

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V DI SD

Ramadhani Aulya Putri, Sugiyono, Tahmid Sabri

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak

Email:ramadhanixiipa3@gmail.com

Abstract

This study purposed to analyze how much influence of the role playing model has on the learning outcomes on Social Sciences of the fifth grade students on public elementary school 66 Pontianak City. The method was experimental method with the form of Quasi Experimental Design types of Nonequivalent Control Group Design. The population in the study of all fifth grade students of Pontianak Kota 66 Elementary School, amounting to 65 people, took the sample using simple random sampling technique so that the sample was VA class as the experimental class and VB as the control class. Data collection techniques were measurement techniques, with data collection tools is a test of multiple choice students amounted to 50 questions. Based on data analysis, the result of the average post-test experimental class= 71.36 and average post-test result of the control class= 62.43. The results of hypothesis testing (t-test) obtained t count 2.255 and t table 2.007 (significant level (α) = 5% and dk = 53) which means tcount > ttable, then H_a is accepted. This means there was a significant influence on applying the role playing model. From the calculation of Effect Size (d) obtained 0.62 (medium criteria). The role playing model influences the learning outcomes of Social Sciences in class V of Elementary School 66 Pontianak City.

Key words : *Learning Outcomes, Role Playing, Sosial Sciene.*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bagian dalam sistem pendidikan di Indonesia serta pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik tanpa terkecuali. Mulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga tingkat Menengah Atas. Pelajaran IPS di SD mengajarkan peristiwa, dan konsep-konsep ilmu sosial untuk membentuk peserta didik menjadi warga Negara yang peduli terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat serta memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik. Ahmad Susanto (2014: 10) mengatakan bahwa, “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang mempelajari, menelaah, menganalisa gejala dan masalah sosial di masyarakat berdasarkan aspek kehidupan”.

Menurut Depdiknas, 2006 dalam (Ahmad Susanto, 2014: 35) menyatakan bahwa “Tujuan IPS khususnya pembelajaran IPS-SD Tahun 2006 adalah agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupannya sehari-hari”. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran yang diberikan kepada peserta didik untuk membekali mereka agar dapat menjadi warga Negara yang peduli dengan masalah sosial yang ada di lingkungan masyarakat sekitarnya serta memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut maka hendaknya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diajarkan atau

disampaikan secara menarik dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran IPS, model pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2015: 18) berpendapat bahwa, “model pembelajaran merupakan sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Model pembelajaran hendaknya dipilih sesuai dengan materi ajar sehingga diharapkan dapat membuat peserta didik ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan dapat terjalinnya interaksi antara peserta didik dan guru maupun peserta didik dan peserta didik, sehingga peserta didik mampu memahami materi dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi bermakna. Apabila semua ini terpenuhi maka akan berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran sebaiknya memilih model yang tepat agar peserta didik dapat turut aktif dalam kegiatan pembelajaran contohnya menggunakan model pembelajaran *role playing*. Model *role playing* adalah model pembelajaran yang menuntun peserta didik untuk memerankan tokoh atau benda mati yang mengharuskan peserta didik berinteraksi dengan peserta didik lain serta saling memberikan masukan dan saran akan peran yang diperankannya sehingga terciptanya kegiatan pembelajaran yang baik yang dapat memberikan pengalaman sosial pada peserta didik. Model ini mengajak peserta didik untuk terlibat langsung kedalam kegiatan pembelajaran dengan memainkan peran sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga peserta didik dapat mendalami dan memahami materi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Susi Rosliah, S.Pd dan ibu Tuty Awalia, S.Pd.SD sebagai guru kelas VA dan VB Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota pada

tanggal 12 September 2018. Peneliti menemukan permasalahan terkait dalam proses pembelajaran IPS, bahwa masih ada peserta didik yang kurang dapat memahami materi IPS yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini guru telah mencoba menggunakan beberapa metode pembelajaran. Namun, metode yang digunakan guru tidak sesuai dengan materi, dan tetap menuntut peserta didik untuk menghafal agar dapat memahami materi. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS belum maksimal dimana masih adanya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 72. Maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang dapat mengajak peserta didik untuk paham dengan materi namun dengan cara yang menyenangkan, salah satunya adalah model pembelajaran *role playing*.

Dengan model *role playing* ini diharapkan akan menarik minat belajar peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru, juga dapat mengarahkan kepada pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna dan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik akan sesuai dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka Peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota.”

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Jenis penelitian eksperimen ini menggunakan *Quasi Experimental Design*. Bentuk rancangan *quasi experimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* dengan pola sebagai berikut:

Tabel 1. Pola *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	-	O ₄

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 66 Pontianak Kota. Sampel yang digunakan adalah dua kelas, yang terdiri atas kelas V A sebagai kelas kontrol dan kelas V B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpul data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik observasi langsung, dan teknik pengukuran. Alat pengumpul data pada penelitian ini, yaitu tes yang berbentuk pilihan ganda (soal *pretest* dan *posttest*). Alur penelitian dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

Tahap Pendahuluan

Melakukan studi pustaka serta observasi ke sekolah mitra penelitian dan wawancara dengan guru kelas. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti bermitra dengan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota.

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) tahap persiapan ini dimulai dengan penyusunan instrumen penelitian berupa kisi-kisi soal tes, soal *pre-test* dan *post-test*, kunci jawaban, dan pedoman penskoran serta menyiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Instrumen penelitian disesuaikan dengan kurikulum nasional dan sumber belajar yang digunakan oleh sekolah. (2) melakukan validasi instrumen penelitian yang dilakukan oleh guru IPS. (3) Merevisi alat pengumpul data (instrumen) yang telah di validasi (4) melaksanakan uji coba soal yang telah divalidasi di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota. (5) Menganalisis data hasil uji coba soal tes (reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran).

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) menentukan jadwal penelitian pada kelas yang disesuaikan dengan jadwal belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas tersebut

yang dijadikan sampel. (2) memberikan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kondisi awal siswa (3) mengolah data hasil *pre-test* (memberi skor *pre-test* kedua kelas, menghitung rata-rata, standar deviasi, menghitung normalitas dengan chi kuadrat, menguji homogenitas dengan uji F, dan menguji hipotesis) (4) memberikan perlakuan dengan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *role playing* pada kelas eksperimen dan tidak menerapkan model *role playing* pada kelas kontrol. (5) memberikan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. (6) mengolah data hasil *post-test* (memberi skor *pre-test* kedua kelas, menghitung rata-rata, standar deviasi, menghitung normalitas dengan chi kuadrat, menguji homogenitas dengan uji F, menguji hipotesis dan menghitung *effect size*).

Tahap Akhir

Membuat kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Adapun data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah: (1) data berupa hasil belajar peserta didik dengan cara memberi *post test* peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tidak menerapkan model pembelajaran *role playing*. (2) data berupa hasil belajar peserta didik dengan cara memberi *post test* peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menerapkan model pembelajaran *role playing*. Sumber Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data primer yaitu data langsung dari peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung dan teknik pengukuran. Teknik observasi langsung adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada obyek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat dimana suatu peristiwa, keadaan, atau situasi sedang terjadi (Hadari Nawawi 2015:100) teknik ini digunakan untuk mengamati

pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dan diobservasi oleh guru kelas. Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat Kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan (Hadari Nawawi 2015:101). Teknik ini dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik akan materi dengan diberikan tes berbentuk pilihan ganda.

Agar alat pengumpulan data dapat bersifat objektif dan dapat memberikan gambaran yang sebenarnya tentang pencapaian hasil belajar peserta didik, maka diperlukan analisis terhadap alat pengumpulan data tersebut. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Suharsimi Arikunto 2013: 211). Validitas dari tes yang diuji adalah validitas isi bertujuan untuk melihat kesesuaian antara kompetensi dasar dan materi. Maka tes dibuat berdasarkan kurikulum KTSP dan isi bahan ajar dalam tes disesuaikan dengan kompetensi dasar. Selanjutnya menghitung reliabilitas yaitu ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya dengan rumus $K-R$. 20 Selanjutnya menentukan tingkat kesukaran soal untuk mengukur kualitas soal dengan rumus $P = \frac{B}{JS}$. dan menghitung daya pembeda soal untuk melihat kesanggupan soal untuk membedakan prestasi peserta didik dengan rumus $DP = \frac{S_A - S_B}{\frac{1}{2}n.maks}$.

Hasil belajar siswa *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut. 1) menskor hasil *pre-test* dan *post-test* sesuai pedoman penskoran. 2) menghitung rata-rata dengan rumus $\bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$ 3) menghitung standar deviasi dengan rumus $SD = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$ 4) menghitung normalitas dengan menggunakan rumus Chi-Kuadrat $\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$ 3) Menguji homogenitas variansinya dengan rumus $F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$ Sugiyono (2016: 57).

4) Melakukan uji t apabila kedua kelas variansinya homogen, dengan menggunakan rumus

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 2)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

5) Menghitung berapa besar pengaruh menggunakan *effect size*

$$d = \frac{X_e - X_k}{S_{pooled}}$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil *Pre-Test*

Sebelum melakukan perlakuan diperlukan pengambilan data untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dengan memberi soal *pre-test* yang kemudian dianalisis sesuai dengan prosedur yang di tentukan. Diketahui bahwa skor tertinggi pada kelas kontrol adalah 70 dan skor terendah sebesar 24, sehingga terdapat selisih sebesar 46. Sedangkan skor tertinggi pada kelas eksperimen adalah 70 dan skor terendah sebesar 18, sehingga terdapat selisih sebesar 52. Rata-rata *pre-test* di kelas kontrol sebesar 43,50, sedangkan nilai rata-rata *pre-test* di kelas eksperimen sebesar 41,29, sehingga diperoleh selisih rata-rata kedua kelas adalah sebesar 2,21.

Hasil *Post-Test*

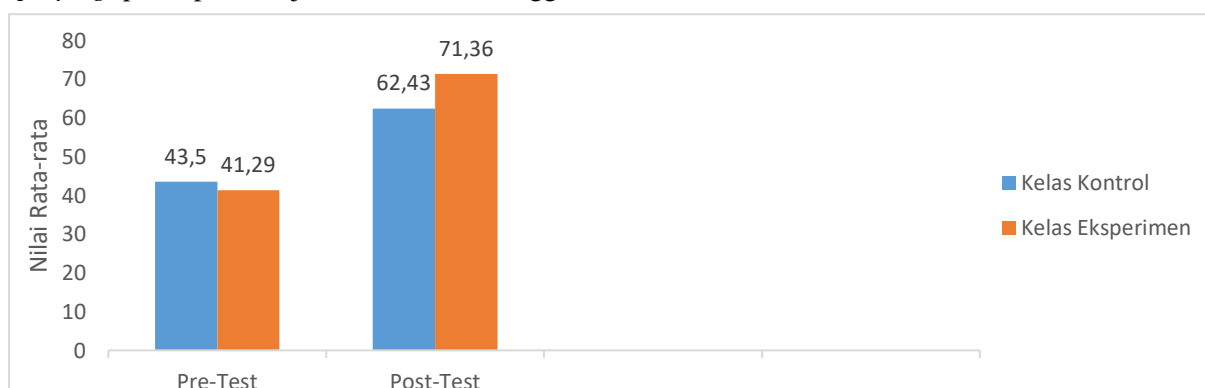
Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran IPS, diperlukan pengambilan data untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan pemberian soal *post-test*. diketahui bahwa skor tertinggi pada kelas kontrol adalah 90 dan skor terendah sebesar 32, sehingga terdapat selisih sebesar 58. Sedangkan skor tertinggi pada kelas eksperimen adalah 92 dan skor terendah sebesar 34, sehingga terdapat selisih sebesar 58. Rata-rata *pre-test* di kelas kontrol sebesar 62,43, sedangkan nilai rata-rata *pre-test* di kelas eksperimen sebesar 71,36, sehingga diperoleh selisih rata-rata kedua kelas adalah sebesar 8,93.

Pembahasan

Rata-Rata Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Nilai rata-rata *pre-test* peserta didik kelas kontrol adalah 43,50 dan nilai rata-rata *post-test* siswa kelas kontrol adalah 62,43. Untuk nilai rata-rata *pre-test* peserta didik kelas eksperimen adalah 41,29 dan nilai rata-rata *post-test* peserta didik kelas eksperimen adalah 71,36. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model *role playing* pada pembelajaran IPS lebih tinggi

dari pada hasil belajar peserta didik tanpa menerapkan model *role playing* pada pembelajaran IPS. Namun pada keseluruhan, hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Peningkatan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Grafik 1.

Perhitungan Standar Deviasi

Standar deviasi digunakan untuk melihat penyebaran data pada kedua kelompok. Nilai standar deviasi *pre-test* kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol yaitu pada kelas kontrol sebesar 11,53 dan pada kelas eksperimen sebesar 13,13. Hal ini berarti skor *pre-test* kelas eksperimen lebih tersebar secara merata dibandingkan kelas kontrol. Nilai standar deviasi *post-test* kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol yaitu pada kelas kontrol sebesar 14,48 dan pada kelas eksperimen sebesar 14,87. Hal ini berarti skor *post-test* kelas eksperimen lebih tersebar secara merata dibandingkan kelas kontrol.

Uji Normalitas Data

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* kelas kontrol diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 2,325 dengan χ^2_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 6 - 3 = 3$) sebesar 7,815. Karena χ^2_{hitung} (2,325) < χ^2_{tabel} (7,815), maka data hasil *pre-test* kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil

perhitungan uji normalitas data *post-test* kelas kontrol diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 2,207 dengan χ^2_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 6 - 3 = 3$) sebesar 7,815. Karena χ^2_{hitung} (2,207) < χ^2_{tabel} (7,815), maka data hasil *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* kelas eksperimen diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 1,666 dengan χ^2_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 6 - 3 = 3$) sebesar 7,815. Karena χ^2_{hitung} (1,666) < χ^2_{tabel} (7,815), maka data hasil *pre-test* kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data *post-test* kelas kontrol diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 5,490 dengan χ^2_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 6 - 3 = 3$) sebesar 7,815. Karena χ^2_{hitung} (5,490) < χ^2_{tabel} (7,815), maka data hasil *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Dari hasil perhitungan uji homogenitas data *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen

diperoleh F_{hitung} sebesar 1,30. Dari tabel “Nilai-nilai untuk distribusi F” dengan taraf signifikan (α) = 5% diperoleh $F_{tabel} = 1,92$ (dengan interpolasi) maka dapat dilihat bahwa $F_{hitung} (1,30) < F_{tabel} (1,92)$. Ini menunjukkan bahwa data *pre-test* kedua kelompok dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan).

Dari hasil perhitungan uji homogenitas data *post-test* kelas kontrol dan eksperimen diperoleh F_{hitung} sebesar 1,05. Dari tabel “Nilai-nilai untuk distribusi F” dengan taraf signifikan (α) = 5% diperoleh $F_{tabel} = 1,92$ (dengan interpolasi) maka dapat dilihat bahwa $F_{hitung} (1,05) < F_{tabel} (1,92)$. Ini menunjukkan bahwa data *post-test* kedua kelompok dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan).

Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)

Dari hasil perhitungan uji-t menggunakan rumus *Polled varian* diperoleh t_{hitung} sebesar -0,664. Berdasarkan tabel “nilai-nilai untuk distribusi t” dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ diperoleh $t_{tabel} = 2,007$ (uji dua pihak dengan interpolasi) sedangkan $t_{hitung} = -0,664$ maka dapat dilihat bahwa $t_{hitung} (-0,664) < t_{tabel} (2,007)$. Karena $t_{hitung} (1,3) < t_{tabel} (2,008)$, dengan demikian maka H_0 diterima. Dengan kata lain, tidak terdapat pengaruh penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota.

Dari hasil perhitungan uji-t menggunakan rumus *Polled varian* diperoleh t_{hitung} sebesar 0,255. Berdasarkan tabel “nilai-nilai untuk distribusi t” dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ diperoleh $t_{tabel} = 2,007$ (uji dua pihak dengan interpolasi) sedangkan $t_{hitung} = 0,255$ maka dapat dilihat bahwa $t_{hitung} (0,255) < t_{tabel} (2,007)$. Karena $t_{hitung} (1,3) < t_{tabel} (2,008)$, dengan demikian maka H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan hasil *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota.

Analisis Besarnya Pengaruh Penerapan Model Role Playing

Untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota, dihitung dengan menggunakan rumus *effect size*. Dari hasil perhitungan *effect size*, diperoleh d sebesar 0,62, dengan kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *role playing* memberikan pengaruh (efek) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota.

Secara keseluruhan, Persentase rata-rata, standar deviasi, normalitas siswa kelas kontrol dan eksperimen serta *effect size* dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 2. Hasil Pengolahan Data Peserta Didik

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata (\bar{X})	43,50	62,43	41,29	71,36
Standar Deviasi	11,53	14,48	13,13	14,87
Uji Normalitas (X^2)	2,325	2,207	1,666	5,490
	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
Uji Homogenitas (F)	1,30		1,05	
Uji Hipotesis (t)	-0,66		2,25	
Effect Size			0,62	

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan wali kelas, diskusi dilakukan untuk mempersiapkan keperluan yang dibutuhkan dalam penelitian, yang nantinya dijadikan sebagai data penelitian. Penelitian dilakukan pada kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota tahun ajaran 2018/2019 yang memiliki 2 kelas yaitu kelas VA dan VB. Dalam penelitian ini yang terpilih menjadi kelas eksperimen adalah kelas VA dan yang menjadi kelas kontrol yaitu kelas VB. Proses pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali perlakuan di kelas eksperimen dan 4 kali perlakuan di kelas kontrol. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 35 menit.

Pada pertemuan pertama kelas eksperimen peneliti memanggil 8 peserta didik yang ditunjuk sebelum hari KBM untuk mempersiapkan penampilan skenarionya yang berisi materi pertemuan di Dalat dan peristiwa Rengasdengklok. Peserta didik yang lain dibentuk menjadi 5 kelompok. Peserta didik dijelaskan mengenai kegiatan bermain peran dan cara mengisi LKS. Saat penampilan skenario peserta didik lain mengamati penampilan sambil mengisi LKS. Setelah penampilan selesai peserta didik dan guru bertanya jawab mengenai isi dari skenario yang ditampilkan. Pada pertemuan kedua kelas eksperimen peneliti memanggil 7 peserta didik yang ditunjuk sebelum hari KBM untuk mempersiapkan penampilan skenarionya yang berisi materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Peserta didik yang lain dibentuk menjadi 5 kelompok. Saat penampilan skenario peserta didik lain mengamati penampilan sambil mengisi LKS. Setelah penampilan selesai peserta didik dan guru bertanya jawab mengenai isi dari skenario yang ditampilkan. Pada pertemuan ketiga kelas eksperimen peneliti memanggil 8 peserta didik yang ditunjuk sebelum hari KBM untuk mempersiapkan penampilan skenarionya yang berisi materi penyebaran berita proklamasi kemerdekaan Indonesia dan pembentukan awal NKRI. Peserta didik yang

lain dibentuk menjadi 5 kelompok. Saat penampilan skenario peserta didik lain mengamati penampilan sambil mengisi LKS. Pada pertemuan keempat kelas eksperimen peneliti memanggil 6 peserta didik yang ditunjuk sebelum hari KBM untuk mempersiapkan penampilan skenarionya yang berisi materi tokoh-tokoh yang berperan dalam kemerdekaan Indonesia. Peserta didik yang lain dibentuk menjadi 5 kelompok. Saat penampilan skenario peserta didik lain mengamati penampilan sambil mengisi LKS. Setelah penampilan selesai peserta didik dan guru bertanya jawab mengenai isi dari skenario yang ditampilkan.

Pada pertemuan pertama kelas kontrol peserta didik dan peneliti bertanya jawab mengenai penyebab menyerahnya Jepang terhadap sekutu. Dilanjutkan dengan menjelaskan mengenai tanggapan para tokoh nasional dalam menanggapi berita kekalahan Jepang dan peristiwa Rengasdengklok. Peserta didik dipersilakan mencatat materi yang dianggap penting. Pada pertemuan kedua kelas kontrol peserta didik diminta untuk membacakan naskah teks proklamasi. Peserta didik mendengarkan penjelasan peneliti mengenai proses perumusan proklamasi. Dilanjutkan dengan menjelaskan mengenai detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pada pertemuan ketiga kelas kontrol peserta didik mendengarkan penjelasan peneliti mengenai cara penyebaran berita proklamasi kemerdekaan menggunakan *powerpoint*. Kemudian peserta didik mendengarkan penjelasan peneliti mengenai proses terbentuknya NKRI. Pada pertemuan keempat kelas eksperimen peserta didik mendengarkan penjelasan peneliti mengenai tokoh-tokoh dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia beserta perannya. Setelah peserta didik menyimak penjelasan dari peneliti, peserta didik dipersilakan mencatat materi yang dianggap penting.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil tes peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) berdasarkan

hasil analisis uji t menggunakan rumus *Polled varian* diperoleh t_{hitung} sebesar 2,255 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dengan $dk = 53$) sebesar 2,007. Karena $t_{hitung} (2,255) > t_{tabel} (2,007)$, maka terdapat pengaruh penerapan model *role playing* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota (2) berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan rumus *effect size* diperoleh ES sebesar 0,62. Kriteria besarnya *effect size* berada pada kategori sedang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* memberikan pengaruh (efek) yang sedang terhadap peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 66 Pontianak Kota.

Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut (1) penerapan model *role playing* memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, oleh karena itu disarankan kepada guru pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas V untuk menjadikan model *role playing* sebagai referensi untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas. (2) bagi guru maupun peneliti yang akan menggunakan model *role playing* dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan dapat memahami langkah-langkah yang telah ditentukan, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan serta bermakna dan memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar. (3) diharapkan bagi guru maupun peneliti, yang akan menggunakan model *role playing* dalam kegiatan pembelajaran, untuk membantu peserta didik lebih menguasai dialog yang diperankannya, agar saat tampil tidak perlu mengandalkan teks bacaan

sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. (4) diharapkan bagi guru maupun peneliti, yang akan menggunakan model *role playing* dalam kegiatan pembelajaran, untuk membimbing peserta didik dalam memerankan perannya. Sehingga pesan yang ada pada dialog tersampaikan pada peserta didik lain. (5) penempatan tempat duduk peserta didik juga perlu untuk diatur sedemikian rupa, sehingga peserta didik yang tampil dapat lebih leluasa untuk memerankan dialognya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cetakan ke-14). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kurniasih, I. & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru* (Cetakan ke-2). Surabaya: Kata Pena.
- Nawawi, H. (2015). *Metode Penelitian Bidang Sosial* (Cetakan ke-14). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Santoso. (2010). *Rumus Effect Size Cohen*. (Online). Diakses 12 Mei 2019, dari <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/10431/17.%2007.%20%20Lampiran%20%28Hasil%20Effect%20Size%29.pdf?sequence=15&isAllowed=y>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Cetakan ke-7). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Cetakan ke-1). Jakarta: Prenadamedia Group.