

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA VIDEO  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS  
(STUDI EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS V SD ISLAM AL-GONTORY TULUNGAGUNG)**

**EKA YULIANA SARI<sup>1)</sup>**  
**INGGRID BELA SUASTIAJI<sup>2)</sup>**  
**LINTANG PERMATA<sup>3)</sup>**  
<sup>1),2),3)</sup>STKIP PGRI Tulungagung  
e-mail: [ekayulianasari6@gmail.com](mailto:ekayulianasari6@gmail.com)<sup>1)</sup>

**ABSTRAK**

*Tujuan Pendidikan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Penerapan model pembelajaran Role Playing dengan media video pada pelajaran IPS Kelas V di SD ISLAM Al-Gontory memiliki kelemahan yaitu kekurangan dalam alokasi waktu pada waktu proses pembelajaran. Namun, secara keseluruhan menunjukkan bahwa siswa terlihat sangat antusias dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan seluruh siswa terlibat aktif melakukan aktivitas bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing dan menghayati setiap peran yang dimainkan. Keadaan ini menyebabkan tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai dan rata-rata kelas mencapai di atas KKM yang ditentukan. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS pre tes pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang dibuktikan dari hasil rata-rata pre tes kelas eksperimen sebanyak 54,64 dan kelas kontrol sebanyak 58,86 yang berarti berbeda secara signifikan dengan selisih beda sebesar 4,22. Pada kelas kontrol setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional ternyata rata-rata hasil belajar siswa meningkat tetapi tidak signifikan yaitu dari 58,86 menjadi 59,12. Sedangkan pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dengan media video ternyata setelah diukur rata-rata hasil belajar siswa meningkat sangat signifikan yaitu dari 54,64 menjadi 76,56. Jadi hasil belajar IPS kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda signifikan hal ini dibuktikan rata-rata nilai gain score kelas eksperimen jauh lebih tinggi yaitu sebesar 21,92 dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 0,26, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing dengan media video lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.*

**Kata Kunci:** *Role Playing, Media Video, Pembelajaran IPS, SD*

**BAB I PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sebagai salah satu pilar pengembangan sumber daya manusia yang bermakna, sangat penting bagi pembangunan nasional. Bahkan dapat dikatakan masa depan bangsa bergantung pada keberadaan pendidikan yang berkualitas yang berlangsung di masa kini. Sebagai organisasi yang berkedudukan di bawah Kement-

rian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar bertugas menjabarkan visi dan misi Kementerian Pendidikan Nasional di atas, baik saat perumusan dan atau pelaksanaan kebijakan dan standarisasi teknis di bidang pendidikan dasar. Dengan demikian, secara umum tujuan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar adalah menjamin terselenggaranya layanan pendidikan dasar untuk bangsa Indonesia secara prima.

Tugas utama guru adalah bertanggung jawab membantu anak didik dalam hal belajar. Dalam proses belajar mengajar, gurulah yang menyampaikan pelajaran, memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam kelas, membuat evaluasi belajar siswa, baik sebelum, pada saat, maupun sesudah pelajaran berlangsung. Untuk memainkan peranan dan melaksanakan tugas-tugas itu, seorang guru diharapkan memiliki kemampuan profesional yang tinggi. Dalam hubungan ini maka untuk mengenal siswa-siswanya dengan baik, guru perlu memiliki kemampuan untuk melakukan diagnosis serta mengenal dengan baik cara-cara yang paling efektif untuk membantu siswa bertumbuh sesuai dengan potensinya masing-masing.

Banyak cara yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam pembelajaran antara lain menerapkan model pembelajaran *role playing*. Menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk aktif belajar misalnya dengan memanfaatkan media video. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yaitu Seran (2010) menyatakan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara hasil peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kepekaan sosial siswa yang menggunakan metode *role playing* dengan yang tidak menggunakan metode *role playing*. Artinya terdapat dampak yang positif penggunaan metode *role playing* terhadap meningkatnya kemampuan berpikir kritis dan kepekaan sosial siswa.

Sebagai program pendidikan IPS yang layak harus mampu memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan, serta mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan agar siswa menjadi warga masyarakat yang berguna, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Ketiga aspek yang dikaji dalam proses pendidikan IPS (memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan, serta mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan) merupakan karakteristik IPS sendiri. Dengan adanya pemilihan model pembelajaran *role playing* yang dipadu dengan media video sangat memungkinkan siswa untuk lebih memahami isi dari materi pelajaran yang disampaikan,

melatihnya dalam bermain peran sebagai tokoh pejuang serta akan dapat mengembangkan sikap yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran.

Secara garis besar terdapat keragu-raguan dari peneliti yakni berdasarkan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa terdapat dampak yang positif penggunaan metode *role playing* terhadap meningkatnya kemampuan berpikir kritis dan kepekaan sosial siswa kelas IX SMP dan belum tentu sesuai dengan karakteristik siswa SD ISLAM Al-Gontory Tulungagung yang terbiasa menggunakan model konvensional. Penelitian ini memilih SD ISLAM Al-Gontory sebagai subyek penelitian dengan pertimbangan terdiri dari siswa yang heterogen dengan tingkat aspek kognitif dan afektif yang berbeda-beda dan dari latar belakang keluarga yang berbeda pula sehingga bisa diasumsikan memiliki kemampuan yang sama untuk menerima pelajaran. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini ingin membuktikan model mana yang lebih efektif digunakan dalam pembelajaran IPS diantara model konvensional dan model *role playing* dipadu dengan media video dengan mengadakan penelitian eksperimen.

## **B. Rumusan Masalah**

Sehubungan dengan fenomena di atas, maka ada tiga permasalahan yang akan diajukan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video pada pelajaran IPS Kelas V di SD ISLAM Al-Gontory Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional pada siswa kelas V di SD ISLAM Al-Gontory Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016.
3. Bagaimana respon siswa setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video pada pelajaran IPS Kelas V di SD ISLAM Al-Gontory Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016?

### C. Hipotesis Penelitian

Ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional pada siswa kelas V di SD ISLAM Al-Gontory Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016.

### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V di SD ISLAM Al-Gontory Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2015/2016. Adapun secara detail manfaat tersebut di antaranya:

#### 1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan hasil penelitian dapat berguna sebagai bahan masukan bagi ilmu pengetahuan pada umumnya, khususnya pengetahuan tentang model-model pembelajaran dan media pembelajaran.

#### 2. Kegunaan Empiris

- a. Bagi Lembaga/sekolah
- b. Bagi Guru
- c. Bagi Siswa
- d. Bagi Peneliti lain

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

Pada kajian teori diuraikan tentang: (1) model *role playing*, (2) media pembelajaran, (3) model *role playing* dengan media video, (4) pembelajaran konvensional, (5) hasil belajar.

#### 1. Model *Role Playing*

Model *role playing* akan dijelaskan berdasarkan pengertian, tujuan dan sintaksnya yaitu sebagai berikut.

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

Menurut Sanjaya (2011:161): "*Role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian - kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang."

Pengertian lain Waney (1980:1) *Role playing* adalah salah satu bentuk permainan pen-

didikan (*Educational Games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (membayangkan diri sendiri dalam keadaan orang lain). Terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran *Role Playing*/bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya.

Berdasarkan uraian di atas maka model pembelajaran *role playing* dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berperan sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul di masa lalu maupun di masa mendatang guna mengembangkan emosional dan intelektual siswa.

##### b. Tujuan dan Manfaat *Role Playing*

Menurut Fannie Shaftel dan George Shaftel dalam bukunya "*role playing for social Values*" mengemukakan kebaikan dari *role playing* ialah antara lain:

- 1) Agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup.
- 2) Agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya.
- 3) Untuk mempertajam indera dan rasa siswa terhadap sesuatu.
- 4) Sebagai penyalur/pelepasan ketegangan dan perasaan-perasaan.
- 5) Sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan dan kebutuhan siswa.

##### c. Sintaks Model *Role Playing*

Djumingin (dalam Dani, 2008), menyatakan bahwa sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan; dan refleksi.

### 2. Media Pembelajaran

Berikut akan dipaparkan mengenai pengertian, fungsi, karakteristik media dan penjelasan tentang media video.

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Mediō* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Ada beberapa definisi media pembelajaran. Gagne dalam Sadiman (2010:6) mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara Ibrahim (2006:4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh media pembelajaran antara lain gambar, bagan, model, film, video, computer, dan sebagainya.

### b. Fungsi Media Pembelajaran

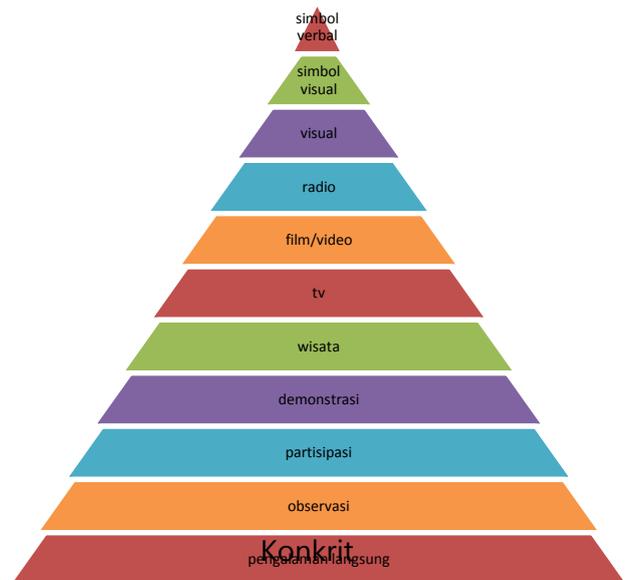
Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Media pembelajaran sangat bermanfaat pada saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga pembelajaranpun akan lebih beragam tidak monoton, dengan begitu semangat belajar pada siswa akan semakin bertambah, selain itu media pembelajaran pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### c. Karakteristik Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan yang terjadi, jumlah dan jenis media pembelajaran yang ada pada saat ini sangat banyak dan bervariasi baik berupa media yang sengaja dirancang (*by design*) maupun yang tidak dirancang secara khusus dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran (*by utilization*).

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari paling konkrit hingga hal yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), berikut gambarnya:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale Dikutip dari Sadiman (2010:8)

### d. Media Video

Media video adalah media audio visual artinya dapat menyajikan gambar dan suara secara serempak. Dengan demikian maka memiliki kemampuan yang dimiliki baik media audio, visual, dan film. Video cocok untuk menayangkan gerakan atau sesuatu yang bergerak. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video, tetapi bukan berarti video dapat menggantikan film (secara teknis dan kualitatif tetap berbeda).

### 3. Model Role Playing dengan Media Video

*Role Playing* dengan media video adalah model pembelajaran bermain peran yang penggunaannya dipadu dengan media video. Model ini dilaksanakan dengan sintaks sebagai berikut; (1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (2) Guru menunjuk semua siswa untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar, (3) Pada saat pembelajaran dilaksanakan guru memutar media video tentang peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945, (4) Siswa bersama guru melakukan tanya-jawab tentang isi video yang telah ditayangkan, (5) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya enam orang, (6) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (7) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melaksanakan skenario yang sudah

dipersiapkan, (8) Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, (9) Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing, (10) Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, (11) Guru memberikan kesimpulan secara umum, (12) Evaluasi, (13) Penutup.

#### 4. Model Pembelajaran Konvensional

Berikut akan dijelaskan mengenai pengertian dan keunggulan model *role playing* dibandingkan dengan model konvensional.

##### a. Pengertian Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran teoritis dan sangat abstrak. Sanjaya (2011:261) menyatakan bahwa model pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang menempatkan siswa lebih banyak belajar secara individual dengan menerima, mencatat, dan menghafal materi pelajaran.

Model pembelajaran konvensional dalam penelitian ini ialah pembelajaran yang ditandai dengan guru mengajar lebih aktif mendominasi kelas sedangkan siswa lebih pasif. Guru lebih banyak menjelaskan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu. Proses pembelajaran umumnya ceramah, tanya jawab dan biasanya tanpa menggunakan media.

##### b. Keunggulan Model *Role Playing* dengan Model Konvensional

Berikut ini dijelaskan secara singkat keunggulan model *Role Playing* dengan model konvensional dilihat dari konteks tertentu.

- Dalam pembelajaran *Role Playing*, siswa belajar melalui kegiatan bermain peran secara berkelompok yang menjamin pemahaman lebih besar bagi siswa serta dapat mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Sedangkan, dalam pembelajaran konvensional siswa lebih banyak belajar secara individual dengan menerima, mencatat, dan menghafal materi pelajaran.
- Role Playing* menempatkan siswa sebagai subjek belajar, artinya siswa berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran dengan cara menemukan dan menggali sendiri materi pelajaran. Sedangkan dalam pembelajaran konven-

sional siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif.

- Dalam *Role Playing*, pembelajaran dikaitkan dengan mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang; sedangkan dalam pembelajaran konvensional, pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak.
- Dalam *Role Playing*, kemampuan didasarkan atas pengalaman; sedangkan dalam pembelajaran konvensional kemampuan diperoleh melalui latihan-latihan.
- Dalam pembelajaran *Role Playing*, siswa bertanggung jawab dalam memonitor dan mengembangkan pembelajaran mereka masing-masing; sedangkan dalam pembelajaran konvensional guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran.
- Oleh karena tujuan yang ingin dicapai adalah seluruh aspek perkembangan siswa yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, maka dalam *Role Playing* keberhasilan pembelajaran diukur dengan berbagai cara, misalnya dengan tes, hasil lembar kegiatan siswa, penampilan dan sikap siswa, observasi dan lain sebagainya; sedangkan dalam pembelajaran konvensional keberhasilan pembelajaran biasanya hanya diukur dari tes.

#### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya, salah satu faktor yang ada diluar individu adalah tersedianya bahan ajar yang memberi kemudahan bagi individu untuk mempelajarinya sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Selain itu juga gaya belajar adalah suatu karakteristik kognitif, afektif dan perilaku psikomotor, sebagai indikator yang bertindak relatif stabil untuk pembelajar merasa saling berhubungan dan bereaksi terhadap lingkungan belajar.

Belajar merupakan salah satu hal yang kompleks, hal ini dibuktikan dengan adanya inte-

raksi dengan siswa dan guru. Dari sudut siswa belajar dialami sebagai suatu proses, sedangkan dari sudut guru proses belajar merupakan perilaku belajar tentang suatu hal. Dari kegiatan pembelajaran, guru membelajarkan siswa dengan harapan siswa belajar (Dimiyati dan Mujiono, 2002:17). Selain itu Sudjana (2005:22) menyatakan bahwa "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar. Ini berarti bahwa optimalnya hasil belajar siswa tergantung pada proses pembelajaran guru.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan menurut kemampuan yang tidak dimiliki dan ditandai dengan perkembangan pada diri seseorang dalam waktu tertentu, hasil belajar dapat dinyatakan dalam bentuk nilai dan hasil tes/ujian. Tes hasil belajar selain untuk melihat kemajuan belajar siswa dalam hal penguasaan materi pelajaran yang telah dipelajari, juga dapat digunakan untuk menilai kemampuan, mengetahui keefektifan, dan sejauh mana keberhasilannya dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

### **B. Keterkaitan Antar Variabel**

1. Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar.

Secara teoritis *Role Playing*/bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi "di sini pada saat ini". Dengan *Role Playing* siswa dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.

*Role Playing*/bermain peran memungkinkan para siswa untuk mengungkapkan perasaannya tanpa bercermin pada orang lain. *Role Playing*/bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran. Menurut jurnal penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa model *role playing* dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS dan dapat meningkatkan hasil belajar,

kemampuan berpikir kritis serta kepekaan sosialnya.

2. Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar.

Secara teori media pembelajaran sangat bermanfaat pada saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga pembelajaranpun akan lebih beragam tidak monoton, dengan begitu semangat belajar pada siswa akan semakin bertambah, selain itu media pembelajaran pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut jurnal penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video menghasilkan rata-rata lebih baik dibandingkan dengan metode pengajaran ceramah atau konvensional.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini diuraikan tentang (A) Rancangan Penelitian, (B) Populasi dan Sampel Penelitian, (C) Instrumen Penelitian, (D) Teknik Pengumpulan Data, (E) Teknik Analisis Data

### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif yang artinya didasarkan terhadap variabel-variabel yang telah ditentukan dengan menggunakan metode populasi dan sampel untuk mendapatkan suatu hasil yang akurat. Dalam penelitian kuantitatif biasanya menggunakan penelitian eksperimen dan non eksperimen. Pada kesempatan ini penulis menggunakan penelitian eksperimen.

Penggunaan model *Role Playing* dengan media video diharapkan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS. Pada akhir pembelajaran setiap anak diberikan soal sederhana atas apa yang sudah di dengar dan dilihat melalui media video dengan menggunakan sebuah rancangan penilaian berdasarkan kriteria yang telah disiapkan oleh seorang pendidik.

Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan video dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional untuk mengetahui perubahan pada hasil belajar siswa dengan melihat skor pada pre-tes dan post-tes. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *desain quasi experimental* dengan bentuk *non*

*equivalent control group desain*. Desain *quasi experimental* merupakan desain yang memiliki kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2011:77) Pemilihan bentuk *non equivalent control group desain* dikarenakan baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, dan berikut adalah gambar mengenai desain penelitian tersebut.

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Sugiyono (2011: 80) mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah semua murid SD Islam Al-Gontory Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2012-2013.

Tabel 3.3 Data Siswa SD Negeri Al-Gontory Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung Tahun Pelajaran 2012-2013

| No    | Kelas | Kelas A | Kelas B | Jumlah |
|-------|-------|---------|---------|--------|
| 1     | I     | 20      | 22      | 42     |
| 2     | II    | 38      | 24      | 62     |
| 3     | III   | 26      | 26      | 52     |
| 4     | IV    | 31      | 33      | 64     |
| 5     | V     | 31      | 31      | 62     |
| 6     | VI    | 29      | 25      | 54     |
| TOTAL |       | 175     | 161     | 336    |

### 2. Sampel

Sugiono (2011: 81) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Dalam penelitian ini, sampel yang diambil adalah kelas VA dan VB yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 31 siswa. Peneliti memilih sampel kelas V dengan pertimbangan kedua kelas ini memiliki jumlah rata-rata yang hampir sama pada pelajaran IPS yang masih tergolong di bawah KKM. Hal ini dibuktikan pada kelas VA rata-rata nilai Test Standarisasi Mutu pada semester ganjil yaitu 5,5 sedangkan pada kelas VB rata-rata 6,2.

## C. Instrumen Penilaian

Instrumen Penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah

dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Silabus
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
3. Lembar kegiatan siswa (LKS)
4. Soal Pre Tes dan Pos Tes
5. Lembar Observasi Ranah Afektif
6. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran
7. Angket

## D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
2. Tahap pelaksanaan

## E. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan bertujuan untuk memberikan makna terhadap data yang dikumpulkan dari sampel penelitian dengan menggunakan nilai postes dan nilai hasil observasi untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara deskriptif dan analisis menggunakan uji t. Analisa deskriptif ini digunakan untuk menganalisis data hasil observasi sehingga diperoleh kesimpulan tentang proses pembelajaran. Sedangkan analisis uji t digunakan untuk menganalisis data hasil belajar kognitif dan afektif siswa yang dibagi secara proporsional dengan persentase 50% nilai kognitif dan 50% nilai afektif. Persentase hasil belajar setiap ranah tersebut ditentukan berdasarkan kompetensi dasar (KD) yang dipilih untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dan model pembelajaran konvensional.

Data hasil belajar kognitif diperoleh dari penilaian terhadap soal pretes dan postes yang dinilai berdasarkan rubrik penilaian yang telah dibuat dimana skor maksimal setiap soal adalah 3 dan 5. Data hasil belajar afektif dalam penelitian ini masih berupa data ordinal sehingga harus dilakukan transformasi data menjadi skala interval dengan menggunakan metode suksesive interval/MSI (Rasyid, 1994).

Data yang digunakan harus diuji prasarat terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas sebelum dilakukan analisis uji beda mean.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian terdistribusi normal atau tidak. Tes normalitas yang digunakan adalah *Kolmogorov Smirnov* dengan kriteria sebagai berikut:

- Probabilitas (Sig.)  $\geq 0,05$  = maka data berdistribusi normal
- Probabilitas (Sig.)  $< 0,05$  = maka data berdistribusi tidak normal (Nurjannah, 2008:15).

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varian populasi kedua sampel sama atau berbeda. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Levene's Test Equality of Error Variances* dengan kriteria sebagai berikut;

- Probabilitas  $> 0,05$  = kedua populasi adalah identik.
- Probabilitas  $< 0,05$  = kedua populasi adalah tidak identik (Hidayat & Istiadah, 2011:102).

### 3. Uji Beda Rata-rata

Uji beda rata-rata digunakan untuk mengetahui gain skor yaitu selisih antara hasil pre tes dan pos tes sehingga dapat digunakan untuk mencari kesimpulan penelitian.

Analisis yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Role Playing* dengan media video dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar adalah menggunakan analisis uji beda mean (uji t) yang diuji pada taraf signifikansi 0,05 ( $p < 0,05$ ). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional pada siswa kelas V di SD ISLAM Al-Gontory Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016.

$H_1$  = Ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dan kelas kontrol yang

menggunakan model konvensional pada siswa kelas V di SD ISLAM Al-Gontory Tulungagung Tahun Pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan hipotesis tersebut terdapat ketentuan sebagai berikut:

1. Probabilitas  $\geq 0,05$  =  $H_0$  diterima.
2. Probabilitas  $\leq 0,05$  =  $H_0$  ditolak (Hidayat & Istiadah, 2011: 103).

Keseluruhan analisis data statistik dibantu dengan program komputer yaitu *SPSS for Windows* versi 19.

## BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

### A. Deskripsi Data

#### 1. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Media Video

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dalam pembelajaran IPS ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD ISLAM Al-Gontory Kecamatan Tulungagung Kabupaten Tulungagung pada semester genap tahun pelajaran 2015/ 2016. Pertemuan pertama dilaksanakan pada pada hari Jumat, tanggal 05 November 2016. Pada pertemuan kedua untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD ISLAM Al-Gontory Kabupaten Tulungagung dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 12 November 2016.

#### 1. Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama, guru telah melaksanakan semua langkah kegiatan dengan runtut. Pada awal pertemuan, hanya beberapa siswa saja yang aktif. Namun selanjutnya, keaktifan siswa meningkat dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari antusiasme mereka dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, kegembiraan mereka pada saat melakukan kegiatan berkelompok, penyampaian kesan dan pesan pembelajaran.

Pada kegiatan awal, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdo'a bersama, melakukan presensi kehadiran siswa dan mengkondisikan siswa untuk siap belajar.

Pada kegiatan inti, guru melaksanakan sintaks model pembelajaran *Role Playing* dengan

media video. Langkah pertama adalah pada saat pembelajaran dilaksanakan guru memutar media video tentang peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. Video tersebut menceritakan tentang peristiwa perdebatan antara golongan tua dengan golongan muda yang berbeda pendapat dalam menentukan proklamasi kemerdekaan yang berlangsung di kediaman Bung Karno. Langkah kedua adalah siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang isi video yang telah ditayangkan agar siswa lebih mengerti dan dapat menirukan setiap adegan untuk diperankan.



*Gambar 4.1 Guru menayangkan video peristiwa sekitar proklamasi*

Langkah ketiga adalah guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya enam orang. Langkah keempat yaitu guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Langkah kelima guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. Masing-masing pemeran mengambil tanda pengenal yang selanjutnya dikenakan di dada tujuannya agar kelompok lain mengetahui siapa tokoh yang sedang diperankan oleh teman-temannya. Kelompok yang bermain peran setiap pertemuan adalah dua kelompok, kelompok pertama memerankan adegan satu yaitu peristiwa perundingan antara golongan tua dengan golongan muda yang membahas tentang proklamasi kemerdekaan dan kelompok dua memerankan adegan dua yaitu tentang perdebatan antara golongan tua dengan golongan muda yang berbeda pendapat tentang diselenggarakannya proklamasi kemerdekaan.



*Gambar 4.2 Kegiatan Siswa bermain peran*

Langkah keenam adalah setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. Langkah ketujuh adalah setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing. Langkah kedelapan adalah setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.



*Gambar 4.3 Siswa berdiskusi mengerjakan LKS bersama kelompoknya*

Pada kegiatan akhir, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan apa yang telah dipelajari hari itu. Kemudian diadakan refleksi yaitu siswa menanyakan hal-hal yang belum dimengerti kepada guru, siswa mengungkapkan kesan-kesan selama proses pembelajaran, siswa mengungkapkan saran perbaikan pembelajaran, dan siswa memperoleh pesan moral dari guru. Setelah siswa mengerti dengan seluruh penjelasan dari guru maka kegiatan diakhiri dengan membaca doa bersama-sama dan salam.

## **2. Pertemuan kedua**

Pada pertemuan kedua, guru juga telah melaksanakan sintaks model *Role Playing* dengan runtut. Semua siswa telah siap untuk segera memerankan perannya masing-masing. Siswa sangat

antusias mengikuti pelajaran, hal tersebut terbukti ketika guru memasuki kelas terlihat sekelompok siswa sedang giat mempelajari dialog yang akan mereka perankan.

Pada kegiatan awal, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdo'a bersama, melakukan presensi kehadiran siswa dan mengkondisikan siswa untuk siap belajar. Setelah semua siswa terkondisikan dengan baik dan siap mengikuti pelajaran, guru memulai kegiatan apersepsi dengan cara bertanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah dibahas pada pertemuan yang lalu.

Pada kelas eksperimen diperoleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video oleh 3 observer (lampiran 10). Pada pertemuan pertama dapat diketahui bahwa setiap sintaks pembelajaran *Role Playing* dengan media video yang harus dilaksanakan telah terlaksana dengan baik dan lancar namun dari lembar observasi tersebut juga didapatkan beberapa saran-saran untuk perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

## 2. Data hasil belajar pre tes siswa kelas eksperimen

Data hasil belajar pre tes siswa diperoleh sebelum siswa diberi perlakuan. Hasil belajar pre tes siswa kelas eksperimen tersaji dalam tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil Belajar Pre Tes Siswa Kelas Eksperimen

| Kelas  | Rentang Hasil Belajar | Frekuensi | Persentase (%) |
|--------|-----------------------|-----------|----------------|
| 1      | 35-42                 | 7         | 22,58          |
| 2      | 43-50                 | 5         | 16,13          |
| 3      | 51-58                 | 10        | 32,26          |
| 4      | 59-66                 | 4         | 12,90          |
| 5      | 67-74                 | 2         | 6,45           |
| 6      | 75-82                 | 2         | 6,45           |
| 7      | 83-90                 | 1         | 3,23           |
| Jumlah |                       | 31        | 100            |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 51-58 memiliki frekuensi terbanyak yaitu 10 siswa atau 32,26%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 83-90 memiliki frekuensi paling sedikit yaitu sebanyak 1 siswa atau 3,23%.

## 3. Data hasil belajar post tes siswa kelas eksperimen

Data hasil belajar post tes siswa diperoleh setelah siswa diberi perlakuan. Data hasil belajar post tes siswa kelas eksperimen tersaji dalam tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Data Hasil Belajar Post Tes Siswa Kelas Eksperimen

| Kelas  | Rentang Hasil Belajar | Frekuensi | Persentase (%) |
|--------|-----------------------|-----------|----------------|
| 1      | 48-54                 | 4         | 12,90          |
| 2      | 55-61                 | 3         | 9,68           |
| 3      | 62-68                 | 0         | 0,00           |
| 4      | 69-75                 | 3         | 9,68           |
| 5      | 76-82                 | 8         | 25,80          |
| 6      | 83-89                 | 10        | 32,26          |
| 7      | 90-96                 | 3         | 9,68           |
| Jumlah |                       | 31        | 100            |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 83-89 memiliki frekuensi terbanyak yaitu 10 siswa atau 32,26% dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai dalam rentang 62-68 atau dengan kata lain persentasenya 0,00%.

## 4. Data hasil belajar pre tes siswa kelas kontrol

Data hasil belajar pre tes diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan. Data hasil belajar pre tes siswa kelas kontrol tersaji dalam tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Data Hasil Belajar Pre Tes Siswa Kelas Kontrol

| Kelas  | Rentang Hasil Belajar | Frekuensi | Persentase (%) |
|--------|-----------------------|-----------|----------------|
| 1      | 40-45                 | 3         | 9,68           |
| 2      | 46-51                 | 3         | 9,68           |
| 3      | 52-57                 | 8         | 25,80          |
| 4      | 58-63                 | 6         | 19,36          |
| 5      | 64-69                 | 8         | 25,80          |
| 6      | 70-75                 | 2         | 6,45           |
| 7      | 76-81                 | 1         | 3,23           |
| Jumlah |                       | 31        | 100            |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 52-57 dan 64-69 memiliki frekuensi terbanyak yaitu 8 siswa atau 25,80%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 76-81 memiliki frekuensi paling sedikit yaitu sebanyak 1 siswa atau 3,23%.

## B. Uji Asumsi Klasik

Untuk membuktikan bahwa kondisi awal kedua kelas memenuhi syarat pelaksanaan me-

tode eksperimen, maka dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji beda rata-rata.

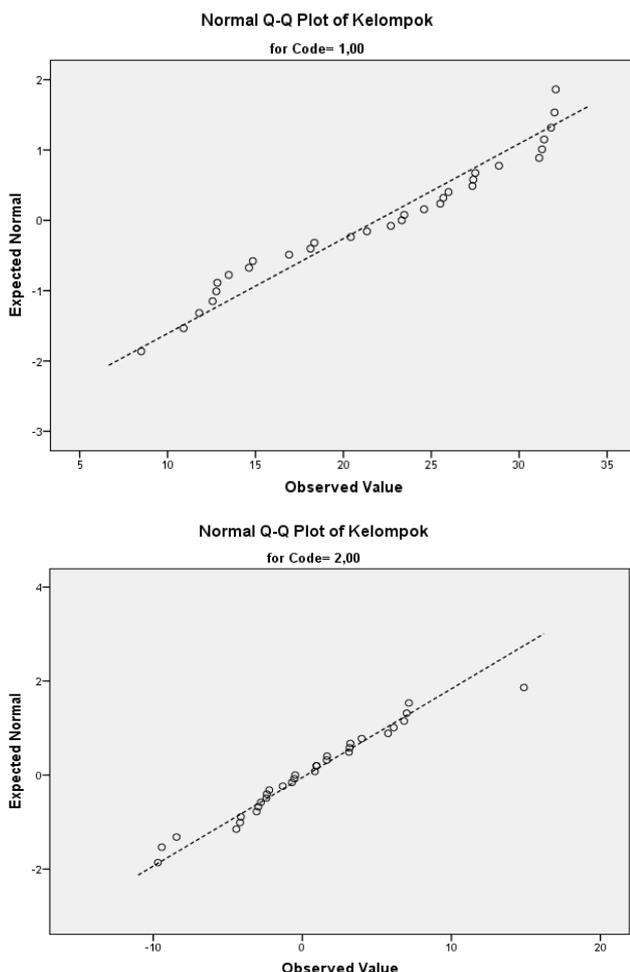
### 1. Uji normalitas

Hasil uji normalitas data hasil belajar pre tes siswa dilakukan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov. Pengujian dilakukan menggunakan program komputer yaitu SPSS for Windows versi 19.0. Adapun hasil pengolahan data tersebut tersaji dalam tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Pre Tes

| Tests of Normality |                  |                                 |              |
|--------------------|------------------|---------------------------------|--------------|
|                    | Code             | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> | Shapiro-Wilk |
|                    |                  | Sig.                            | Sig.         |
| Kelompok           | Kelas Eksperimen | ,124                            | 0,174        |
|                    | Kelas Kontrol    | ,200 <sup>*</sup>               | 0,663        |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dengan tingkat kepercayaan  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai signifikansi (Sig.) yang kesemuanya  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal (Aripin, 2008:15). Data untuk uji normalitas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.8 Grafik uji normalitas

### 2. Uji homogenitas

Dalam penelitian ini, uji homogenitas data hasil belajar siswa untuk pre tes dilakukan menggunakan *Levene's Test Equality of Variances*. Pengujian dilakukan menggunakan program komputer yaitu SPSS for Windows versi 19.0. Berdasarkan output SPSS di atas dapat diketahui bahwa nilai Sig. sampel semuanya berada di atas 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua populasi adalah identik.

### 3. Uji beda rata-rata

Dalam penelitian ini, uji beda rata-rata hasil belajar pre tes siswa dilakukan menggunakan uji t dua sampel independen (*independent sampel test*) dengan asumsi bahwa data berdistribusi normal (Aripin, 2008: 19). Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas di atas dapat diketahui bahwa data memiliki distribusi normal, sehingga uji t dua sampel independen bisa langsung dilakukan. Pengujian dilakukan menggunakan program komputer yaitu SPSS for Windows versi 19.0.

Berdasarkan output SPSS di atas dapat diketahui untuk homogenitas data, dari *Levene's Test for Equality of Variances* diperoleh nilai probabilitas (Sig.) yaitu sebesar 0,159 dan nilai tersebut sama dengan hasil uji homogenitas data pada tabel 4.10, sehingga kondisi tersebut menunjukkan bahwa kedua populasi adalah identik.

Nilai t untuk hasil belajar adalah -1,54 dengan probabilitas sebesar 0,128. Dikarenakan nilai probabilitas (sig.2-tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan media video dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD ISLAM AI-Gontory Tulungagung.

Hasil dari uji normalitas, homogenitas dan uji beda rata-rata menunjukkan bahwa kondisi awal siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam kondisi yang relatif sama, sehingga memenuhi syarat untuk melakukan eksperimen.

### C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian dilakukan dengan menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen yang

menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan uji t dua sampel independen (*independent sampel t test*), namun skor yang dijadikan perhitungan adalah *gain score*, yaitu selisih antara skor post tes dengan pre tes. Uji t dua sampel independen memiliki asumsi bahwa data harus berdistribusi normal (Aripin, 2008: 19).

#### **D. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Media Video**

Hasil pengamatan terhadap penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video antara lain: (1) Siswa terlihat sangat antusias dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan, (2) Seluruh siswa terlibat aktif melakukan aktivitas bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing dan menghayati setiap peran yang dimainkan, (3) Pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video pada pertemuan selanjutnya menjadi lebih baik dari sebelumnya karena siswa lebih berkonsentrasi dengan peran masing-masing. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Seran (2010:21) yang memperoleh hasil pengamatan terhadap penerapan pembelajaran *Role Playing* antara lain: (1) Siswa memiliki input pendidikan yang baik dari guru dan orangtua: siswa terlihat sangat interaktif dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing*, (2) Kemampuan mengemukakan pendapat, berbicara di depan kelas sudah cukup baik.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, ada beberapa kondisi yang harus terpenuhi agar model pembelajaran *Role Playing* dengan media video bisa dilaksanakan secara efektif. Kondisi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: Alokasi waktu yang cukup untuk proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* dengan media video memiliki sintaks yang cukup padat sehingga tidak memungkinkan untuk dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pembelajaran dengan model *Role Playing* dengan media video pada pertemuan pertama difokuskan dalam melihat tayangan video peristiwa sekitar proklamasi dan memerankan dua adegan dalam skenario *Role Playing*. Sedangkan pada pertemuan kedua melanjutkan melihat tayangan video dan memerankan dua adegan terakhir dalam skenario *Role Playing*.

#### **E. Perbedaan Hasil Belajar antara Siswa Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol**

Hasil analisis data menunjukkan ada perbedaan hasil belajar IPS antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan adanya dua kelas yang telah diberikan pre tes dapat diketahui bahwa kelas kontrol lebih pintar daripada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 52-57 dan 64-69 memiliki frekuensi terbanyak yaitu 8 siswa atau 25,80%, dengan nilai rata-rata hasil belajar adalah 58,86. Hasil belajar pre tes siswa kelas eksperimen siswa yang memperoleh nilai dengan rentang 51-58 memiliki frekuensi terbanyak yaitu 10 siswa atau 32,26% dengan nilai rata-rata hasil belajar adalah 54,64.

Model pembelajaran *Role Playing* dengan media video memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar menghayati suatu peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul di masa lalu maupun di masa mendatang peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul di masa lalu maupun di masa mendatang guna mengembangkan emosional dan intelektual siswa, sehingga bisa memacu semangat belajar, karena mereka merasakan secara riil apa yang mereka lihat, dengar dan mereka peragakan. Model pembelajaran ini pun mampu menghindarkan siswa dari verbalisme yang sering muncul dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS. Siswa tidak pasif menerima pelajaran sejarah dari guru tetapi secara aktif terlibat dalam proses belajar mengajar.

Apabila dihubungkan dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video, pendekatan pembelajarannya merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*), sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian aspek pengetahuan serta penghayatan dapat dirasakan langsung oleh siswa. Hal ini akan lain bila pendekatannya lebih berfokus pada guru. Dalam hal ini

guru bertindak sebagai pusat pengetahuan bagi siswa, peran siswa lebih banyak sebagai *receiver* dari berbagai konsep yang guru sampaikan. Pendekatan ini cocok untuk menyampaikan materi-materi konseptual yang perlu dipahami siswa.

#### **F. Respon Siswa setelah Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Media Video**

Respon siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, karena respon siswa akan menentukan semangat siswa dalam mempelajari dan memahami suatu mata pelajaran. Berdasarkan tabel 4.15, persentase terbesar yang diperoleh berdasarkan angket respon siswa ditunjukkan oleh variabel "senang belajar" yaitu sebesar 98% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut dapat menguatkan kesimpulan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video dapat membuat siswa memiliki kemauan tinggi untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video juga membuat siswa tertarik dan tidak bosan dalam mengikuti pelajaran.

Respon siswa yang positif terhadap pembelajaran akan cenderung mendorong siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan menyelesaikan tugas dengan baik. Winkel (dalam Suryantina, 2011:72) menyatakan bahwa apabila siswa merasa senang terhadap suatu materi pelajaran, maka siswa tersebut akan bersemangat dalam belajar.

### **BAB VI PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video pada pelajaran IPS Kelas V di SD ISLAM Al-Gontory memiliki kelemahan yaitu kekurangan dalam alokasi waktu pada waktu proses pembelajaran. Namun, secara keseluruhan menunjukkan bahwa siswa terlihat sangat antusias dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan seluruh siswa terlibat aktif melakukan aktivitas bermain peran

sesuai dengan perannya masing-masing dan menghayati setiap peran yang dimainkan. Keadaan ini menyebabkan tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai dan rata-rata kelas mencapai di atas KKM yang ditentukan.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS pre tes pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang dibuktikan dari hasil rata-rata pre tes kelas eksperimen sebanyak 54,64 dan kelas kontrol sebanyak 58,86 yang berarti berbeda secara signifikan dengan selisih beda sebesar 4,22. Pada kelas kontrol setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional ternyata rata-rata hasil belajar siswa meningkat tetapi tidak signifikan yaitu dari 58,86 menjadi 59,12. Sedangkan pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video ternyata setelah diukur rata-rata hasil belajar siswa meningkat sangat signifikan yaitu dari 54,64 menjadi 76,56. Jadi hasil belajar IPS kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda signifikan hal ini dibuktikan rata-rata nilai *gain score* kelas eksperimen jauh lebih tinggi yaitu sebesar 21,92 dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 0,26, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dengan media video lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.
3. Respon siswa setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video pada pelajaran IPS Kelas V di SD ISLAM Al-Gontory berada pada kriteria "Sangat Baik". Secara keseluruhan rata-rata persentase respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media video adalah sebesar 94%, sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa berada pada kategori "Sangat Baik".

#### **B. Saran**

Saran-saran yang dapat dikemukakan yang mengacu pada temuan selama penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi para pembuat kebijakan khusus bidang studi IPS model pembelajaran *role playing* dengan media video dapat menjadi rujukan sebagai model pembelajaran alternatif untuk

- menghidupkan peristiwa sejarah sebagai salah satu bagian dari IPS.
2. Bagi lembaga/sekolah, penggunaan model pembelajaran *role playing* dengan media video perlu dikembangkan untuk model pembelajaran lain yang dipadukan dengan media yang sesuai.
  3. Bagi guru, penerapan model pembelajaran *role playing* dengan media video perlu dilanjutkan untuk materi-materi lain yang sesuai, karena penggunaan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
  4. Bagi siswa, harus memiliki kesiapan pemahaman materi yang akan dimainkan dalam *role playing* dengan terlebih dahulu membaca dan mempelajari sebelumnya di rumah dan pemantapan konsep akan lebih baik dalam pembelajaran di kelas.
  5. Bagi peneliti lain, penelitian dengan model pembelajaran *role playing* dengan media video pada tingkat SD masih perlu dilakukan dengan variabel penelitian yang lebih beragam dalam upaya peningkatan hasil pembelajaran di Indonesia, karena penggunaan model pembelajaran ini menunjukkan gejala yang positif, tetapi kondisi lokal mungkin akan menyebabkan hasil belajar yang berbeda.
- ### DAFTAR RUJUKAN
- Anderson, L. W. & Krathwohl, D. R. (Eds.). 2001. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Terjemahan Agung Prihantoro. 2010. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Aripin, I. 2008. *Modul Pelatihan Analisis Data dengan Software Excel dan SPSS*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Dani, 2013. *Role Playing Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. [Online]. Tersedia: (<http://pojokpakdani.wordpress.com/2013/01/14>)
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hidayat, T. & Istiadah, N. 2011. *Panduan Lengkap Menguasai SPSS 19 untuk Mengolah Data Statistik Penelitian*. Jakarta: Mediakita.
- Ibrahim, dkk. 2006. *Media Pembelajaran*. Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Latif, M. 2011. Studi Komparatif Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Siswa Dalam Pembelajaran Sistem Starter Dan Pengisian Otomotif. (Online), (<http://ejournal.ikip-veteran.ac.id/ejournal/index.php/gardan/article/view/11>), diakses 27 Februari 2013.
- Mulyasa, E. 2004. *Panduan Pembelajaran Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi & Senduk. 2004. *Pembelajaran Kontesktual dan Penerapan dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rasyid, H. 1994. *Teknik Penarikan Sampel dan Penyusunan Skala*. Bandung: Pascasarjana UNPAD.
- Sadiman, A. S. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo.
- Sanjaya, W. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Strandar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Seran, E. Y. 2010. Dampak Penerapan Model Role Playing Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kepekaan Sosial Siswa, 1 (2). (Online), ([http://jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/12101429\\_2086-4450.pdf](http://jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/12101429_2086-4450.pdf)), diakses 5 Januari 2013.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. 2009. *Psilologi Pendidikan Teori dan Praktik*. PT indeks: Jakarta.
- Sudjana, A. 1992. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.