelajaran**

Skor	Kategori
<20%	Sangat Kurang Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

Sumber: Skripsi (Ilma, 2021)

#### 4.4. Analisis Data

Analisis data bertujuan menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih berarti. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah dengan menggunakan statistik. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan Teknik analisis statistic, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

##### 1. Analisis statistik deskriptif

Menurut (Sugiyono, 2016) menjelaskan bahwa analisis deskriptif statistik adalah suatu analisis yang tujuannya untuk menganalisis suatu data dengan menguraikan data yang terkumpul dengan berbagai metode tertentu, dimana hal tersebut tidak dimaksudkan untuk membuat kesimpulan yang berlaku secara general. Dalam analisis statistik deskriptif ini digunakan ukuran rata-rata hitung (*mean*), standar deviasi, maksimum, minimum. Untuk menyederhanakan proses data digunakan bantuan *SPSS Version 21.0*

##### 2. Analisis Statistika Inferensial

Statistik *inferensial* atau sering juga disebut statistic induktif atau statistik probabilitas adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2016).

##### a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data uji normalitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan *SPSS Version 21.0* menggunakan uji *Shapiro-wilk*. Syarat data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya atau  $Sig_{hitung} > 0,05$  berikut hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

##### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Data yang akan di uji homogenitasnya adalah hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol serta *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas menggunakan uji *Levene's* dilakukan dengan bantuan *SPSS Version 21.0* dengan kriteria ketika nilai signifikansinya  $> 0,05$  maka varian sampel dikatakan homogen. Berikut data uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

##### c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada atau tidak pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V UPT SPF Sd Negeri Mangassa Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu

*Independent sample T-Test*. Analisis ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 21.0. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih kecil dari taraf nyata 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Untuk mendukung hipotesis penelitian maka dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis nol ( $H_0$ ) Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Hipotesis alternatif ( $H_1$ ) Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa, peneliti menggunakan teknik penarikan sampel pada penelitian ini yaitu *Sampling Purposive* menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016).

Kegiatan awal yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan validasi instrument penelitian dan perangkat yang akan digunakan dalam penelitian dan terkhusus menguji validitas instrument soal (*pretest dan posttest*) sebelum digunakan dan dilanjutkan dengan pemberian *treatment* melalui penerapan model *role playing*. Validasi ini dilakukan oleh dosen yang ahli dalam bidangnya yaitu oleh Bapak Dr. Amir Pada, M.Pd selaku dosen IPS di PGSD FIP UNM dan Ibu Andi Dewi Riang Tati, S.Pd., M.Pd selaku dosen IPS di PGSD FIP UNM.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tiga hal antara lain yang pertama, untuk gambaran penerapan model *Role Playing* pada hasil belajar Ips siswa, kedua untuk mengetahui hasil belajar Ips siswa, dan ketiga untuk mengetahui pengaruh model *Role Playing* pada hasil belajar Ips siswa.

Data yang diperoleh dan dianalisis dalam penelitian ini meliputi hasil observasi siswa dan guru, hasil belajar Ips siswa yang di ambil dari kelas V A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan kelas V B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 21 siswa. Hasil penelitian di uraikan sebagai berikut.

#### 4.1.1 Gambaran Penerapan Model *Role Playing* pada Hasil Belajar Siswa V

Pelaksanaan proses pembelajaran pada kelas eksperimen V A UPT SPF SD Negeri Mangasa, penerapan model *Role Playing* pada muatan pembelajaran IPS diuraikan dengan melalui lembar observasi saat proses

pembelajaran berlangsung yang terdiri dari beberapa Langkah penerapan model *Role Playing* yang diamati yaitu (1) Persiapan dan Pengamatan (2) Memilih Pemain (3) Memilih Panggung (4) Menyiapkan Pengamat (5) Memilih Peran (6) Diskusi dan Evaluasi (7) Bermain Peran Ulang (8) Diskusi dan Evaluasi Kedua (9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan. Penerapan model *Role Playing* dalam pembelajaran melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung karena siswa langsung memperagakan atau dipraktekan materi secara langsung siswa lebih aktif dibandingkan dengan model yang digunakan pada kelas kontrol yang hanya bermain games tidak mempraktekan materi secara langsung. Hasil pelaksanaan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

a. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Model *Role Playing*

Pelaksanaan model *role playing* dalam pembelajaran di kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa. Kegiatan pelaksanaan pada mata pelajaran IPS menggunakan model *role playing* di kelas eksperimen dan kelas kontrol model *TGT*. Pada pertemuan I kelas eksperimen maupun kelas kontrol dilakukan pemberian *Pretest* dari hasil pemberian *Pretest* tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pertemuan II pemberian perlakuan (*treatment*), pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model *role playing* dan pada kelas kontrol menggunakan model biasanya yaitu model *TGT*. Pelaksanaan kedua model tersebut memiliki perbedaan dimana pada kelas eksperimen yang menggunakan model *role playing* siswa lebih aktif karena siswa terlibat langsung dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan memperagakan drama yang telah disediakan guru sehingga siswa terbilang lebih aktif dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model biasanya karena hanya beberapa siswa yang aktif dalam proses pembelajaran kendala yang didapat dalam penggunaan model biasanya tidak semua siswa bekerja sama dengan kelompoknya serta tidak terlalu fokus mendengarkan pendapat temannya.

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terjadi perbedaan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran model *role playing* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut diperkuat dalam penelitian (Setyowati, 2020) yang mengatakan bahwa penggunaan model *role playing* melatih siswa terbiasa dalam berbicara dan bekerjasama dengan teman sebayanya, dengan begitu pembelajaran tidak berpusat pada guru dan hasil yang diinginkan dapat tercapai. Selain itu model *role playing* dapat menumbuhkan antusias siswa dalam belajar, hal tersebut terlihat dari besarnya peran dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model *role playing* seperti memiliki kemauan untuk menghafal teks dialog, membawa alat peraga dalam bermain peran, dan bekerja sama dalam memainkan peran (Kencana, 2018). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model *role playing* lebih melibatkan keaktifan siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan menggunakan model biasanya pada kelas kontrol.

4.1.2 Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di UPT SPF SD Negeri Mangasa

a. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

1) Analisis Deskriptif *Pretest* Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

*Pretest* ini Dilakukan untuk memperoleh data sebelum dilaksanakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Jumlah subjek penelitian ini kelas eksperimen 23 siswa dan kelas kontrol 20 siswa. *Pretest* yang diberikan berupa soal pilihan ganda. Setelah data *Pretests* diperoleh kemudian data diolah menggunakan bantuan SPSS *Version 21.0*. Data hasil *Pretest* kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 2 Deskripsi Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Pretest Ekperimen	Pretest Kontrol
Mean	48.96	51.05
Median	46.00	53,00
Mode	46	53
Std. Deviation	8.466	9.128
Variance	71.680	83.313
Range	33	33
Minimum	33	33
Maximum	66	66
Sum	1126	1021

SPSS *Version 21.0*

Berdasarkan tabel 4.1, dapat dilihat bahwa terdapat keragaman data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol itu dapat dilihat dari *mean* kedua kelas terdapat perbedaan data yang diperoleh, begitupula dengan standar deviasi kedua kelas juga memiliki perbedaan data yang diperoleh, serta maksimum dan minimum kedua kelas tersebut terdapat perpedaan data yang diperoleh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat data-data yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan. Distribusi frekuensi hasil *pretest* hasil belajar Ips kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Distribusi dan Persentasi Skor *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

N o.	Inter val Nilai	Katego ri	Kelas Ekperimen		Kelas Kontrol	
			Frekue nsi	Present ase	Frekue nsi	Persent ase
1	90 – 100	Sangat Tinggi	-	-	-	-
2	80 – 89	Tinggi	-	-	-	-
3	70 – 79	Cukup	-	-	-	-
4	60 – 69	Rendah	5	22,73%	5	25%
5	0 – 59	Sangat Rendah	18	78,26%	15	57%
<b>Jumlah</b>			23	100%	20	100%

Berdasarkan tabel 4.2, dapat dilihat bahwa perbedaan dari data persentase kelas eksperimen dan kelas

kontrol, dilihat dari data persentase kedua kelas tidak terdapat perbedaan dari data yang diperoleh. Berdasarkan hasil analisis data deskriptif yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat rendah sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori sangat kurang dengan perolehan persentase yang paling dominan dari kedua kelas.

2) Analisis Deskriptif *Posttest* Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

*Posttest* ini Dilakukan untuk memperoleh data setelah dilaksanakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Jumlah subjek penelitian ini kelas eksperimen 23 siswa dan kelas kontrol 20 siswa. *Pretest* yang diberikan berupa soal pilihan ganda. Setelah data *Pretests* diperoleh kemudian data diolah menggunakan bantuan SPSS *Version 21.0*. Data hasil *Pretest* kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 4 Deskripsi Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	Posttest Eksperimen	Posttest Kontrol
Mean	83.78	76.45
Median	86,00	73.00
Mode	80	73
Std. Deviation	8.862	8.306
Variance	78.542	68.997
Range	33	33
Minimum	67	60
Maximum	100	93
Sum	1927	1529

Sumber: SPSS *Version 21.0*

Berdasarkan tabel 4.3, dapat dilihat bahwa terdapat keragaman data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol itu dapat dilihat dari *mean* kedua kelas terdapat perbedaan data yang diperoleh, begitupula dengan standar deviasi kedua kelas juga memiliki perbedaan data yang diperoleh, serta maksimum dan minimum kedua kelas tersebut terdapat perbedaan data yang diperoleh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat data-data yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan. Distribusi frekuensi hasil *posttest* hasil belajar Ips kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5 Distribusi dan Persentasi Skor Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

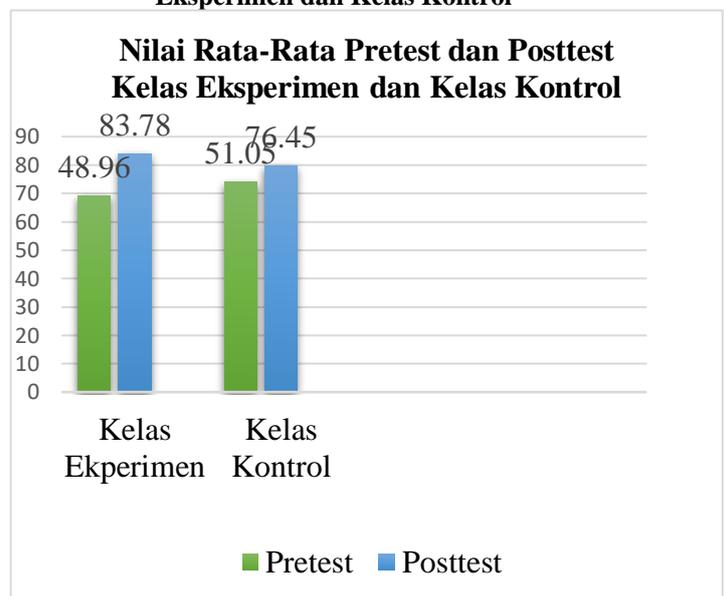
No.	Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	90 – 100	Sangat Tinggi	6	26,08%	1	5%
2	80 – 89	Tinggi	12	52,17%	8	40%
3	70 – 79	Cukup	4	17,39%	7	35%

4	60 – 69	Rendah	1	5,34%	4	20%
5	0 – 59	Sangat Rendah	-	-	-	-
<b>Jumlah</b>			23	100%	20	100%

Berdasarkan tabel 4.4, dapat dilihat bahwa perbedaan dari data persentase kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilihat dari data persentase kedua kelas terdapat perbedaan dari data yang diperoleh. Berdasarkan hasil analisis data deskriptif yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori tinggi. Meskipun kedua kelas tersebut berada pada kategori yang sama tetapi nilai persentase kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan kelas kontrol dengan perolehan persentase yang paling dominan dari kedua kelas.

Berdasarkan data penelitian hasil belajar IPS siswa yang telah dilakukan, maka perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disajikan dalam diagram berikut ini.

**Gambar 1 Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest Hasil Belajar di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**



4.1.3 Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS

a) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data uji normalitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS *Version 21.0* menggunakan uji *Shapiro-wilk*. Syarat data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya atau  $Sig_{hitung} > 0,05$  berikut hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Data	Sig <sub>hitung</sub>	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen	0,153	0,153 > 0,05 = normal
Pretest Kelas Kontrol	0,129	0,129 > 0,05 = normal
Posttest Kelas Eksperimen	0,251	0,251 > 0,05 = normal
Posttest Kelas Kontrol	0,288	0,288 > 0,05 = normal

Sumber: SPSS Version 21.0

Berdasarkan tabel 4.5, menunjukkan bahwa data hasil *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai Sig<sub>hitung</sub> lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Data yang akan di uji homogenitasnya adalah hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol serta *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas menggunakan uji *leneve's* dilakukan dengan bantuan SPSS Version 21.0 dengan kriteria ketika nilai signifikansinya > 0,05 maka varian sampel dikatakan homogen. Berikut data uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Data	Sig <sub>hitung</sub>	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,918	0,918 > 0,05 = Homogen
Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,842	0,842 > 0,05 = Homogen

Sumber: SPSS Version 21.0

Berdasarkan tabel 4.6, menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol maupun *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan memiliki varian homogen karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Dengan kata lain, varian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

c) Uji Hipotesis

1) *Independent Sample T-Test Pretest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan *treatment*. Adapun hasil *Independent Sample T-Test Pretest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol sebagai berikut.

**Tabel 8 Hasil Uji Independent Sample t-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Data	Sig <sub>hitung</sub>	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,440	0,440 > 0,05 = Tidak ada perbedaan

Sumber: SPSS Version 21.0

Berdasarkan tabel 4.7 diatas, diperoleh hasil pengujian sig.(2-tailed) sebesar 0,440 > 0,05 yang artinya menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan *treatment*.

2) *Independent Sample T-Test Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah diberikan *treatment*. Adapun hasil *Independent Sample T-Test Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol sebagai berikut.

**Tabel 9 Hasil Uji Independent Sample t-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Data	Sig <sub>hitung</sub>	Keterangan
Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,008	0,008 < 0,05 = Ada perbedaan

Sumber: SPSS Version 21.0

Berdasarkan tabel 4.9, diperoleh pengujian Sig.(2-tailed) sebesar 0,008 < 0,05. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS kelas eksperimen yang diberikan *treatment* dan kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment*. Dari hasil perhitungan Sig.(2-tailed) sebesar 0,008 < 0,05, maka hipotesis H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model *Role Playing* pada hasil belajar IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar dinyatakan diterima.

**4.2. Pembahasan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar, selama kurang lebih 1 bulan. Subjek penelitian yang digunakan yaitu kelas VA sebagai kelas Eksperimen sebanyak 23 siswa dan Kelas VB sebagai Kelas Kontrol sebanyak 20 siswa. Kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu diberikan *pretest* sebagai alat untuk mengukur kemampuan tes awal siswa. Kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) berupa model *role playing*. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, maka dapat diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan selama 4 kali pertemuan yaitu 2 kali pertemuan kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan kelas kontrol yang dimulai dengan memberikan tes awal (*pretest*) kemudian memberikan *treatment* dan terakhir melakukan tes akhir (*posttest*).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan diantaranya adalah (1) Tes merupakan teknik yang berguna untuk memperoleh data tentang penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa. (2) Lembar observasi yaitu berupa lembar aktivitas guru dan siswa untuk melihat keaktifan penerapan model *role playing* pada proses pembelajaran. (3) Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dokumentasi kegiatan.

### 1. Gambaran Penerapan Model *Role Playing* Pada Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V

Penerapan model *role playing* pada hasil belajar IPS siswa kelas V dalam penelitian ini yang diamati ada dua yaitu dengan menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa siswa. Diperoleh bahwa penerapan itu efektif hal ini dapat dilihat dari bagaimana keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model *role playing* maka diperoleh hasil penelitian bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui model *role playing* keaktifan siswa dapat dilihat disetiap pertemuannya karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan memperagakan materi yang diajarkan melalui drama yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (Setyowati, 2020) model pembelajaran ialah rancangan atau bentuk yang dijadikan sebagai acuan dalam merencanakan kegiatan belajar. Kegiatan belajar mengajar di kelas dapat terealisasi melalui penerapan pendekatan dari model pembelajaran yang sesuai, meskipun pembelajaran berpusat pada siswa.

Pendapat lain juga mengatakan menurut Nurrita (Rosita, 2021) model pembelajaran yang tepat akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran secara efektif.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian proses belajar dan penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam menentukan suatu model yang tepat bisa membuat suatu keberhasilan seorang siswa dalam suatu proses pembelajaran.

Penerapan model yang tepat juga berpengaruh terhadap keberhasilan hasil belajar siswa, penerapan model *role playing* melibatkan keefektifan siswa dalam proses pembelajaran karena keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fitriana, 2018) bahwa penggunaan model *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di sekolah dasar.

### 2. Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Hasil belajar pada penelitian ini adalah perubahan nilai yang dipengaruhi model pembelajaran *role playing*. Hasil belajar Ips dalam penelitian ini diukur melalui soal *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 15 butir soal. Ada banyak yang mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya model yang digunakan guru dalam pembelajaran.

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terjadi perbedaan hasil belajar Ips pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut berdasarkan data yang diperoleh kemudian dianalisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif pada data *pretest* hasil belajar diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori sangat rendah dilihat dari rata-rata (*mean*). Analisis deskriptif untuk data *posttest* hasil belajar siswa diketahui untuk kelas eksperimen mengalami peningkatan persentase dan berubah menjadi tinggi, sedangkan untuk analisis deskriptif untuk data *posttest* hasil belajar siswa diketahui untuk kelas kontrol mengalami peningkatan persentase dan berubah menjadi tinggi tetapi peningkatannya persentasenya tidak sebanding dengan kelas eksperimen

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan terdapat perbedaan nilai rata-rata (*mean*) *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan model *role playing* tergolong tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa dalam menyelesaikan instrument tes yang diberikan dan menunjukkan indikator hasil belajar. Indikator yang dimaksud dalam hasil belajar dalam mengingat yaitu mengetahui informasi yang ada pada soal, memahami yaitu mengerti inti dari soal dengan tepat, menganalisis yaitu dapat menemukan cara pemecahan soal dengan tepat, mengevaluasi yaitu dapat memberikan jawaban logis terkait soal, dan menyimpulkan yaitu dapat menyimpulkan dengan tepat. Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun terencana, baik tes tertulis maupun tes lisan, maupun tes perbuatan (Prestiana, 2013). Selain itu, Abdurrahman (2013) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar (Irawan, 2017). Jika siswa telah mengalami hasil belajar yang meningkat dapat dikatakan penggunaan model *role playing* telah sukses dilaksanakan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Hasil belajar Ips yang diperoleh siswa bahwa lebih mengalami peningkatan dengan menggunakan model *role playing* karena keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dibandingkan model biasanya. Kendala yang model biasanya masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran dengan penggunaan model biasanya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa terbukti bahwa pembelajaran IPS melalui model *role playing* yang telah diterapkan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V.

### 3. Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V

Analisis statistik inferensial dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik jenis *independent sample t-test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara kelompok yang berbeda. Namun terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini yakni yang digunakan menguji normalitas yaitu *Shapiro-wilk*.

Uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Shapiro-wilk* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Tahap selanjutnya dilakukan uji homogenitas antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Levene's* dengan hasil kedua kelompok dinyatakan homogen. Setelah melakukan uji asumsi kemudian dilakukan uji hipotesis dalam hal ini uji *independent sample t-test*.

Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai Sig. (2-tailed) > 0.05, sehingga tidak ada perbedaan hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum penerapan model *role playing*. Sedangkan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *role playing* terhadap hasil belajar Ips siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Makassar Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Deliyana (2019) menyatakan bahwa hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat berlangsung baik dan memacu siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Rosita, 2021). Selain itu, hal tersebut diperkuat penelitian terdahulu (Basri, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat berhasil dalam meningkatkan dan membantu hasil pembelajaran, karena penggunaan *role playing* dapat memperbaiki hasil belajar siswa, baik secara individu maupun secara klasikal.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan Model *Role Playing* di kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar terlaksana dengan sangat baik dikarenakan kategori persentasi pada setiap pertemuan terus meningkat dari kategori kurang menjadi sangat baik
2. Hasil Belajar IPS siswa di kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar meningkat saat penerapan model *role playing*. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata *posttest* (setelah *treatment*) lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest* (sebelum *treatment*).
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Mangasa Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang dibuktikan dengan nilai Sig.(2-tailed) yang diperoleh lebih < 0,05 yang artinya bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayudia, I., & Dkk. (2022). *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Media Sains Indonesia.
- D. Sriwahyuni. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pengertian Dan Pentingnya Peraturan Perundang-Undangan Tingkat Pusat Dan Daerah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Siswa Kelas V Di Sdn 2 Ngembak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 29(1), 2019.
- Duli, N. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Deepublish.
- Dwijayani, N. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Ekawati, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema I siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(3), 361.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Fahmeyzan, D., & Dkk, &. (2018). Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi dengan Menggunakan Skewness dan Kurtosi. 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.30812/varian.v2i1.331>
- Fitriana Eliska. (2018). Pengaruh Strategi Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V. 169.
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*.
- Hidayat, U. S. (2016). *Model-Model Pembelajaran Efektif*. Yayasan Budhi Mulia Sukabumi.
- Husni, M. (2019). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019.
- Ilma, N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 2 Subtema 1 Sumber Energi Kelas IV SDN 104 Tontonan Kabupaten Enrekang.
- Irawan, R. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Dengan Penggunaan Media Utang ( Ular Tangga ) Melalui Pendekatan Deep dialogue atau Critical Thinking ( DD/CT ) Siswa kelas X SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Pembelajaran 2016/2017.
- Irdam Idrus, & Sri Irawati. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(2). <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>
- Jalal, N. M. (2022). *Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*. Wiyata Bestari Samasta.
- Kasanah, S. A., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing

- Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Manab, A. (2015). *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif* (A. Kutbuddin (ed.); 1st ed., pp. 1–5). Kalimedia. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/10156/1/penelitian\\_Pendidikan\\_Pendekatan\\_Kualitatif.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/10156/1/penelitian_Pendidikan_Pendekatan_Kualitatif.pdf)
- Maulana. (2015). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. *Skripsi*, 151(2), 10–17.
- Ningrum, D. cahya. (2020). *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah*.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Octavia, S. A. (2020). *Model Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Ponidi, & Dkk. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Adab.
- Permendikbud. (2018). Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *JDIH Kemendikbud*, 1–527.
- Prestiana. (2013). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo*.
- Purwanti, E. (2010). *Asesmen Pembelajaran Sd*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Nasional.
- Rachman, T. (2018). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 106158 Pematang Johar Kecamatan Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Rachmadtullah, R. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 287. <https://doi.org/10.21009/jpd.062.10>
- Rosita, D. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Jeddih 4*.
- Seran, E. Y. dan, & Mardawani. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Deepublish.
- Setyowati, D., Kartikasari, E., & Nuryasana, E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SDN Asemrowo II. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 12. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.865>
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Garudhawaca.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (26 ed.). Alfabeta.
- Sumarni, M. L. (2015). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 53(9), 1689–1699.
- Sunardin, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS melalui Penerapan Model Project Based Learning. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 21(2), 116–122. <https://doi.org/10.26858/ijes.v21i2.8641>
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v5i3.3898>
- Wahyuni, R., Utami, C., & Husna, N. (2016). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI Sma Negeri 6 Singkawang. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i2.87>
- Tibahary, A. R., & Mauliana. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif Muliana. *Journal of Pedagogy*, 1(03), 54–64.
- Wiyono, H. (2021). *Pendidikan IPS*. Lakeisha.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/173>