PENGARUH PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 2 KAMPUNG BARU

(Skripsi)

Oleh

EKA WULANDARI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 2 KAMPUNG BARU

Oleh

EKA WULANDARI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 2 Kampung Baru yakni 27 orang siswa sudah tuntas dan 24 orang siswa belum tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 2 Kampung Baru. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Alat pengumpul data berupa soal pilihan jamak yang sebelumnya telah diujikan dan dianalisis dengan validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data berupa kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa. Hasil perhitungan uji *Independent Sampel t-test* diperoleh nilai *sig* (2-*tailed*) kurang dari taraf signifikansi sehingga H_o ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: hasil belajar, IPS, *role playing*.

PENGARUH PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 2 KAMPUNG BARU

Oleh

EKA WULANDARI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018

Judul Skripsi : **PENGARUH PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 2 KAMPUNG BARU**

Nama Mahasiswa : Eka Wulandari

No. Pokok Mahasiswa : 1313053046

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Drs. Supriyadi, M.Pd.	**Drs. Mugiadi, M.Pd.**
NIP 19591012 198503 1 002	NIP 19520511 197207 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Supriyadi, M.Pd.** .....

Sekretaris : **Drs. Mugiadi, M.Pd.** .....

Penguji Utama : **Dra. Yulina H., M.Pd.I.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **28 Desember 2017**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa	: Eka Wulandari
Nomor Pokok Mahasiswa	: 1313053046
Program Studi	: S 1 PGSD
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 2 Kampung Baru" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 01 Juni 2017
Yang membuat Pernyataan

METERAI TEMPEL
FFD6AEF687215552
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Eka Wulandari
NPM 13133053046

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Eka Wulandari, dilahirkan di Bandar Lampung, 20 Juni 1995. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak Sriyono dengan Ibu Sri Endang.

Pendidikan formal peneliti diawali di SD Negeri 2 Kampung Baru pada tahun 2001 dan lulus pada tahun 2007. Kemudian menyelesaikan pendidikan lanjutan di SMP Negeri 8 Bandar Lampung tahun 2010, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Gajah Mada Bandar Lampung dan diselesaikan tahun 2013. Juli 2013, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa FKIP Program Studi PGSD Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN.

MOTO

"Orang yang paling tidak bahagia adalah mereka yang paling takut pada perubahan"

(Mignon Mclaughlin)

"Tujuan dari pendidikan adalah untuk menggantikan pemikiran yang tertutup dengan yang terbuka"

(Malcolm Forbes)

PERSEMBAHAN

*Terima kasih untuk Ayahku **Sriyono** danIbuku **Sri Endang** atas segala yang telah dilakukan demi anakmu. Terimakasih atas cinta yang terpancar dalam setiap doa dan restu Ayah dan Ibu yang selalu mengiringi langkah anakmu dan untuk setiap dukungan, serta lantunan doa yang selalu diutarakan kepada peneliti.*

Terima kasih adik-adikku
***Aldi Dwi Yuliansyah** dan **Alvira Safitri,** untuk semua bantuan usaha yang diberikan demi kelancaran studi hingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.*
Semoga semua usaha peneliti mampu menjadi kebahagiaan dan kebanggan untuk adik-adikku.

*Terima kasih untuk **Tim Pengelola Beasiswa Bidikmisi Universitas Lampung** yang telah memberikan bantuan secara materil maupun non-material. Semoga kebaikan dan kerja kerasnya dibalas oleh Allah SWT.*

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 2 Kampung Baru". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung, yang telah membimbing dengan sabar dan telaten serta memberikan banyak motivasi dan saran-sarannya yang membangun dan meningkatkan rasa percaya diri peneliti.

5. Ibu Dra. Hj. Yulina H., M.Pd.I, Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat.
6. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan saran yang sangat bermanfaat.
7. Bapak Drs. Mugiadi, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran.
8. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memotivasi peneliti untuk menjadi yang lebih baik lagi.
9. Tim pengelola beasiswa Bidikmisi yang telah memberikan bantuan baik material maupun non material sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S1 PGSD Kampus B FKIP yang turut andil dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
11. Ibu Supiati, S. Pd., Kepala SD Negeri 2 Kampung Baru, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
12. Ibu Nurlela, wali kelas VB SDN 2 Kampung Baru dan Ibu Surna Asmuni, S.Pd., wali kelas VA SDN 2 Kampung Baru yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
13. Siswa-siswi kelas VA dan VB SDN 2 Kampung Baru yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga kalian menjadi anak yang bertaqwa, cerdas, dan berprestasi.

14. Sahabat seperjuangan dalam menulis skripsi: Apriska Marganingsih, Ayu Saputri, Deniq Hudawati, Desi Tri Anugrah, Dwi Reni Okta Riani, Eka Noviana, Eni Mufida, Mia Merlyana, Ridha Sutiarahmah, dan Vivi Apriliani yang selalu memberikan semangat serta motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
15. Seluruh rekan-rekan S1 PGSD angkatan 2013, yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah, kalian akan menjadi cerita terindah di masa depan.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 01 Juni 2017
Peneliti

Eka Wulandari

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Batasan Masalah 6

D. Rumusan Masalah 6

E. Tujuan Penelitian 7

F. Manfaat Penelitian 7

G. Ruang Lingkup Penelitian 8

BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Model Pembelajaran Kooperatif 9

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif 9
2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif 11
3. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif 11
4. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif 11
5. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif 12

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* 14

1. Pengertian *Role Playing* 14
2. Tujuan *Role Playing* 15
3. Langkah-langkah Penerapan *Role Playing* 16
4. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing* 17

Halaman

C. Belajar dan Pembelajaran 20
1. Belajar 20
2. Teori Belajar 21
3. Pembelajaran 24
4. Hasil Belajar 24
D. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 25
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 25
2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 26
3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 27
4. Penelitian yang Relevan 29
E. Kerangka Pikir 31
F. Hipotesis Penelitian 32

BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 33
B. *Setting* Penelitian 34
1. Tempat Penelitian 34
2. Waktu Penelitian 34
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel 35
1. Variabel Penelitian 35
2. Definisi Operasional Variabel 35
a. Variabel Bebas (X) 36
b. Variabel Terikat (Y) 36
D. Populasi dan Sampel Penelitian 37
1. Populasi Penelitian 37
2. Sampel Penelitian 37
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 38
1. Teknik Dokumentasi 38
2. Teknik Tes 38
3. Ujicoba Instrumen 39
F. Uji Kemantapan Alat Pengumpul Data 39
1. Uji Validitas 39

Halaman

2. Uji Reliabilitas 41

G. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis 42

1. Uji Persyaratan Data 43

a. Uji Normalitas 43

b. Uji Homogenitas 43

2. Uji Hipotesis 44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian 46

1. Visi dan Misi 46

2. Sarana dan Prasarana 47

3. Tenaga Pendidik dan Kependidikan 47

B. Pelaksanaan Penelitian 48

1. Persiapan Penelitian 48

2. Pelaksanaan Penelitian 48

3. Ujicoba Instrumen Penelitian 49

4. Pengambilan Data Penelitian 50

C. Deskripsi Data Penelitian 50

D. Analisis Data Penelitian 50

E. Uji Prasyaratan Analisis Data 55

1. Uji Normalitas 55

2. Uji Homogenitas 56

3. Pengujian Hipotesis 58

F. Pembahasan 59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 62

B. Saran 63

DAFTAR PUSTAKA 64

LAMPIRAN 65

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1.1 Nilai *mid* semester ganjil IPS kelas V SDN 2 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2016/2017 3
2.1 Tahapan Model Pembelajaran Kooperatif 10
3.1 Kisi-kisi Hasil Belajar IPS 39
3.2 Interpretasi Koefisien Korelasi nilai r 40
3.3 Analisa Tes Uji Instrumen 41
3.4 Koefisien Reliabilitas KR_{20} 42
4.1 Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan SDN 2 Kampung Baru 48
4.2 Nilai *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol 51
4.3 Nilai *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol 52
4.4 Penggolongan Nilai N-*Gain* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.. 54
4.5 Uji Homogenitas *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol 57
4.6 Uji Homogenitas *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol 57
4.7 Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa 59

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Kerangka Konsep Variabel 31
3.1 Desain Eksperimen 34
4.1 Denah SDN 2 Kampung Baru 47
4.2 Diagram Batang Nilai Rata-rata *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol 51
4.3 Diagram Batang Perbandingan Nilai *Pretest* Kelas Ekperimen dan Kontrol Berdasarkan KKM 51
4.4 Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-rata *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol 53
4.5 Diagram Batang Perbandingan Nilai *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol berdasarkan KKM 53
4.6 Perbandingan Nilai Rata-rata *N-Gain* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol 54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1.	Surat Penelitian Pendahuluan	66
2.	Surat Pemberian Izin Penelitian Pendahuluan	67
3.	Surat Keterangan	68
4.	Surat Izin Penelitian	69
5.	Surat Pemberian Izin Penelitian	70
6.	Surat Keterangan Teman Sejawat I	71
7.	Surat Keterangan Teman Sejawat II	72
8.	Surat Keterangan Penelitian	73
9.	Pemetaan SK dan KD.....	74
10.	Silabus	76
11.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	83
12.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	95
13.	Kisi-kisi Soal Uji Coba Instrumen	99
14.	Soal Uji Coba Instrumen	100
15.	Kunci Jawaban Soal Uji Instrumen	107
16.	Hasil Uji Validitas	108
17.	Hasil Uji Reliabilitas	111
18.	Format Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*	112
19.	Soal *Pretest* dan *Posttest*	113
20.	Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*	116
21.	Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Eksperimen	117
22.	Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Kontrol	118
23.	Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol	119
24.	Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol	125
25.	Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol	131

Halaman

26. Uji Homogenitas *Postest* Kelas Eksperimen dan Kontrol 135
27. Uji Hipotesis 139
28. Dokumentasi Kegiatan Penelitian 140

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting dalam pembangunan setiap negara, karena kemajuan suatu negara dapat dilihat dari kemajuan pendidikannya. Pendidikan pun merupakan hal yang berhak diperoleh semua orang. Seperti yang tertuang dalam Pasal 31 ayat (1) UUD 1945 memberikan jaminan bahwa: "Tiap-tiap warga negara berhak mendapat pendidikan". Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003, pasal 3 ditegaskan bahwa:

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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. Belajar adalah hal paling penting dalam pendidikan. Dengan belajar seseorang akan mengalami perubahan ke arah positif, seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari tidak paham menjadi paham. Belajar ini diperlukan agar seseorang dapat berkembang dengan baik untuk menjadi manusia yang berkualitas (Tim Penyusun, 2014).

Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

> Selanjutnya dinyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggungjawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Tim Penyusun, 2014).

Untuk meningkatkan mutu pendidikan maka hendaknya dimulai dari dasarnya. Pendidikan dasar merupakan fondasi awal dari semua jenjang sekolah selanjutnya. Susanto (2014: 145). Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini mengalami peningkatan. Menurut data dari *Programme for International Student Assessment (PISA),* yang diumumkan Selasa, 6 Desember 2016 di Jakarta, pendidikan di Indonesia menempati peringkat ke- 64 dari 72 negara yang menjadi peserta. Namun harus ditingkatkan kembali karena capaian tersebut masih berada di bawah rerata negara-negara *Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD).* (http://www.kemdikbud.go.id/2016).

Komponen penting dalam pendidikan yaitu guru, sedangkan kualitas guru di Indonesia berdasarkan pemetaan pendidikan global menempati urutan terakhir atau urutan ke- 40 dari 40 negara (http://sp.beritasatu.com/kualitas-

guru-rendah/2015). Kondisi ini serupa dengan yang terjadi di SDN 2 Kampung Baru, berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan pada 18 dan 19 November 2016 pada wali kelas V, diperoleh informasi yakni guru belum mengembangkan potensinya, proses pembelajaran masih didominasi oleh kegiatan guru menyampaikan materi kepada siswa sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*) dan belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.

Proses pembelajaran di sekolah dasar pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dilakukan dalam bentuk mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang wajib adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang menyajikan materi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Berdasarkan hasil dokumentasi, diperoleh informasi hasil belajar IPS sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Nilai *mid* semester ganjil kelas V SDN 2 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2016/2017

Kelas	Jumlah Siswa (Orang)	Nilai KKM	Nilai Rata-rata	Siswa Tuntas (Orang)	Siswa Belum Tuntas (Orang)	Persentase Siswa Tuntas (%)	Persentase Siswa Belum Tuntas (%)
V A	26	61	62,62	13	13	50%	50%
V B	25		56,04	14	11	56%	44%

Sumber: Dokumentasi guru kelas V SDN 2 Kampung Baru

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas, maka dapat terlihat bahwa pada mata pelajaran IPS guru menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 61. Siswa

yang memiliki nilai tuntas pada nilai *mid* semester ganjil mata pelajaran IPS di kelas VA sebanyak 13 orang atau dengan persentase 50% dengan nilai rata-rata sebesar 62,62. Sedangkan siswa di kelas VB sebanyak 14 orang atau dengan persentase 56% dengan nilai rata-rata sebesar 56,04. Terlihat pula siswa yang memiliki nilai tidak tuntas di kelas VA sebanyak 13 orang atau dengan persentase 50%. Sedangkan siswa di kelas VB yang memiliki nilai tidak tuntas sebanyak 11 orang atau dengan persentase 44%.

Rendahnya hasil belajar belajar diduga karena pelaksanaan pada proses belajar IPS di kelas V siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru, menghafal, dan mencatat tugas yang diberikan guru. Suasana kelas yang kurang kondusif karena banyak siswa yang masih mengobrol ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran. Guru masih menggunakan metode ceramah, model pembelajaran bersifat konvensional. Hal tersebut berakibat pada proses pembelajaran yang kurang menarik dan terkesan monoton dan siswa terlihat pasif. Pembelajaran yang dilakukan membuat siswa mudah lupa dengan apa yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hal tersebut perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan pembaharuan dalam penggunaan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam menuangkan segala potensi dan kemampuan yang dimilikinya, percaya diri, kreatif, bekerjasama, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil

belajar serta meningkatkan kemampuan akademik siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*.

Beberapa alasan yang mendasari perlunya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* karena Kurniasih Sani (2015: 69) menyatakan bahwa model *cooperative learning* tipe *role playing* melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi, memberi kesempatan siswa untuk menunjukkan kemampuannya bekerjasama, membangkitkan semangat siswa sehingga suasana di dalam kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. Mengingat peran guru sangat penting sebagai sumber belajar, serta sebagai fasilitator, maka model pembelajaran *role playing* sangat diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti ingin mengetahui pengaruh pembelajaran melalui penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 2 Kampung Baru".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Siswa masih banyak yang mengobrol di dalam kelas.
3. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

4. Guru belum mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran terkesan membosankan.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan persentase ketuntasan di kelas VA sebesar 50% dan di kelas VB sebesar 56%.
6. Belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing.*

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada:

1. Model pembelajaran yang diterapkan yaitu model kooperatif tipe *role playing*.
2. Hasil belajar siswa hanya dibatasi pada aspek kognitif.
3. Yang diteliti hanya kelas VA dan VB semester genap tahun pelajaran 2016/2017 SD Negeri 2 Kampung Baru Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 2 Kampung Baru Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 2 Kampung Baru.

F. Manfaat Penelitian

a. Siswa

Memberikan pengalaman belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dan meningkatkan minat belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat.

b. Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan profesionalisme guru dan memperluas wawasan guru tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dalam pembelajara IPS.

c. Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dan guru dalam proses pembelajaran dan menghasilkan lulusan yang mampu bersaing untuk melanjutkan sekolah ke jenjang berikutnya.

d. Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman saat peneliti melaksanakan kegiatan penelitian eksperimen dengan menggunakan model *Role Playing*. Selain itu, dapat memperbaiki dan menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga kelak dapat menjadi guru yang profesional.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kampung Baru.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Kampung Baru.
4. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kampung Baru Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

BAB II
KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Menurut Maulana (2012: 5) model pembelajaran, pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru meliputi pendekatan, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh.

> Selanjutnya Trianto (2010: 52) menerangkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar).

Model *cooperative learning* atau model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Model ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan intelektual, sosial, dan menumbuhkan sikap toleransi terhadap perbedaan pendapat.

> Menurut Maulana (2012: 75) model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan pembelajaran yang dikembangkan secara inkuiri. Pembelajaran kooperatif adalah kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran dimana siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama.

Adapun menurut Sanjaya (dalam Susanto 2014: 203) model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen).

Tabel 2.1 Tahapan Model Pembelajaran Kooperatif menurut Maulana (2012: 77)

No. Fase	Fase	Perilaku Guru
Fase ke-1	menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	guru mengemukakan tujuan pelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa belajar
ke-2	menyajikan informasi	guru menyajikan informasi untuk siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
ke-3	mengorganisasikan siswa dalam belajar kelompok	guru menjelaskan pada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
ke-4	membimbing bekerja dan belajar	guru membimbing kelompok belajar ketika mereka sedang bekerja menyelesaikan tugas bersama
ke-5	Evaluasi	guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok menyajikan hasil

		kerjanya
ke-6	mengenali prestasi	guru mencari cara untuk mengenali baik usaha dan prestasi individu juga kelompoknya danmemberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu

2. Tujuan pembelajaran kooperatif

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, siswa belajar untuk bekerja dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam kondisi yang seperti ini akan membuat mereka bisa mengembangkan keterampilan sosial sebagaimana yang terjadi di dunia nyata. Menurut Ibrahim (dalam Susanto 2014: 206-207) sedikitnya terdapat tiga tujuan instruksional penting yang dapat dicapai dengan pembelajaran kooperatif, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

3. Unsur-unsur pembelajaran kooperatif

Anita Lie (dalam Susanto 2014: 208) menyajikan lima unsur yang membedakan *cooperative learning* dengan kerja kelompok biasa. Kelima unsur itu adalah saling ketergantungan yang positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, komunikasi antaranggota, dan evaluasi proses kelompok.

4. Keunggulan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif ini memiliki beberapa keunggulan, dan memiliki kelemahan. Susanto (2013: 251) mengemukakan keunggulan

pembelajaran kooperatif dilihat dari aspek siswa, adalah memberikan peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman, yang diperoleh siswa dengan belajar secara bekerja sama dalam merumuskan ke arah pandangan kelompok. Selanjutnya kelemahan menurut Susanto (2013: 252-253) kelemaham model pembelajaran kooperatif bersumber dari dua faktor, yaitu faktor dari dalam (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*).

> Selanjutnya menurut Sanjaya (dalam Susanto 2012: 253) kelemahan dari pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: a) siswa membutuhkan waktu untuk memahami dan mengerti pembelajaran kooperatif ini, b) diperlukan *peer teaching* yang efektif sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan, c) penilaian yang diberikan berdasarkan kepada hasil kerja kelompok, d) keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran kelompok memerlukan waktu yang cukup panjang, e) diperlukan waktu yang lama untuk membuat siswa belajar bekerja sama dan bagaimana membangun kepercayaan diri.

Selanjutnya Stahl (dalam Susanto 2013: 251) menjelaskan, bahwa dengan melaksanakan model pembelajaran kooperatif siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar.

> Kelebihan lainnya menurut Susanto (2013: 251) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif ini siswa akan memiliki hal-hal berikut: a) motivasi yang tinggi, karena didorong dan didukung dari rekan sebaya, b) menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, c) meningkatkan kemampuan berpikir kritis, d) membentuk hubungan persahabatan, e) menimba berbagai informasi, f) belajar menggunakan sopan santun, g) meningkatkan motivasi siswa memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta h) membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain.

5. Jenis-jenis pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memiliki banyak variasi dalam pelaksanaannya. Variasi pelaksanaannya

dapat terlihat dari karakteristik setiap model-model pembelajaran kooperatif tersebut. Menurut Komalasari (2013: 62) terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yaitu: *Number Head Together, Cooperative Script, STAD, Think Pair Share, Jigsaw, Snowball Throwing, TGT, CIRC,* dan *Two Stay Two Stray.*

Terdapat beberapa jenis pembelajaran kooperatif yang umum digunakan menurut Maulana (2012: 75-76) antara lain pembelajaran kooperatif *role playing, problem based intruction, course review horay, change of pairs, debate, group investigation, group to arround, snowball throwing, student teams, achievment divisions, team game tournament,* dan *jigsaw*.

Selanjutnya Fathurrohman (2015: 53-101) menjabarkan bahwa model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi, (1) *Student Teams Achievment Devisions (STAD),* (2) *Teams Games Tournaments (TGT),* (3) *Snowball Throwing,* (4) *Jigsaw,* (5) *Group Investigation (GI),* (6) *Numbered Head Together (NHT),* (7) *Team Product (TP),* (8) *Cooperative Review (CR),* (9) *Think Pair Share (TPS),* (10) *Make a Match,* (11) *Role Playing.*

Berdasarkan jenis-jenis model kooperatif yang ada, peneliti memilih tipe *role playing* sebagai variabel penelitian karena model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* memungkinkan siswa untuk bekerjasama dengan orang lain secara berkelompok, serta dapat memaksimalkan partisipasi siwa.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*

1. Pengertian *Role Playing*

Bermain peran (*role playing*) pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas/pertemuan. Menurut Huda (2014: 115) *role playing* (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah.

Esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. Selanjutnya Huda (2014: 116) mengatakan bahwa *role playing* berfungsi untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Komalasari (2013: 80) menyatakan bahwa *role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan

penghayatan siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa memerankan suatu tokoh hidup maupun benda mati.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *role playing* adalah suatu model yang melibatkan keaktifan dari partisipannya dalam hal ini siswa dalam memerankan suatu tokoh atau benda mati dengan penuh penghayatan.

2. Tujuan *Role Playing*

Setiap model atau suatu metode yang ingin digunakan, pasti memiliki tujuannya masing-masing. Begitu pula dengan *role playing* ini juga memiliki tujuan.

> Menurut Uno (2007: 26) *Role Playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: 1) menggali perasaannya, 2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan 4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Selanjutnya Kurniasih dan Sani (2015: 68) menyatakan adapun tujuan model pembelajaran *role playing* adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model *role playing* ini agar siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dari apa yang telah siswa tersebut rasakan dari perannya.

3. Langkah-langkah Penerapan *Role Playing*

Berhasil atau tidaknya model *role playing* yang digunakan tergantung pada persepsi siswa agar peran sesuai dengan kondisi sebenarnya. Menurut Komalasari (2013: 81) bahwa langkah pelaksanaan *role playing* sebagai berikut.

a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pebelajaran.
c. Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang.
d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
f. Masing-masing siswaberada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
g. Setelah selesai ditampilkan,masing-masing siswa diberikan lembar kerjauntuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
i. Guru memberikan kesimpulan scara umum.

Selanjutnya Djamarah dan Zein (2010: 67) proses pelaksanaan model *role playing* sebagai berikut.

a. Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari solusinya.
b. Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain.
c. Menyusun tahap-tahap bermainperan, dalam hal ini guru telah membuat dialog, tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.

d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
e. Pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
f. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
g. Pengambilan keputusan yang telah dilakukan.

Kurniasih dan Sani (2015: 70) mengemukakan teknis pelaksanaan model pembelajaran *role playing* sebagai berikut.

a. Guru menyusun serta mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan dalam metode *role playing*.
b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran.
c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lebih kurang 5 orang.
d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
i. Guru memberikan kesimpulan secara umum, kemudian melakukan evaluasi seperti biasanya dan setelah itu penutup.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti memilih langkah-langkah penerapan *role playing* menurut pendapat Kurniasih dan Sani (2015: 70). Hal tersebut dikarenakan peneliti dapat mengatasi kekurangan *role playing* tersebut.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Setiap model atau metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan *role playing*. Menurut Komalasari (2013: 80) bahwa kelebihan *role playing* melibatkan seluruh siswa dimana siswa

dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Selain itu kelebihan yang lainnya sebagai berikut.

a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
c. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
d. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Sedangkan kekurangannya yaitu:

a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi daripihak guru maupun murid.
c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memainkan suatu adegan tertentu.
d. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi tujuan pengajaran berarti tidak tercapai.
e. Tidak semua materi pengajaran dapat disajikan melalui bermain peran,
f. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.

Menurut Djamarah dan Zein (2010: 67) kelebihan *role playing* yaitu:

a. Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
b. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
c. Bakat yang terdapay pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
d. Kerjasama antarpemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan kekurangannya yaitu:

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

Selanjutnya Kurniasih dan Sani (2015: 69) menyatakan kelebihan *role playing* ini adalah:

a. Proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
b. Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
c. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
d. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
e. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
f. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
g. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
h. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
i. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
j. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah.
k. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa,dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Selain memiliki kelebihan, model *role playing* juga memiliki kekurangannya yaitu:

a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
b. Proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa.
c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
d. Apabila pelaksanaan bermain peran tidak berhasil bukan saja memberi kesan kurang baik, tetapi juga tujuan pengajaran tidak tercapai.

e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan *role playing* ini adalah seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, dapat menggali kemampuan yang dimiliki siswa, dapat lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Sedangkan kelemahannya yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melaksanakannya.

C. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Sebagian besar proses perkembangan berlangsung melalui kegiatan belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan pada dirinya, baik direncanakan atau tidak. Perubahan tersebut dapat dipengaruhi oleh pengalaman, interaksi dengan orang lain, maupun lingkungan.

Komalasari (2013: 2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal. Selanjutnya Slameto (2013: 2) mendefinisikan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Gagne (dalam Susanto 2013: 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Sunaryo (Komalasari 2013: 2) belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Dari beberapa uraian pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang mencakup tiga aspek yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan berdasarkan pengalaman yang ada.

2. Teori Belajar

Teori belajar dapat membantu guru untuk memahami bagaimana peserta didik belajar. Berdasarkan teori belajar, guru dapat merancang dan merencanakan proses pembelajarannya.

1) Teori Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behaviorisme menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Sani (2013: 5) menyatakan bahwa pembelajaran dilakukan dengan memberi stimulus kepada peserta didik agar menimbulkan respons yang tepat seperti yang diinginkan.

2) Teori Kognitivisme

Setiap orang telah mempunyai pengetahuan/pengalaman dalam dirinya, yang tertata dalam bentuk struktur kognitif. Menurut Sani (2013: 10) pembelajaran menurut teori kognitivisme terjadi dengan mengaktifkan indra siswa agar memperoleh pemahaman.

> Sedangkan menurut Piaget (dalam Komalasari 2010: 20) proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai dengan umurnya. Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat, yaitu:
> a. Tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun),
> b. Tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun),
> c. Tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun),
> d. Tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun).

3) Teori Konstruktivisme Sosial

Berdasarkan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Vygotsky, pembentukan pengetahuan dan perkembangan kognitif terbentuk melalui penguasaan proses sosial. Pengetahuan ada dalam pikiran manusia dan merupakan interpretasi manusia terhadap pengalamannya tentang dunia. Siswa berinteraksi dengan materi pengetahuan dan mengintegrasikan info lama dengan info baru dan kesadaran tentang apa yang dipelajari. Menurut Sani (2013: 21) pembelajaran konstruktivisme menekankan pada proses belajar, bukan mengajar. Peserta didik diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasarkan pada pengalaman yang nyata.

4) Teori Humanisme

Humanisme adalah aliran dalam psikologi yang muncul tahun 1950-an sebagai reaksi terhadap behaviorisme dan psikoanalisis. Menurut Sani (2013: 25) teori belajar humanistik menganggap bahwa keberhasilan belajar terjadi jika peserta didik memahami lingkungannya dan dirinya sendiri.

5) Teori Sibernetik

Teori sibernetik merupakan teori belajar yang relatif baru jika dibandingkan dengan teori belajar yang sudah ada. Teori ini memiliki kesamaan dengan teori belajar kognitif, yakni mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Perbedaannya terletak pada proses belajar yang sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajari. *Feedback* atau umpan balik sangat penting bagi keberhasilan belajar dan pembelajaran. Sani (2013: 36) berpendapat bahwa cara belajar scara sibernetik terjadi jika siswa mengolah informasi, memonitornya, dan menyusun strategi berkenaan dengan informasin tersebut.

Berdasarkan teori-teori belajar yang telah dijabarkan, teori yang mendukung desain pembelajaran pada penelitian ini adalah teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky. Landasan teori inilah yang menjadi alasan mengapa siswa memerlukan interaksi yang baik dengan lingkungan sosialnya. Pengetahuan yang dibangun sedikit demi sedikit berdasarkan interaksi yang baik dalam proses belajar tersebut akan menciptakan hasil belajar yang optimal, baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komalasari (2013: 3) pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuann pembelajaran secara efektif dan efisien. Selanjutnya Maulana (2013: 1-2) pembelajaran adalah proses interaksi antara pengajar (guru) dan peserta didik (siswa) untuk secara bersama-sama dapat menguasai isi pelajaran hingga mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

> Pembelajaran menurut Susanto (2013: 18-19) kata pembelajaran merupakan perpaduan dari aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara intruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar, denagan kata lain, pembelajaran adalah menyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM).

Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sistem yang direncanakan dalam proses interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

4. Hasil Belajar

Kegiatan akhir dalam proses pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa. Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan

psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sejalan dengan pengertian tersebut, Nawawi (Susanto 2013: 5) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

> Bloom (dalam Sudjana 2011: 22) menerangkan bahwa hasil belajar mencangkup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Terdapat enam tingkatan ranah kognitif, yaitu dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Pada ranah afektif terdapat lima tingkat ranah yaitu, menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati. Sedangkan pada ranah psikomotor terdapat empat tingkatan ranah yaitu, peniruan, manipulasi, pengalamiahan, dan artikulasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, yang dimaksud hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada siswa, meliputi perilaku kemampuan dan keterampilan setelah mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Hasil belajar dalam penelitian ini, difokuskan pada ranah kognitif pada jenjang pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.

D. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah dengan menyajikan materi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Menurut Sapriya (dalam Susanto 2013: 159), pada jenjang sekolah dasar, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*).

Menurut Susanto (2013: 137) Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Trianto (2010: 171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas tentang hubungan manusia dengan lingkungannya. Mempelajari IPS akan menjadikan bekal bagi manusia/peserta didik untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan atau muatan wajib yang mengkaji tentang berbagai disiplin ilmu sosial dan berbagai aktivitas manusia sebagai makhluk sosial. Mata pelajaran IPS diharapkan mampu menjadikan manusia sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab berdasarkan nilai-nilai dalam hidupnya.

2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ada beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang dikaji bersama ciri dan sifat pembelajaran IPS menurut A Kosasih Djahiri (dalam Sapriya, 2007: 19) adalah sebagi berikut.

1) IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
2) Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja melainkan bersifat komrehensif (meluas) dari

berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah/tema/topik.

3) Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional dan analitis.
4) Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa yang akan datang baik dari lingkungan fisik maupun budayanya.
5) IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah) sehingga titik berat pembelajaran adalah proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
6) IPS mengutamakan hal-hal arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
7) Pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata juga nilai dan keterampilannya.
8) Pembelajaran IPS berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
9) Dalam pengembangan program pembelajaran IPS senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang terjadi ciri IPS itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan pembelajaran IPS adalah agar siswa dapat mengembangkan kemampuan seperti berkomunikasi, rasa tanggung jawab sebagai warga negara, serta mengembangkan kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan-

kegiatan kemasyarakatan. Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiry*, pemecahan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Hasan (dalam Supriatna 2007: 5), tujuan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

Secara umum tujuan pendidikan IPS pada tingkat SD menurut Susanto (2014: 31) untuk membekali peserta didik dalam bidang pengetahuan sosial. Adapun secara khusus tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagi berikut.

a. Pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya.
b. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan di masayarakat.
c. Kemampuan berkomunikasi denagn sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
d. Kesadaran sikap mental yang positif dan ketrampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
e. Kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Selanjutnya Mutakin (dalam Trianto 2010: 176) mengemukakan tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut.

a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
b. Mengetahui dan memahami konseo dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
c. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
f. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
g. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
h. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
i. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi Pembelajaran IPS yang diberikan.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah agar siswa memiliki kepedulian dengan masyarakat dan lingkungan sekitarnya, serta mampu berkomunikasi dan bekerja sama dengan masyarakat atau orang lain.

4. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti haruslah memiliki keterkaitan dengan penelitian lain yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain.

1. Penelitian Khaerani (2010)

   Penelitian Cahya Khaerani berjudul "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tangerang pada Konsep Gerak pada Tumbuhan". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapar perbedaan yang signifikan pada hasil belajar biologi siswa yang dibelajarkan dengan metode *role playing* dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan metode ceramah pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tangerang Tahun Pelajaran 2009/2010. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan rata-rata hasil belajar biologi siswa kelompok eksperimen sebesar 77,59 dan kelas kontrol sebesar 68,30.

2. Hasil Penelitian Wardani (2016)

   Penelitian Novita Ayu Wardsni berjudul "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SDN Pontianak Kota". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPS siswa. Hal ini dibuktikan dengan analisis data *posttest* dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 2,0734 > 2,0465.

Persamaan kedua penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa dan merupakan penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada subjek dan tempat penelitian. Berdasarkan kedua penelitian di atas, peneliti menyimpulkan terdapat pengaruh yang

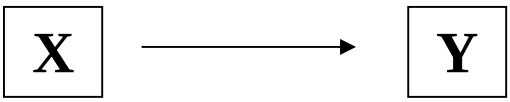
signifikan dari penggunaan model *cooperative learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

E. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 91) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat. Penggunaan model pembelajaran konvensional seperti ceramah adalah model pembelajaran yang masih berpusat pada guru sebagai sumber informasi utama dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu akan membuat siswa kurang aktif dan merasa bosan. Terdapat banyak faktor yang saling mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Salah satunya yaitu ketepatan dalam memilih dan menggunakan model dan metode pembelajaran.

Kerangka pikir dalam penelitian ini adalah



Gambar 2.1 Kerangka Konsep Variabel

Keterangan.

X : Metode *Role Playing*

Y : Hasil Belajar

⟶ : Pengaruh

(Adaptasi dari Sugiyono 2016 :105)

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono 2016: 96). Berdasarkan latar belakang masalah, perumusan masalah, dan tujuan penelitian maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 2 Kampung Baru Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sugiyono (2016: 107) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Pada desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*), kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik adalah jika nilai kedua kelompok hampir sama atau tidak berbeda secara signifikan. Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*, sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

O_1	X	O_2
.....		
O_3		O_4

(Gambar 3.1: Desain Eksperimen)

Keterangan:
O1 = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)
O2 = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)
O3 = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
O4 = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
X = perlakuan model kooperatif tipe *role playing*
Setelah diketahui tes awal dan tes akhir maka dihitung selisihnya yaitu:

$O_2 – O_1 = Y_1$

$O_4 – O_3 = Y_2$

Keterangan:

Y_1 = hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan dari model pembelajaran kooeratif tipe *role playing*.

Y_2 = hasil belajar siswa yang tidak mendapat perlakuan.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kampung Baru yang terletak di Jalan Bumi Manti III Kelurahan Kampung Baru, Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 dengan lama penelitian enam bulan. Terhitung dari November 2016 sampai April 2017.

C. Variabel Penellitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiyono (2016: 60). Kerlinger (dalam Sugiyono 2016: 61) menyatakan bahwa variabel adalah konstrak (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Selanjutnya Kidder (dalam Sugiyono 2016: 61) menyatakan bahwa variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya.

Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel *independent* dan variabel *dependent.* Variabel *independent* atau lebih dikenal dengan variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dilambangkan dengan (X). Selanjutnya variabel *dependent* biasa disebut dengan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dilambangkan dengan (Y).

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Untuk memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian dan memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam

mendefinisikan objek penelitian, berikut ini akan diberikan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut.

a. Variabel Bebas (X)

Role playing (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. *Role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Berdasarkan pendapat di atas, langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* guru menyusun serta mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan, lalu guru memilih siswa yang akan dijadikan pemain, selanjutnya guru membentuk kelompok yang anggotanya lebih kurang 5 orang, guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, skenario ditampilkan oleh siswa yang telah ditunjuk untuk melakonkan dan siswa yang lain mengamati, setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok, lalu masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, guru memberikan kesimpulan umum, kemudian evaluasi, selanjutnya penutup.

b. Variabel Terikat (Y)

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada siswa, meliputi perilaku kemampuan dan keterampilan setelah mengikuti

pembelajaran di dalam kelas. Hasil belajar dalam penelitian ini, difokuskan pada ranah kognitif pada jenjang pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Hasil belajar dalam penelitian dapat dilihat dari nilai atau skor yang di dapat siswa setelah mengerjakan tes.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

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, Sugiyono (2016: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 2 Kampung Baru yaitu sebanyak 51 orang siswa.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* (sampel tanpa acak) adalah cara pengambilan sampel yang semua objek atau elemen populasinya tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel Gunawan (2013: 19). Jenis sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sampel jenuh.

Dari kedua kelas peneliti mengambil sampel penelitian yaitu, kelas VA dijadikan sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Sedangkan kelas VB dijadikan kelas eksperimen karena dalam penelitian ini tidak akan mengambil subjek secara acak dari populasi tetapi

menggunakaan sluruh subjek dalam kelompok yang utuh untuk diberi perlakuan. Jadi peneliti memberi pengaruh terhadap kelas VB dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada pelajaran IPS.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Menurut Sugiyono (2016: 308) teknik pengumpulan data adalah langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu.

1. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai siswa dari dokumentasi nilai ulangan tengah semester. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar pada saat penelitian berlangsung.

2. Teknik Tes

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Teknik ini untuk mengukur kemampuan hasil belajar (kognitif) subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran IPS. Untuk menjamin bahwa instrument tes yang akan digunakan baik, maka tes yang akan digunakan mengikuti langkah-langkah penyusunan soal, yaitu: penyusunan kisi-kisi, uji coba instrumen, uji validitas dan uji realibilitas. Tes yang akan dilakukan berupa

pretest dan *posttest*. Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar IPS

KISI-KISI SOAL

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Pokok Bahasan	Indikator	Nomor Butir
2.menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	2.2 menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia	▪ Peristiwa sekitar Proklamasi Kemerdekaan	1. Menjelaskan latar belakang Jepang menyerah kepada Sekutu. 2. Menjelaskan alasan golongan muda menculik Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta. 3. Merancang perumusan teks proklamasi. 4. Mendemonstrasikan pembacaan teks proklamasi 5. Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. 6. Menyebutkan sikap menghargai perjuangan para pahlawan.	5, 12,23, 45 10,13,17,38 1, 9,21, 41 15,19,20 16,22,34 11,14,36

3. Ujicoba instrumen

Ujicoba instrumen dilakukan di SDN 3 Kampung Baru. Ujicoba ini dimaksudkan untuk mengetahui bentuk soal yang valid dan reliabel. Jumlah butir soal yang diujikan adalah berjumlah 45 butir soal.

F. Uji Kemantapan Alat Pengumpul Data

1. Uji validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Menurut Sundayana (2015: 59) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.

Pengujian validitas pada instrumen dilakukan dengan teknik korelasi *point biserial* dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2007* dimana angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbi} dengan rumus sebagai berikut.

Korelasi: $r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t}\sqrt{\frac{p}{q}}$

Keterangan:

r_{pbi} : koefisien korelasi *point biserial* yang melambangkan kekuatan korelasi antara variabel I dengan variabel II, yang dalam hal ini dianggap sebagai koefisien validitas item.

M_p : skor rata-rata hitung yang dimiliki oleh *testee*, untuk butir item yang bersangkutan telah dijawab dengan betul.

Mt : skor rata-rata dari skor total.

SDt : standar deviasi dari skor total.

p : proporsi *testee* yang menjawab betul terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya.

q : proporsi *testee* yang menjawab salah terhadap butir item yang sedang diuji validitasnya.

(Sumber: Sudijono, 2013: 185).

Tabel 3.2 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r

Besar koefisien korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono, 2016: 257)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

Tabel 3.3 Analisa Tes Uji Instrumen

No Item		Nilai Validitas	Kriteria	No Item		Nilai Validitas	Kriteria
Lama	Baru			Lama	Baru		
1	1	0,44	Valid	24		0,40	Drop
2		0,33	Drop	25		0,37	Drop
3		0,27	Drop	26		0,36	Drop
4		0,39	Drop	27		0,41	Drop
5	2	0,55	Valid	28		0,11	Drop
6		0,37	Drop	29		0,39	Drop
7		0,27	Drop	30		0,30	Drop
8		0,35	Drop	31		0,26	Drop
9	3	0,75	Valid	32		0,38	Drop
10	4	0,59	Valid	33		0,27	Drop
11	5	0,77	Valid	34	17	0,68	Valid
12	6	0,59	Valid	35		0,22	Drop
13	7	0,67	Valid	36	18	0,96	Valid
14	8	0,96	Valid	37		0,13	Drop
15	9	0,75	Valid	38	19	0,61	Valid
16	10	0,65	Valid	39		0,26	Drop
17	11	0,75	Valid	40		0,18	Drop
18		0,34	Drop	41	20	0,77	Valid
19	12	0,65	Valid	42		0,04	Drop
20	13	0,74	Valid	43		0,40	Valid
21	14	0,72	Valid	44		0,41	Drop
22	15	0,60	Valid	45	21	0,96	Valid
23	16	0,61	Valid				

2. Uji reliabilitas

Reliabilitas merupakan terjemahan dari *reliability* yang berasal dari kata *rely* dan *ability.* Reliabilitas diartikan sebagai keterpercayaan, keterandalan atau konsistensi. Menurut (Siregar: 2013: 55) reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan teknik tertentu.

Penelitian ini menggunakan pengujian reliabilitas instrumen jenis *internal consistency*, yang dilakukan dengan cara mencocokkan instrumen sekali

saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2016: 183). *Single Test-Single Trial* dengan menggunakan formula Kuder Richardson. Peneliti memilih menggunakan rumus $KR_{20,}$ dengan bantuan *Microsoft Excel 2007* adapun rumusnya sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(\frac{S_{t-}^{2}\sum piqi}{S_t^2}\right)$$

Keterangan :
k : jumlah item dalam instrumen
1 : bilangan konsisten
s_t^2 : varians total
p_i : proporsi banyaknya subyek yang menjawab dengan benar butir item yang bersangkutan.
q_i : proporsi banyaknya subyek yang menjawab salah, atau 1 - p_i
(Sumber: Sudijono, 2013: 252).

Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Koefisien Reliabilitas KR_{20}

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat Kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2013: 276)

G. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan tes akhir, maka diperoleh data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan *uji-t*. Persyaratan pengujian hipotesis adalah data terlebih dahulu dilakukan pengujian populasi dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Persyaratan Data

1) Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak, data dinyatakan normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Adapun rumusan hipotesis yang akan diuji normalitasnya adalah sebagai berikut.

H_0 = Populasi yang berdistribusi normal

H_i = Populasi yang berdistribusi tidak normal

Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *Chi Kuadrat* sebagai berikut.

$$X^2_{hitung} = \sum_{i}^{k} = 1 \frac{(fo - fh)}{fh}$$

Keterangan:

X^2_{hitung} = Nilai Chi Kuadrat hitung

fo = Frekuensi yang diobservasi

fh = Frekuensi yang diharapkan

k = Banyaknya kelas interval

Adaptasi dari Sugiyono (2016: 107)

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak, jika nilai signifikasi lebih dari 0,05 maka varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Oleh karena itu, sebelum analisis varian digunakan untuk pengujian hipotesis, maka dilakukan pengujian homogenitas varian terlebih dahulu dengan uji F dengan rumus sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{varian\ terbesar}{varian\ terkecil}$$

(Adaptasi dari Muncarno 2015: 57)

2. Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan teknik *students* karena peneliti akan membuktikan apakah terdapat perbedaan yang berarti antara Ho dan Hi. Adapun rumus uji t (*t-test*) sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

X_1 = rata-rata data pada sampel 1
X_2 = rata-rata data pada sampel 2
n_1 = jumlah anggota sampel 1
n_2 = jumlah anggota sampel 2
S_1 = simpangan baku sampel 1
S_2 = simpangan baku sampel 2
S_2^1 = varian sampel 1
S_2^2 = varian sampel 2
(Adaptasi dari Muncarno, 2015: 56)

Adapun menggunakan analisis SPSS dengan menggunakan langkah sebagai berikut.

1) Buka program SPSS yang sudah terpasang di computer, lalu masukkan A dan B pada variabel *view*.
2) Masukkan data hasil penelitian pada kolom yang sesuai pada data *view*.
3) Pilih menu *analyze* → *computer mean* → *paired-sampel t-test.*
4) Pindahkan variabel diklat (A) dan non diklat (B) ke kolom yang sesuai pada kotak dialog *paired* sampel t-test lalu pilih OK.

Uji t yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengruh signifikan terhadap variabel dependen (Y). Signifikan berarti pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi (dapat digeneralisasikan). Independen sampel t test digunakan untuk mengetahui ada atau

tidaknya perbedaan rata-rata anatar dua kelompok sampel yang tidak berhubungan, Priyanto (2010: 32).

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Pengujian yang dilakukan sebelum analisis independen sampel t test yaitu uji asumsi varian (uji *levene's*) yaitu untuk mengetahui apakah varian sama atau berbeda. Setelah uji asumsi varian kemudian dilakukan uji idependen sampel t test. Untuk pengambilan keputusan dapat dilihat setelah dilakukan analisa data yaitu:

Jika signifikansi > 0,05 maka Ho diterima.

Jika signifikansi < 0,05 maka Ho ditolak.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS dengan nilai KKM sebesar 61. Pengaruh yang signifikan dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen da5n kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 73,56 sedangkan pada kelas kontrol adalah 66,88. Begitu pula dapat dilihat dari perbandingan nilai *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,49 sedangkan pada kelas kontrol adalah 0,28. Berdasarkan uji hipotesis melalui perhitungan manual menggunakan uji *t test* dengan rumus yang digunakan adalah rumus *t-test pooled varians*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,11 dengan dk = (25 + 26 – 2) dengan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ didapat $t_{tabel} = 2,00$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,11 > 2,00). Artinya Ha diterima dan Ho ditolak, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 2 Kampung Baru Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penggunaan model *cooperative learning* tipe *role playing* maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Bagi guru, model *cooperative learning* tipe *role playing* dapat digunakan sebagai alternative dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, model *cooperative learning* tipe *role playing* dapat diterapkan untuk menarik minat belajar siswa dan membuat siswa mampu mengorganisasikan kemampuannya dalam menyampaikan informasi dengan cara melakonkan peran.
3. Bagi pihak lain atau peneliti lanjutan, yang ingin menerapkan perangkat pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti ini, sebaiknya terlebih dahulu dianalisis kembali untuk disesuaikan untuk penerapannya, terutama dalam hal alokasi waktu, fasilitas pendukung termasuk media pembelajaran, dan karakteristik siswa yang ada pada sekolah tempat perangkat ini diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.

Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.

Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. AR-RUSS Media. Jogjakarta.

Gunawan, Muhamad Ali. 2013. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing. Yogyakarta.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Khaerani, Cahya. 2010. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Tangerang pada Konsep Gerak pada Tumbuhan.* (Skripsi diterbitkan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta: Jakarta. (diunduh pada Senin 28 November 2016 Pukul 21:28 WIB).

Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama: Bandung.

Kurniasih, Imas & Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran.* Kata Pena.

Maulana, Dani & Widyaswara. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif.* Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan. Bandar Lampung.

Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan Edisi Ke-5.* Artha Copy. Metro-Lampung.

Pengelola Web Kemdikbud. 2016. *Peringkat dan Capaian PISA Indonesia Mengalami Peningkatan.* Diakses melalui http://www.kemdikbud.go.id/2016/12/perimgkat-dan-capaian-PISA-Indonesia-mengalami-peningkatan. Diakses pada hari Kamis, 10 Agustus 2017, pukul 11.30 WIB.

Permendiknas. 2006. *Kurikulum IPS SD Menteri Pendidikan Nasional.* Jakarta. Diakses melalui http://awdiyarso65.Files.wordpress.com/2008/08/permendiknas-no-24-th-2006-ttg-kurikulum-IPS-SD-pdf. Diakses pada 3 Mei 2017, pukul 17.11 WIB.

Priyanto, Duwi. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS.* Gaya Media. Yogyakarta.

Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.

Sapriya. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS di SD*. UPI Press. Bandung.

Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Kencana. Jakarta.

Slameto. 2013. *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya.* Rineka Cipta. Jakarta.

Suara Pembaruan. 2015. *Kualitas Guru Rendah, Pendidikan Tertinggal.* Diakses melalui http://sp.beritasastu.com/kualitas-guru-rendah. Diakses pada hari Kamis, 10 Agustus 2017, pukul 12.30 WIB.

Sudijono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Pustaka. Jakarta.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Alfabeta. Bandung.

Sundayana, Restina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.

Supriatna, dkk. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS.* UPI Press. Bandung.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenamedia. Jakarta.

_____. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Prenamedia. Jakarta.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu.* Bumi Aksara. Surabaya.

Uno, B. Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara. Gorontalo.

Tim Penyusun. 2014. *Undang-undang SISDIKNAS* (*Sistem Pendidikan Nasional).* Sinar Grafika: Jakarta.

Wardani, Novita Ayu. 2016. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SDN 11 Pontianak Kota.* Jurnal Pendidikan Dasar. Diakses melalui URL: Jurnal.untan.ac.id/index./php/jpdpb/article/. Diakses pada Senin, 1 Januari 2018 pukul: 20.33 WIB.