

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V
SD AL AZHAR 1 WAY HALIM BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

RISQHE RUMSI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRACT

ROLE PLAYING THE EFFECT OF LEARNING METHOD ACHIEVEMENT OF IPS IN CLASS V SD AL AZHAR 1 WAY HALIM BANDAR LAMPUNG WAY OF LESSONS 2015-2016

By
Risqhe Rumsi

The problem in this research is a social studies student achievement is low and teachers not using the learning method *of role playing* in class V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Academic Year 2015/2016. The purpose of this research was to determine the effect *of role playing* teaching methods on learning achievement IPS students. The research method in this research is quantitative and design used was experimental. The population in this study were all students of class V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung academic year of 2015/2016 with the number of 108 students as well as sample. The results of the data analysis technique that uses Uji- *Student t test* in SPSS 17.0 *for Windows* series is shown by the average value of the learning achievement of students who take social studies learning teaching methods for *role playing* in the experimental class (VB) which is higher than the 82.36 the average value of student achievement that followed the lecture method in class control (VC), which only scored 57.36.

Keywords: academic achievement, *Role Playing* Learning Method.

ABSTRAK

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SD AL AZHAR 1 WAY HALIM BANDAR LAMPUNGTAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh
Risqhe Rumsi

Masalah dalam penelitian ini adalah prestasi belajar IPS siswa yang rendah dan guru belum menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap prestasi belajar IPS siswa. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan desain yang digunakan adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 dengan jumlah 108 siswa yang sekaligus menjadi sampel penelitian. Hasil dari teknik analisis data yang menggunakan Uji-*Student t Test* pada program SPSS seri 17.0 *for windows* ditunjukkan dengan nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen (VB) yaitu 82,36 lebih tinggi dari nilai rata-rata prestasi belajar siswa yang mengikuti metode ceramah pada kelas kontrol (VC) yang hanya mendapat nilai 57,36.

Katakunci: Prestasi belajar, Metode Pembelajaran *Role Playing*.

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V
SD AL AZHAR 1 WAY HALIM BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

RISQHE RUMSI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING TERHADAP PRESTASI
BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V
SD AL AZHAR 1 WAY HALIM BANDAR
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN
2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Risqhe Rumsi**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1213053100**

Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

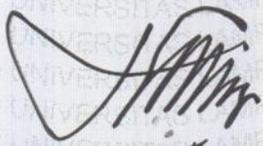
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Drs. Sugiyanto, M.Pd.
NIP 19560616 198303 1 003


Drs. Sugiman, M.Pd.
NIP 19560906 198211 1 002

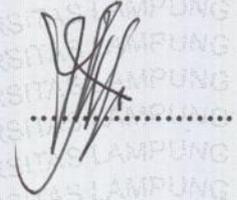
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

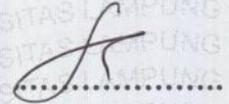
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

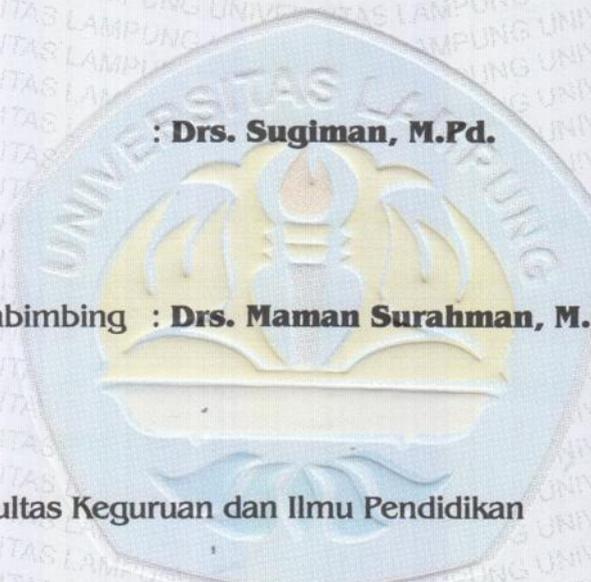
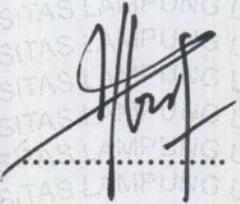
Ketua : Drs. Sugiyanto, M.Pd.



Sekretaris : Drs. Sugiman, M.Pd.



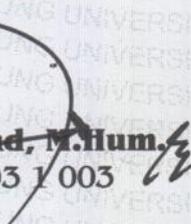
**Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Maman Surahman, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 03 MEI 2016

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risqhe Rumsi
NPM : 121305100
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Mei 2016
Yang Menyatakan



Risqhe Rumsi
NPM. 1213053100

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Risqhe Rumsi dilahirkan di Jambi, pada tanggal 11 Agustus 1995, sebagai anak ke-tiga dari tiga bersaudara, dari Bapak Alm Rumsi Rizal S.Pd dan Ibu Surya Nuari Wijaya.

Pendidikan diselesaikan di TK Melati Kota Jambi, Tahun 1999-2000, Sekolah Dasar di SD Negeri 108 Kota Jambi Pada tahun 2001-2006 dan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 6 Kota Jambi pada tahun 2006-2009 SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung pada tahun 2009-2012.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa PGSD FKIP UNILA pada tahun 2012 melalui jalur mandiri. Pada semester awal penulis mendapatkan IP 3,00, dan selama perkuliahan penulis selalu mendapatkan IP lebih dari 3,00. Pada tanggal 28 Juli 2015-29 September 2015 penulis melakukan Praktek Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi Unila di SD Negeri 1 Kembahang Pekon Batu Brak Lampung Barat. Pada Tahun 2016 penulis melaksanakan penelitian di SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas Rahmat dan Nikmat yang tak terhitung. Shalawat serta Salam kepada Rasulullah Muhammad SAW

Kupersembahkan karya ini dengan keikhlasan hati dan mengharapkan Ridho Allah SWT, sebagai tanda dan cinta kasihku kepada:

Ubak dan Mama yang telah membesarkanku dengan penuh kesabaran, menjaga, mengasuh, mendidik, dan membimbingku dengan kasih sayang, selalu mendoakanku dalam setiap sujudnya

Abang dan Ayuk yang telah memberikan dukungan selama ini dan selalu dapat diandalkan dalam memberikan dukungan selama ini

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran.

Sahabat-sahabat Pandawa terbaik, terimakasih untuk setiap kebersamaan kita

Teman Hidup, yang telah menemani dalam suka maupun duka dan terimakasih atas doa dan semangat yang diberikannya selama ini.

Serta

Almamater Kebanggaan Tercinta Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu kepadaku.

MOTTO

“jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya kepada ALLAH SWT apapun dan dimana pun kita berada kepada dia-lah tempat meminta dan memohon.”

“ku olah kata, ku baca makna, ku ikat dalam alinea, ku bingkai dalam bab sejumlah lima, jadilah mahakarya, gelar sarjana kuterima, orang tua, calon suami, dan calon mertua pun bahagia.”

Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang.”

(RISQHE RUMSI)

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung beserta staff dan jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung telah memberikan pengarahan dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung dan sekaligus selaku Pembahas atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritik baik selama penyusunan skripsi sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
4. Bapak Drs. Sugiyanto ,M.Pd., selaku Pembimbing I atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritik yang baik selama penyusunan skripsi sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Bapak Drs. Sugiman , M.Pd., selaku pembimbing II atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang sangat berharga, saran, dan kritik yang baik selama penyusunan skripsi sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff PGSD di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, motivasi, dan pandangan hidup yang baik kepada penulis.
7. Ibu Hermiliati, S.Pd, selaku Kepala SD Al Azhar 1 dan Staff SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
8. Kedua orang tua ku Ubakku sayang (Alm Rumsi Rizal S.Pd) & Mamaku sayang (Surya Nuari Wijaya) ribuan terima kasih ku ucapkan untuk kalian yang telah merawatku menyayangiku mendidikku hingga aku menjadi seperti sekarang ini dan yang tak henti, memberikan do'a dan dukungan, semangat serta senantiasa menantikan keberhasilanku, maafkan anakmu ini yang hanya terus melakukan kesalahan setiap harinya.

9. Terima kasih untuk Abangku (Risqhi Rumsi SH) dan ayukku (dr. Risqha Rumsi) mbk (Ditia Marlioni S.Kom) dan (dr. Fardani Putra Syafar) atas dukungan dukungan dan doa kalian selama ini.
10. Roman Akbar SH, terima kasih atas doa dan kasih sayangmu telah mendampingiku, mendengarkan keluh kesahku selama ini dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Seluruh Keluarga Besarku kakek Syamsudin, Nek Anang M Soe Oed Ibrahim, hj Halidah, hj Halmarani wak Syafran, wak Dewi, Ayah Rachmat, Umik Nely wak Gusti, om Fajar, om Alex, om Indra, om Mei, Makngah, Maknjang, Makte, Makmuk Len, paknjang Eman, Sued, Pakmuk, Paklung yuk Lina, yuk Lili, yuk Shendy, Yuk Nisa, Siti, Aldo, Dika, Dwi, Ucot, Izlin, Caca, Bila, Sarah, Ogi, Acong yang tak henti menyayangiku, memberikan do'a dan dukungan, semangat serta membimbingku.
12. Sahabat Tercinta "PANDAWA" (Si Cuek Dea, Si Endut Uli, Si Sexi Vivi, dan Si Rajin Desil) yang selalu membantu dan selalu ada bersamaku terimakasih telah menemani selama ini dikala susah & senang.
13. Teman-teman mahasiswa PGSD angkatan 2012 yang telah memberikan motivasi selama ini Anggi, Desti, Diana, Diyan, Dwi AY, Ega, Helvi, Giatri, Aini, Lucia, Maya, Meva, Mukti, Muldi, M.Asrul, Nayank, Nur, Posma, Rini, Ratih, Rendi, Rizki, Selvy, Soraya, Suci, Tia, Selvy, Yocie, Yuda, Yeti, Yuli PS, Yulia Citra, Yuliana dije, Umi, Kak Fren, Kak Anas. Semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
14. Teman-teman seperjuangan KKN dan PPL di Desa Kembahang kec Batu Brak Lampung Barat 2015 (Fikra, Andre, Alif, Tasya, Caca, Wildan, Rike, Putu, Tika) Terimakasih telah menjadi temanku selama masa KKN, semoga pertemanan kita tetap terjalin sampai kapan pun.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terimakasih.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala disisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat. Amin.

Bandar Lampung, Mei 2016
Penulis,

Risqhe Rumsi
NPM 1213053100

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	iii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II KAJIAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Pengertian Pembelajaran	9
3. Pengertian Pembelajaran IPS	10
B. Metode <i>Role Playing</i>	11
1. Pengertian metode <i>Role Playing</i>	11
2. Langkah-langkah metode <i>Role Playing</i>	12
3. Kelebihan metode <i>Role Playing</i>	12
4. Kekurangan metode <i>Role Playing</i>	13
5. Manfaat metode <i>Role Playing</i>	13
6. Langkah-langkah metode ceramah.....	14
C. Prestasi Belajar	15
1. Pengertian Prestasi Belajar	15
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	16
D. Hasil Penelitian Yang Relevan	17
E. Kerangka Pikir	18
F. Hipotesis Penelitian.....	19
III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	20
B. Prosedur Penelitian.....	21
C. Tempat dan waktu Penelitian	23

D. Ruang Lingkup Penelitian	23
E. Populasi Dan Sampel Penelitian	24
F. Variabel Penelitian dan Devinisi Operasional Variabel.....	25
G. Teknik Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian	27
H. Uji Coba Instrumen Tes	28
I. Teknik Analisis Data	34
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan Hasil Penelitian	48
V SIMPULAN SARAN	
A. Simpulan.....	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Persentase Nilai Ulangan Semester Ganjil Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016	4
2. Jumlah Data Sampel Siswa Kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim	24
3. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen Tes	30
4. Klasifikasi Reliabilitas	31
5. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	32
6. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	32
7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	33
8. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	33
9. Data Fasilitas di SD Al Azhar 1 Way Halim	38
10. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen ...	38
11. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol.....	39
12. Distribusi Prestasi Belajar Kelas Eksperimen.....	42
13. Distribusi Prestasi Belajar Kelas Kontrol	43
14. Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kontrol	45
15. Hasil Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	46
16. Hasil Uji Hipotesis dengan <i>Student T Test</i>	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Kerangka Pikir.....	18
2. Desain <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	21
3. Langkah-langkah penelitian	21
4. Histogram Prestasi Belajar Kelas Eksperimen	42
5. Histogram Prestasi Belajar Kelas Kontrol.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Uji Validitas.....	56
2. Hasil Uji Coba Reliabilitas Instrumen	57
3. Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran	58
4. Daya Pembeda	59
5. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	61
6. Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
7. Uji Hipotesis	64
8. Tabel Harga Kritis r Product Momen	65
9. Tabel Nilai L hitung.....	66
10. Tabel Distribusi F	67
11. Tabel Harga Kritis Distribusi t.....	68
12. Tabel Logaritma.....	70
13. Silabus.....	71
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	73
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	100
16. Kisi-Kisi Soal.....	112
17. Soal Pretest dan Posttest	114
18. Kunci Jawaban <i>Posttest</i>	117
19. Rekapitulasi Prestasi Belajar Kelas Eksperimen	118
20. Rekapitulasi Prestasi Belajar Kelas Kontrol	119
21. Foto penelitian	120

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukannya pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas. Pendidikan harus berwawasan masa depan yang memberikan jaminan bagi perwujudan hak-hak azasi manusia untuk mengembangkan seluruh potensi dan prestasinya secara optimal guna kesejahteraan hidup bangsa di masa depan.

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Pendidikan adalah wadah di mana peserta didik dapat secara aktif belajar dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mereka dapat memiliki akhlak yang baik serta kecerdasan dan keterampilan untuk membangun bangsa dan negara menjadi lebih baik.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang secara resmi mulai dipergunakan di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah di Indonesia untuk pengertian *social studies* seperti di Amerika Serikat. Dalam dunia pengetahuan kemasyarakatan atau pengetahuan sosial kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial dan ilmu pengetahuan sosial. dalam pembelajaran IPS di SD, seorang guru IPS hendaknya menguasai perbedaan konsep-konsep esensi ilmu sosial dengan ilmu pengetahuan sosial atau studi sosial sehingga upaya membentuk peserta didik sesuai tujuan pembelajaran IPS .

IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Guru adalah salah satu unsur manusia dalam proses pendidikan. Jasa guru sangatlah besar dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sebenarnya memang bukan sekedar bintang jasa yang diharapkan dari seorang guru, melainkan sebuah hasil dari mendidik yang nantinya bisa bermanfaat bagi anak didiknya. Guru memegang tugas ganda yaitu sebagai pengajar dan pendidik, seorang guru dituntut untuk memiliki beberapa kemampuan dan keterampilan tertentu. Kemampuan dan keterampilan tersebut sebagai bagian dari kompetensi profesionalisme guru. Kompetensi merupakan suatu kemampuan yang mutlak

dimiliki oleh seorang guru agar tugasnya sebagai pendidik dapat terlaksana dengan baik. masalah yang dihadapi oleh siswa ialah kurangnya interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran masih sangat rendah, sedangkan sebagai pendidik guru bertugas membimbing dan membina anak didik agar menjadi manusia yang aktif, kreatif dan mandiri.

Hal lain juga terlihat dari prestasi belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam mata pelajaran IPS yang telah ditetapkan dalam kurikulum sekolah yaitu 65. Berdasarkan hal tersebut di atas, metode *role playing* menjadi alternatif untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Siswa juga akan diajak belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah yaitu metode tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran dan metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru dari pada peserta didik dan selama proses pembelajaran dikelas guru tidak menggunakan metode pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan tidak ada interaksi antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran khususnya pembelajaran IPS.

Pembelajaran yang terjadi dikelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung pada pembelajaran IPS masih menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah saat guru menjelaskan materi pembelajaran dan guru masih jarang yang menggunakan metode pembelajaran dalam menerapkan materi pembelajaran dikelas sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru hal ini didapat peneliti saat melakukan observasi prapenelitian di sekolah dasar Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung.

Berdasarkan penelitian pendahuluan bahwa prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung masih belum cukup baik karena terdapat beberapa siswa yang nilainya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu dengan nilai 65.

Tabel 1. Data Persentase Nilai Ulangan Semester Ganjil Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKM	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
V A	36	0-64	65	11	30,56%	Belum Tuntas
		65		25	69,44%	Tuntas
V B	36	0-64		21	58,33%	Belum Tuntas
		65		15	41,67%	Tuntas
V C	36	0-64		23	63,89%	Belum Tuntas
		65		13	36,11%	Tuntas

Sumber: Dokumentasi guru kelas Kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan tabel 1. Kelas VA jumlah tuntas 25 siswa (69,44%) dan jumlah siswa tidak tuntas 11 (30,56%), pada kelas VB jumlah tuntas 15 siswa (41,67%) dan jumlah siswa tidak tuntas 21 (58,33%) sedangkan kelas VC

jumlah tuntas 13 siswa (36,11%) dan jumlah siswa tidak tuntas 23 siswa (63,89%) data di atas menunjukkan bahwa data tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih jauh dari harapan, dilihat dari jumlah persentase nilai belum tuntas siswa lebih besar dari pada tingkat ketuntasan siswa. Keadaan ini bukan sepenuhnya kesalahan siswa, namun seluruh aspek dalam bidang pendidikan harus dibenahi supaya prestasi belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan latar belakang inilah penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Metode *Role Playing* terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016”

Berdasarkan latar belakang inilah penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Metode *Role Playing* Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang ada di lokasi penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
3. Masih rendahnya Prestasi Belajar siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4. Guru belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

C. Pembatasan Masalah

Guru belum menerapkan Metode *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran IPS siswa kelas V Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Metode Pembelajaran *Role Playing* berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Metode *Role Playing* terhadap prestasi belajar pada siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan informasi ilmiah dan pengembangan ilmu pengetahuan yang meliputi unsur-unsur peran guru, peran siswa, dan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, akan mengatasi kejenuhan siswa dalam proses Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal.
- b. Bagi guru, memberikan sumbangan pada para pendidik bahwa perlu adanya metode yang baru seperti Metode *Role Playing* untuk

meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses Pembelajaran dikelas dapat tercapai.

- c. Bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk melakukan kajian bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* agar didapat perubahan setiap cara mengajarnya guru-guru disekolah.
- d. Bagi Peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses belajar mengajar dalam menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
- e. Peneliti Lain, dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan prestasi belajar menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Pengertian Belajar sudah dapat ditemukan dalam berbagai sumber atau literatur. Berdasarkan proses belajar yang terpenting adalah bagaimana siswa menjadi tahu dan mampu belajar mengembangkan serta mengolah sendiri pengetahuan atau informasi yang diterimanya, sehingga kemampuan yang akan diterimanya akan jauh lebih matang dan lebih berkembang terutama dalam aspek kognitif.

Belajar menurut Slameto (2003: 2) adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan Djamarah (2011: 13) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur yaitu, jiwa dan raga. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan lebih lanjut

Gagne (2012: 2) bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Belajar menurutnya adalah suatu yang diperoleh oleh individu melalui penalaran sendiri berdasarkan aktivitas yang dilakukannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya dan melibatkan dua unsur yaitu, jiwa dan raga. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan suatu yang diperoleh oleh individu melalui penalaran sendiri berdasarkan aktivitas yang dilakukannya.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat.

Menurut Hamzah Uno (2008: 54) berpendapat bahwa Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antar peserta belajar dengan pengajar atau instruktur dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu.

Menurut Sagala Syaiful (2008) menyatakan bahwa Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar sehingga merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan dan pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Berdasarkan pendapat para ahli maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebagai suatu proses interaksi antar peserta belajar dengan pengajar atau instruktur dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu. membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar sehingga merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan dan pembelajaran merupakan

proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

3. Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang menelaah dan menganalisis kejadian masa lampau.

Menurut Ischak SU (2000: 30) menyatakan bahwa IPS sebagai ilmu bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bukan pada teori dan keilmuannya, melainkan pada kenyataan kehidupan kemasyarakatan. dari gejala dan masalah sosial tadi ditelaah, dianalisis, faktor-faktornya sehingga dapat dirumuskan jalan pemecahannya.

Sedangkan Ahmadi dan Amri (2011: 10) berpendapat bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD, SMP 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 Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta aman.

Definisi tentang pendidikan IPS di antaranya dikemukakan oleh Soemantri dalam Sapriya (2009: 11) bahwa “pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa IPS sebagai ilmu bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bukan pada teori dan keilmuannya, melainkan pada kenyataan kehidupan kemasyarakatan. dari gejala dan masalah sosial tadi ditelaah, dianalisis, faktor-faktornya sehingga dapat dirumuskan jalan pemecahannya

B. Metode *Role Playing* dan Metode Ceramah

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan, misalnya menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam “Pertunjukkan” dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

- a. Metode *Role Playing* Menurut Hamdayama (2014: 189) adalah suatu cara 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 itu bergantung kepada apa yang diperankan.
- b. Sedangkan menurut Husein Achmad (dalam Hidayati, 2004: 93) *Role Playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain. metode *role playing* ditekankan kepada setiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh pada drama yang bersangkutan. Dengan metode *role playing* siswa diharapkan dapat memerankan berbagai figure dan menghayati dalam berbagai situasi. Jika metode

Role Playing direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dan bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat orang lain dan mengambil keputusan dalam kerja kelompok.

2. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Setiap metode pembelajaran memiliki langkah-langkahnya (sintaks) tersendiri, langkah-langkah pembelajaran *role playing* menurut Hamdayama (2014:191) adalah sebagai berikut.

- a. Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang ada dalam proses belajar agar siswa terdorong untuk mencari penyelesaian.
- b. Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini, guru telah membuat dialog sendiri.
- d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran.
- e. Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada scenario bermain peran.
- f. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- g. Pengambilan kesimpulan bermain peran yang telah dilakukan.

3. Kelebihan Metode *Role Playing*

Setiap metode mempunyai kelebihan maupun kekurangan menurut Hamdayama (2014:191) kelebihan metode *role playing* adalah sebagai berikut.

- a. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat di gunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

4. Kekurangan Metode *Role Playing*

Setiap metode mempunyai kelebihan maupun kekurangan menurut Hamdayama (2014:191) kekurangan metode *role playing* adalah sebagai berikut.

- a. Sebagai anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu.
- c. Memerlukan tempat yang luas.
- d. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/ pengamat.

5. Manfaat Dari Metode *Role Playing*

Setiap metode pembelajaran mempunyai manfaat menurut Hamdayama (2014:192) adalah sebagai berikut.

- a. Dapat memberikan semacam praktek tersembunyi, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari
- b. Melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- c. Dapat memberikan kepada murid kesenangan karena metode *Role Playing* dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita.

Kesimpulan dari pendapat di atas metode *Role Playing* adalah suatu cara 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 di lakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang di perankan. siswa di harapkan dapat memerankan berbagai figure dan menghayati dalam berbagai situasi. Jika metode *Role Playing* direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dan bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat orang lain dan mengambil keputusan dalam kerja kelompok.

6. Langkah-Langkah Metode Ceramah

Setiap metode pembelajaran memiliki langkah-langkahnya tersendiri, berikut langkah-langkah metode ceramah menurut Sagala (2012: 202) adalah sebagai berikut

Pertama melakukan pendahuluan sebelum bahan baru diberikan dengan cara sebagai berikut: 1) Menjelaskan tujuan lebih dulu kepada peserta didik dengan maksud agar peserta didik mengetahui arah kegiatannya dalam belajar. 2) Setelah itu baru dikemukakan pokok-pokok materi yang akan dibahas. 3) Memancing pengalaman peserta didik yang cocok dengan materi yang akan dipelajarinya.

Kedua menyajikan bahan baru dengan memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut: 1) Perhatian peserta didik dari awal sampai akhir pelajaran harus tetap terpelihara. 2) Menyajikan pelajaran secara sistematis, tidak berbelit-belit, dan tidak meloncat-loncat. 3) Kegiatan belajar mengajar diciptakan secara variatif, jangan memberikan peserta didik hanya duduk dan mendengarkan, tetapi beri kesempatan untuk berpikir, dan berbuat. 4) Memberi ulangan pelajaran kepada responsi. 5) Membangkitkan motivasi belajar secara terus menerus selama pelajaran berlangsung. 6) Menggunakan media pelajaran yang variatif yang sesuai dengan tujuan pelajaran.

Ketiga menutup pelajaran pada akhir pelajaran. Kegiatan yang perlu diperhatikan pada penutupan itu adalah sebagai berikut: 1) Mengambil kesimpulan dari semua pelajaran yang telah diberikan. 2) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menanggapi materi pelajaran yang

telah diberikan terutama mengenai hubungan dengan pelajaran lain. 3) Melaksanakan penelitian secara komprehensif untuk mengukur perubahan tingkah laku.

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Pencapaian tujuan pengajaran dapat dilihat dari prestasi yang dicapai siswa. Pengertian secara umum prestasi merupakan hasil dari apa yang telah diusahakan. Pengertian prestasi belajar menurut Hamalik (2004: 48)

Prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan pada siswa setelah dilakukan proses mengajar. Pengertian prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes.

Sedangkan menurut Ahmadi (2002: 33) “Prestasi belajar adalah hal yang menyangkut hasil pembelajaran atau hasil yang dicapai anak didik yang diukur melalui aktivitas belajar”. Prestasi belajar merupakan suatu indikator dari perkembangan dan kemajuan siswa atas penguasaan dari pelajaran-pelajaran yang telah diberikan guru kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Djamarah (2001: 226) bahwa “Prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti simpulkan bahwa prestasi belajar merupakan gambaran dari penguasaan kemampuan para peserta didik sebagai mana telah ditetapkan untuk suatu pelajaran tertentu. Setiap usaha yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran baik oleh guru sebagai

pengajar, maupun oleh peserta didik sebagai pelajar bertujuan untuk mencapai prestasi yang setinggi-tingginya, seperti halnya juga dalam pelajaran IPS pada materi pokok topik cahaya dan sifat-sifatnya, untuk menguasai konsep yang lebih tinggi tingkat kesukarannya, harus dikuasai terlebih dahulu konsep awal yang merupakan dasar bagi pelajaran yang akan dipelajari.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Dikemukakan oleh Slameto (2003: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor Intern

Yaitu faktor yang ada didalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern terdiri dari:

- a. Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh).
- b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan).
- c. Faktor kelelahan (jasmani dan kelelahan rohani yg bersifat psikis).

2. Faktor Ekstern

Yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern terdiri dan:

- a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan).
- b. Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
- c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Selain faktor-faktor tersebut di atas, menurut Nasution (2004: 50) “Prestasi belajar juga dipengaruhi oleh kecakapan dan ketangkasan belajar yang berbeda secara individual”. Walaupun demikian, kita dapat membentuk anak dengan memberi petunjuk-petunjuk itu dengan sendirinya akan menjamin sukses anak dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa faktor-faktor prestasi belajar adalah pencapaian prestasi belajar siswa berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diberikan guru kepada siswa melalui evaluasi atau penilaian pada suatu mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPS pada materi pokok peristiwa menjelang kemerdekaan. Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa mencakup penilaian penguasaan yang bersifat kognitif.

D. Hasil Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika di antaranya dilakukan oleh, Nur Azizah (2013), Fitri Rahmawati (2009), dan Angga Pranata (2013).

1. Nur Azizah (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh metode *Role Playing* (bermain peran) dengan menggunakan media film dokumenter mata pelajaran IPS untuk meningkatkan prestasi belajar IPS kelas V SD Negeri 1 teladan lampung utara” kesimpulan dari hasil penelitian pada sejumlah 36 siswa kelas eksperimen didapatkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang diajar dengan metode pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dari nilai rata-rata yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional. Jadi terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS
2. Menurut Rahmawati (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh metode *Role Playing* terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas VI pada konsep gerak tumbuhan SD N 3 tulang bawang barat” Ada

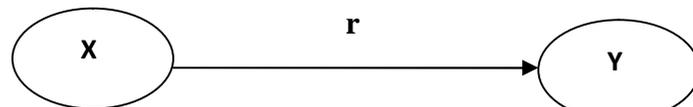
pengaruh signifikan antara pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar IPA materi gerak tumbuhan.

3. Angga Pranata (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* bahasa Indonesia materi pesan melalui telepon di kelas IV SD N 1 sindang sari lampung utara” Terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia. **Sumber: Perpustakaan Unila.**

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti diatas maka, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS serta mata pelajaran IPS dalam penelitian ini peneliti menambahkan variabel prestasi belajar IPS siswa pada tingkat SD.

E. Kerangka Pikir

Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat diukur dengan prestasi belajar yang diperoleh selama mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar. Perolehan prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung masih belum cukup baik. prestasi belajar diduga dipengaruhi oleh faktor yaitu cara mengajar guru yang masih menggunakan metode konvensional dalam proses kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Paradigma Kerangka Pemikiran

Keterangan:

X (Variabel Bebas)	: Metode pembelajaran <i>Role Playing</i>
Y (Variabel Terikat)	: Prestasi IPS Siswa
r	: Perlakuan dengan menggunakan pembelajaran <i>Role Playing</i>

Paradigma diatas menggambarkan bahwa pada penelitian ini khususnya dikelas VB dan VC akan dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan beberapa tahapan yaitu pertama akan diberikan pretest berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 item kemudian diberikan perlakuan dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* setelah dilakukan perlakuan maka siswa diberi soal posttest sama seperti soal pretest dan dari hasil posttest akan terlihat pengaruh dari metode pembelajaran *Role Playing* terhadap prestasi belajar IPS siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Iskandar dalam Musfiqon (2012: 46) Hipotesis merupakan pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Karena hipotesis masih bersifat dugaan , belum merupakan pembenaran atas jawaban masalah penelitian. Dari inilah perlu dilakukan penelitian untuk mencari jawaban yang sebenarnya atas hipotesis yang dimunculkan peneliti yaitu terdapat pengaruh pembelajaran metode *role playing* terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016.

1. Rumusan Hipotesis Alternatif (Ha): Ada pengaruh pembelajaran metode *Role Playing* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

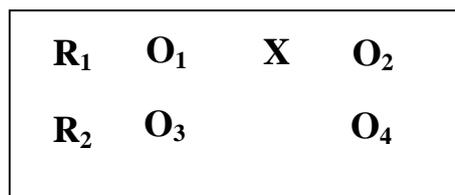
III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* dengan pola *pretest-posttest control group design*. Menurut Sugiyono (2014: 112) ciri utama *True Experimental design* adalah bahwa, sampel yang diambil secara acak dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara acak.

Alasan peneliti memilih penelitian eksperimen karena suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksudkan untuk menilai pengaruh suatu metode pembelajaran *role playing* terhadap prestasi belajar. Dalam pelaksanaan penelitian eksperimen ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol diatur secara intensif sehingga kedua variabel mempunyai karakteristik yang sama atau mendekati sama.

Membedakan dari kedua kelas kontrol dan kelas eksperimen ialah bahwa pada kelas eksperimen diberi perlakuan metode pembelajaran *role playing*, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan metode pembelajaran *role playing* melainkan dengan metode ceramah. Adapun gambaran mengenai rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design* menurut Sugiyono (2009 : 112) sebagai berikut:



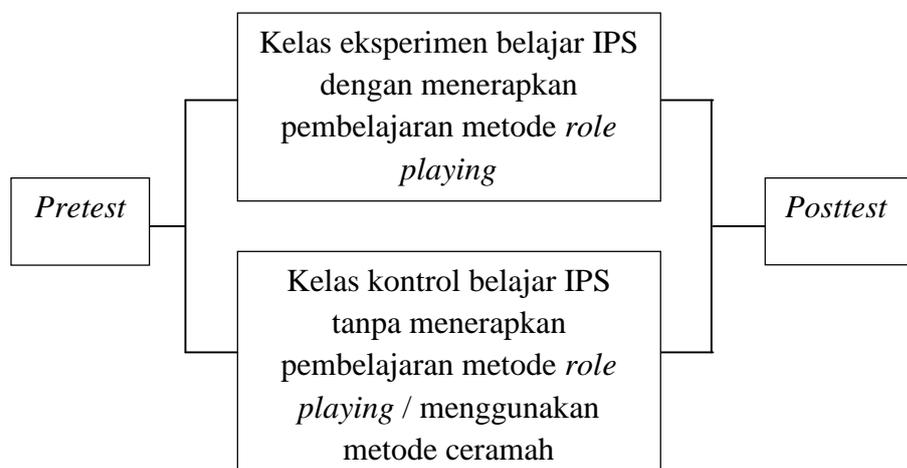
Gambar 2. Desain *Pretest-Posttest Control Group*

Keterangan:

- R₁ : Kelas eksperimen
- R₂ : Kelas kontrol
- X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan Metode *role playing*
- O₁ : Skor *pre-test* pada kelas eksperimen
- O₂ : Skor *post-test* pada kelas eksperimen
- O₃ : Skor *pre-test* pada kelas kontrol
- O₄ : Skor *post-test* pada kelas kontrol

B. Prosedur Penelitian

Tahapan-tahapan dalam prosedur penelitian ini yaitu langkah-langkah penelitian yang tampak dalam gambar berikut:



Gambar 3. Langkah-langkah penelitian

a. Tahapan Pertama

Sebelum melaksanakan metode pembelajaran *role playing*, penulis telah menentukan kelas mana yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas mana

yang dijadikan kelas kontrol. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara *random* yaitu dengan cara mengundi kelas V.B dan kelas V.C. Setelah dilakukan pengundian secara *random* maka didapat kelas eksperimen adalah kelas V.B dan kelas kontrol adalah kelas V.C.

Selanjutnya siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest*, yaitu menjawab 20 soal pilihan jamak. *Pretest* ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah prestasi belajar IPS dipengaruhi oleh pembelajaran metode *role playing* dan mengetahui kemampuan awal siswa.

b. Tahapan Kedua

Setelah setiap kelas diberikan *pretest* dan telah dianggap sepadan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan *treatment*. *Treatment* di kelas eksperimen menggunakan pembelajaran metode *role playing*, sedangkan dalam kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Dalam penelitian ini, pembelajaran dilakukan sebanyak delapan kali yaitu empat kali pada kelas eksperimen dan empat kali pada kelas kontrol. Masing-masing pembelajaran dilaksanakan dalam waktu 4 x 35 menit.

c. Tahapan Ketiga

Langkah ketiga sekaligus langkah terakhir adalah memberikan soal *posttest* tentang pokok bahasan Peristiwa menjelang kemerdekaan pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Bentuk soal *posttest* sama seperti yang dahulu diberikan pada *pretest*. Hasilnya berupa data kemampuan akhir siswa yang digunakan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan akibat dari pemberian perlakuan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Kelas VB sebagai kelas Eksperimen dan VC sebagai kelas kontrol di SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 yang beralamat di Jl. GN. Tanggamus no 34 Way Halim Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap

D. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPS pada pertengahan semester genap.
2. Ruang lingkup subjeknya merupakan siswa-siswi kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung.
3. Ruang lingkup objek yaitu Prestasi belajar IPS dengan menggunakan pembelajaran metode *role playing* pada materi pokok pembelajaran Peristiwa menjelang kemerdekaan.
4. Langkah-langkah pembelajaran metode *role playing* yang diterapkan dalam penelitian ini bersumber pada pendapat Hamdayama ()
5. Teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah Tes dan Dokumentasi.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2014: 119) mengungkapkan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2014: 70) “*Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, bukan secara acak”. Sampel pada penelitian ini telah dijabarkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2. Jumlah Data Sampel Siswa Kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
V B	17	19	36
V C	20	16	36
Jumlah	37	31	72

Sumber: Tata Usaha SD Al Azhar 1 Way Halim Bandarlampung

F. Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional Variabel

1. Pengertian Variabel Penelitian

Penelitian ini akan diteliti dua macam variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2014:63) mengemukakan bahwa “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

1.1 Variabel Bebas

Variabel Bebas (Variabel Independen) atau sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, atau antecedent. Menurut Sugiyono (2014:63) “Variabel Bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat”. Jadi variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain yang dilambangkan dengan (X). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role playing*.

1.2 Variabel Terikat

Variabel Terikat (Variabel Dependent) adalah faktor-faktor yang diobservasi dan diukur untuk menentukan adanya pengaruh variabel bebas, yaitu faktor yang muncul, atau tidak muncul, atau berubah sesuai dengan yang diperkenalkan oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2014:63) “Variabel Terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas sehingga sifatnya sangat tergantung pada variabel lain yang dilambangkan dengan (Y)”. Variabel Terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar IPS.

2. Devinisi Konseptual dan Oprasional Variabel

2.1 Prestasi belajar

2.1.1 Definisi Konseptual: menurut Hamalik (2001:30) “Prestasi belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti”.

2.1.2 Definisi Operasional: Prestasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah prestasi belajar berupa angka atau nilai yang diperoleh dari hasil *posttest*. Adapun indikator untuk pencapaian ini berupa perubahan sikap, perubahan tingkah laku, dan perubahan cara berpikir.

2.2 Metode Pembelajaran *role playing*

2.2.1 Definisi Konseptual

Menurut Hamdayama (2014 : 189) adalah suatu cara 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 di lakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang di perankan. Pengalaman belajar yang di peroleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian melalui bermain peran.

2.2.2 Definisi Operasional

Metode *Role Playing* ditekankan kepada setiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh pada drama yang bersangkutan. Dengan metode *Role Playing* siswa di harapkan dapat memerankan berbagai figure dan menghayati dalam berbagai situasi. Jika metode *Role Playing* direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dan bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat orang lain dan mengambil keputusan dalam kerja kelompok. Adapun indikator untuk pencapaian ini adalah peningkatan prestasi belajar siswa yang diamati dari hasil *posttest*.

G. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

1.1 Dokumentasi

Menurut Arikunto (2008: 154) “Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku dan sebagainya”. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data sekunder. Data ini berupa jumlah siswa dan hal-hal yang berkaitan dengan prestasi belajar siswa di SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung.

2.1 Tes

Tes ini diberikan kepada siswa secara individual, pemberiannya ditujukan untuk mengukur perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model role playing. Menurut Triyono (2012: 174) yaitu sebagai berikut:

Teknik tes adalah cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan tes terhadap sejumlah objek penelitian, biasanya berupa sejumlah pertanyaan atau soal yang menuntut jawaban yang dikumpulkan berupa prestasi belajar.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu *pretest-posttest* yang diberikan sebelum perlakuan dan di akhir pertemuan, bertujuan untuk mengukur prestasi belajar siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung. Tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan jamak yang berjumlah 20 item. Soal pilihan jamak adalah satu bentuk tes yang mempunyai alternatif jawaban yang benar atau paling tepat.

H. Uji Coba Instrumen Tes

Sebelum soal tes diujikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen tes tersebut. Menurut Sugiyono (2014: 146) “Uji coba merupakan langkah yang sangat penting dalam pengembangan instrumen, karena dari uji coba inilah diketahui informasi mengenai mutu instrumen yang dikembangkan itu”. Uji coba instrumen dilakukan kepada siswa kelas V di kelas lain dan di sekolah lain yaitu SD Negeri 1 Kota Sepang Jaya Bandar Lampung.

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2014: 175) “Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Pada penelitian ini validitas untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan digunakan sebanyak 25 soal dan sebelum soal diajukan kepada siswa agar dilakukan terlebih dahulu meminta pertimbangan ahli sebagai *Expert Jugment*, yaitu validator menilai dan mengoreksi instrumen soal yang akan diberikan kepada siswa. Untuk mengukur tingkat kevalidan soal digunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2010*.

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen prestasi belajar, dapat dibuat rekapitulasi seperti Tabel 3. Dengan $N = 26$ dan signifikansi = 5% maka r_{tabel} adalah 0,374. Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 5 item soal yang tidak valid, karena memiliki nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ sebesar 0,374 yaitu pada butir soal nomor 1, 2, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25.

Setelah memperhatikan item soal yang tidak valid diputuskan untuk tidak digunakan, kemudian soal yang valid ada 20 soal, tetapi hanya 20 soal saja yang telah digunakan pada *posttest* penelitian ini. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi hasil perhitungan uji validitas instrument tes.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen Tes

No. Item	Nilai r_{Hitung}	Nilai r_{Tabel}	Kondisi	Simpulan
1	0.428	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0.829	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	-0.1315	0,388	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
4	0.320812	0,388	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
5	0.608	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0.526	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	0.846	0,388	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	0.12948	0,388	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak Valid
9	0.52	0,388	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Valid
10	0.928	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid
11	0.689	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid
12	0.739	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid
13	0.605	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid
14	0.18039	0,388	$r_{hitung} < r_{table}$	Tidak Valid
15	0.928	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid
16	0.773	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid
17	0.12948	0,388	$r_{hitung} < r_{table}$	Tidak Valid
18	0.443	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid
19	0.407	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid
20	0.871	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid
21	0.725	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid
22	0.594	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid
23	0.649	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid
24	0.739	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid
25	0.443	0,388	$r_{hitung} > r_{table}$	Valid

Data Lengkap Lampiran 1 (halaman 55)

2. Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen prestasi belajar pada penelitian ini telah dilakukan dengan rumus *Cronbach Alpha* dengan menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel 2010*. Selanjutnya menginterpretasikan besarnya nilai reliabilitas dengan indeks korelasi Menurut Sugiyono (2012: 257) sebagai berikut:

Tabel 4. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

No	Variabel	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keputusan
1	Uji Tes	0,854	0,423	Reliabel

Data Lengkap: Lampiran 2 (halaman 56)

Berdasarkan Tabel Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes diatas diketahui bahwa pada variabel metode *role playing* diperoleh $r_{hitung} = 0,854$ sedangkan nilai $r_{tabel} = 0,423$, hal ini berarti r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,854 > 0,423$) dengan demikian uji coba instrument tes dinyatakan reliabel. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas (dapat dilihat pada Tabel 4), karena nilai r_{hitung} (0,854) yang diperoleh berada diantara nilai 0,80 – 1,000, maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji coba instrument tes tergolong sangat kuat.

3. Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran adalah proporsi peserta tes yang menjawab benar terhadap butir soal tersebut. Menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini menggunakan rumus seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2008: 112) sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Proses pengolahan data taraf kesukaran soal dengan menggunakan program *Microsoft Office Excel 2010* dan taraf klasifikasi kesukaran soal dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 6. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

NO	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Tabel 7. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

NO	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah
1	Sukar		
2	Sedang	1, 2, 5, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	18
3	Mudah	3, 4, 6, 7, 8, 9, 10	7

Data Lengkap: Lampiran 3 (halaman 57)

Perhitungan taraf kesukaran pada 25 soal yang diujikan kepada sampel di luar kelas penelitian terdapat 20 butir soal , 10 butir soal sedang, dan tidak ada butir soal yang bernilai mudah. Hal ini berarti banyak siswa yang menjawab dengan tidak benar sehingga soal bisa dikatakan terlalu sulit atau tidak mudah.

4. Daya Pembeda

Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Kreteria daya pembeda soal Menurut Arikunto (2008: 110) menyatakan klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Keterangan
0,00 sampai 0,20	Jelek (<i>poor</i>)
0,20 sampai 0,40	Cukup (<i>satisfactory</i>)
0,40 sampai 0,70	Baik (<i>good</i>)
0,70 sampai 1,00	Baik sekali (<i>excellent</i>)

Proses pengolahan data daya pembeda soal menggunakan program *Microsoft office excel 2010*. Dari hasil perhitungan diketahui hasil daya pembeda soal seperti pada Tabel 11.

Tabel 9. Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Jelek	8, 17, 19	3
2.	Cukup	1, 6, 11, 12, 14, 18, 21, 25	8
3.	Baik	2, 4, 5, 7, 9, 10, 13, 15, 16, 20, 22, 23, 24	13
4.	Baik Sekali		
5.	Tidak Baik	3,	1

Data Lengkap: Lampiran 4 (halaman 58)

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting menentukan hasil hipotesis dan tahap inilah data diolah sedemikian rupa sehingga penelitian berhasil.

1.1 Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Uji Lilliefors* berdasarkan pada besaran probabilitas atau nilai signifikansi. Data dikatakan memenuhi asumsi normalitas atau terdistribusi normal jika pada *Uji Lilliefors* nilai $n = 36$ maka $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka diperoleh nilai $0,160 > 0,148$, sebaliknya jika data yang tidak terdistribusi normal atau berasumsi normalitas jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ Proses input dan pengolahan data menggunakan program statistik *SPSS 17 For Windows*.

1.2 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dalam penelitian ini menggunakan Uji F. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat. Signifikan berarti hubungan yang terjadi dapat berlaku untuk populasi. Dari perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini diperoleh bahwa bahwa $F_{hitung} 0,960$ dan dari daftar distribusi F dengan dk pembilang = $36-1 = 35$. Dk penyebut = $36-1 = 35$. Dan $\alpha = 0,05$ dan $F_{tabel} = 2,43$. Tampak bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 diterima (varian sama), sedangkan jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 ditolak

(varian barbeda). Proses input dan pengolahan data menggunakan program statistik *SPSS 17 For Windows*.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji, apakah hipotesis sesuai dengan hasil penelitian atau tidak. Setelah melakukan penelitian dengan menerapkan metode *role playing* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penerapan metode *role playing* terhadap prestasi belajar IPS pada materi pokok peristiwa menjelang kemerdekaan siswa dengan melakukan uji beda rata-rata *Independent Sample Tets*.

Adapun Hipotesis yang akan di uji adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh pembelajaran metode *role playing* terhadap prestasi belajar IPS Siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran metode *role playing* terhadap prestasi belajar IPS Siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Bandar Lampung

Mengetahui variabel X berpengaruh terhadap variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi (dapat digeneralisasikan) yaitu menggunakan rumus dari *Student T Test*.

Pengujian hasil perhitungan dalam penelitian ini Menurut Sudjana (1992: 227) menggunakan rumus *Student T Test* yaitu sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t_{hitung} = Nilai t
r = Nilai Koefisien Korelasi
n = Jumlah Sampel

Kriteria pengujian, bila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak, tetapi sebaliknya bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} = t_{tabel}$ maka H_a diterima. Kemudian kriteria ketuntasan jika prestasi belajar IPS siswa kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol maka H_a diterima, sebaliknya jika prestasi belajar kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol maka H_a ditolak.

V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* lebih baik dari pada siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah. Dengan kata lain, metode pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Al Azhar 1 Way Halim Tahun Pelajaran 2015/2016.

B. Saran

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan informasi ilmiah dan pengembangan ilmu pengetahuan yang meliputi unsur-unsur peran guru, peran siswa, dan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, akan mengatasi kejenuhan siswa dalam proses Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal.
- b. Bagi guru, memberikan sumbangan pada para pendidik bahwa perlu adanya metode yang baru seperti Metode *Role Playing* untuk meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses Pembelajaran di kelas dapat tercapai.

- c. Bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk melakukan kajian bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* agar didapat perubahan setiap cara mengajarnya guru-guru disekolah.
- d. Bagi Peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses belajar mengajar dalam menggunakan metode pembelajaran *role playing*.
- e. Peneliti Lain, dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan prestasi belajar menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Khoiru dan Sofan Amri. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi 2008. *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamaarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Gagne. 2012. *Cooperative Learning*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Hamdayama Jumanta. 2014. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Husein Achmad dalam Hidayati. 2004. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. UNY : Yogyakarta.
- Irianto. 2009. *Statistika Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Musfiqon, 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Prestasi Pustakaraya: Jakarta.
- Nasution S., 2004, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sagala Syaiful. 2012. *Konsep Makna Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Sudjana. 1992. *Metoda Statistika. Edisi 5*. Tarsito: Bandung.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, CV: Bandung.
- Triyono, Ayon. 2012. *Paradigma Baru Manajemen Sumber Daya Manusia*. Oryza: Jogjakarta.

Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2013. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301 Jakarta.

Hamzah Uno. 2008. *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. PT Bumi Aksara: Jakarta.