

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
BERBANTU MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL
BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V
SDN DEPOK 01 TEGAL**

**Norma Aqmarina¹⁾, Rasiman²⁾, Qoriati Mushafanah³⁾
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
Email: normaaqmarina@gmail.com**

ABSTRAK: Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu untuk mengetahui, keefektifan model Role Playing berbantu media video pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Depok 01 Tegal.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Metode penelitian eksperimen. Desain penelitian berbentuk Pre-Experimental design. Dengan jenis one grup pretest posttest design. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas V SDN Depok 01 Tegal, sampelnya seluruh siswa kelas V SDN Depok 01 Tegal dan teknik sampling yang digunakan berupa Non Probability Sampling atau sampling jenuh. Uji persyaratan data yaitu uji normalitas menggunakan Liliefors, uji hipotesis menggunakan uji t-tes berpasangan, ketuntasan belajar individu.

Hasil analisis statistik dengan uji t diperoleh yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,2527 > 1,714$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Model role playing berbantu video pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Ketuntasan individu siswa saat pretest 41,67% dan saat posttest 87,50%

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah dalam pembelajaran diharapkan guru memanfaatkan model Role Playing berbantu media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dan variasi pada pembelajaran IPS khususnya materi Bab 8 Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia.

Kata Kunci : Role Playing, Video Pembelajaran, Hasil Belajar

**EFFECTIVENESS OF LEARNING ROLE PLAYING MODELS LEARNING
MEDIA VIDEO LEARNING TO LEARNING RESULTS IPS STUDENT
LEARNING STUDENTS CLASS V SDN DEPOK 01 TEGAL**

ABSTRACT: The purpose of this study is based on the existing problem formulation is to know, the effectiveness of Role Playing model assisted learning video media on the learning outcomes of IPS subjects students of class V SDN Depok 01 Tegal. This type of research is quantitative. Methods of experimental research. The research design is in the form of Pre-Experimental design. With type one group pretest posttest design. The population of this study is all students of class V SDN Depok 01 Tegal, the sample is all students of class V SDN Depok

01 Tegal and sampling technique used in the form of Non Probability Sampling or saturated sampling. Test data requirements that is normality test using Liliefors, hypothesis test using paired t-test, individual learning completeness. The result of statistical analysis with t-test is $t_{ct} > t_{table}$ or $11,2527 > 1,714$. So H_0 is rejected and H_a accepted. Role-playing model helps effective learning videos in improving student learning outcomes. Completeness of individual students when pretest 41.67% and when posttest 87.50%. Based on the results of this study suggestions that can be delivered is in the expected teacher learning model Role Playing assisted learning video media to improve students' IPS learning outcomes and variations in learning social studies especially Chapter 8 Proclamation of Independence of the Republic of Indonesia.

Keywords: *Role Playing, Video Learning, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Menurut Susanto (2016:145) tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Permasalahan yang peneliti dapatkan dari hasil observasi di SDN Depok 01 Tegal pada mata pelajaran IPS yaitu hasil belajar siswa yang masih di bawah 65 (KKM) yaitu 45,83% siswa yang belum tuntas.

Ketika pembelajaran berlangsung siswa cenderung tidak mau membaca dan menghafalkan materi IPS, siswa lebih asik berbicara dengan temannya, lebih fokus memperhatikan kegiatan dikeluar kelas dan tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar. Ketika guru menunjuk dan memberikan pertanyaan kepada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa tersebut akan diam dan tidak dapat menjawab. Siswa cenderung enggan untuk mengemukakan pendapatnya. Hal ini terjadi karena tidak menggunakan model pembelajaran dan media yang tepat sehingga siswa cenderung tidak tertarik dan bosan dalam pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga kurang menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Menurut I Md. Ady Ary Martha, Gd Meter, Wyn Sujana tahun 2014 dalam jurnalnya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Berbasis Karakter Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod tahun 2014, model pembelajaran *Role Playing* dipilih karena untuk menumbuhkan keaktifan, karakter yang dimiliki siswa dalam pembelajaran dan siswa dapat mengembangkan keterampilannya dalam mengapresiasi sesuatu yang berkaitan dengan materi yang diajarkan oleh guru. Siswa akan lebih memahami jika siswa dapat melakukannya sendiri dan mengalaminya.

Peneliti menggunakan media video pembelajaran, karena dengan video siswa dapat mendengarkan dan melihat. Ketika siswa melihat sesuatu yang menarik maka siswa akan menonton video tersebut sampai selesai. Di zaman sekarang

banyak anak yang lebih suka menonton TV dan bermain game dengan gambar yang menarik. Sehingga untuk menarik perhatian siswa maka peneliti menyajikan video pembelajaran supaya menarik minat dan siswa dapat memahami materi yang disajikan dalam video tersebut.

Perumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah Apakah model pembelajaran *Role Playing* berbantu media video pembelajaran efektif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Depok 01 Tegal ?

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu untuk mengetahui, keefektifan model *Role Playing* berbantu media video pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Depok 01 Tegal.

HIPOTESIS

Berdasarkan kajian teori dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian kuantitatif sebagai berikut: Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media Video Pembelajaran Efektif Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Depok 01 Tegal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experimental design* dengan *one grup pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya afek atau pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantu video pembelajaran dapat dikeahui secara pasti. Dalam penelitian ini subjek terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa pada mata pelajaran IPS sebelum di berikan perlakuan dengan model pembelajaran *role playing* berbantu video pembelajaran. Setelah selesai melakukan *petest* maka siswa di berikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantu media video pembelajaran. Setelah diberikan perlakuan tersebut siswa diberikan tes akhir (*postest*) untuk mengetahui sejauh mana keefektifan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experimental design* dengan *one grup pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya afek atau pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantu video pembelajaran dapat dikeahui secara pasti. Dalam penelitian ini subjek terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa pada mata pelajaran IPS sebelum di berikan perlakuan dengan model pembelajaran *role playing* berbantu video pembelajaran. Setelah selesai melakukan *petest* maka siswa di berikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantu media video pembelajaran. Setelah diberikan perlakuan tersebut siswa diberikan tes akhir (*postest*) untuk mengetahui sejauh mana keefektifan

model pembelajaran *Role Playing* berbantu media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4.1
Data Hasil Penelitian Hasil Belajar Pretest dan Postest

| Kelas | Jenis Tes | Nilai Terendah | Nilai Tertinggi | Rata-rata |
|------------|-----------|----------------|-----------------|-----------|
| Eksperimen | Pretest | 40,9 | 81,81 | 62,307 |
| | Postest | 59,09 | 95,45 | 79,541 |

Sumber: Analisis Hasil Penelitian (2018)

Berdasarkan pada Tabel 4.1 di atas diketahui bahwa kelas eksperimen *Pretest* mempunyai rata-rata sebesar 62,307 sedangkan kelas eksperimen *Postest* mempunyai nilai rata-rata sebesar 79,541. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sesudah perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantu media video pembelajaran.

Perhitungan yang digunakan untuk mengetahui normalitas data awal sampel menggunakan uji Liliefors, pada taraf signifikan 5%. Kriteria dalam uji normalitas ini adalah:

$L_0 < L_{tabel}$, maka populasi berdistribusi normal

$L_0 \geq L_{tabel}$, maka populasi tidak berdistribusi normal

Tabel 4.2
Hasil Uji Normalitas Awal

| Kelas | N | L_0 | L_{tabel} | Kesimpulan |
|-----------|----|-------|-------------|----------------------|
| Responden | 24 | 0,159 | 0,176 | Berdistribusi Normal |

Sumber : Analisis Hasil Penelitian (2018)

Berdasarkan Tabel 4.2 perhitungan uji normalitas diperoleh harga mutlak selisih yang paling besar $L_0 = 0,159$ dengan $n = 24$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$ dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,176$ karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,159 < 0,176$ maka H_0 diterima. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Perhitungan yang digunakan untuk mengetahui normalitas data awal sampel menggunakan uji Liliefors, pada taraf signifikan 5%. Kriteria dalam uji normalitas ini adalah:

$L_0 < L_{tabel}$, maka populasi berdistribusi normal

$L_0 \geq L_{tabel}$, maka populasi tidak berdistribusi normal

Tabel 4.3
Hasil Uji Normalitas Akhir

| Kelas | N | Lo | L _{tabel} | Kesimpulan |
|-----------|----|--------|--------------------|-------------------------|
| Responden | 24 | 0,0961 | 0,176 | Berdistribusi Normal |

Sumber : Analisis Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan Tabel 4.3 perhitungan uji normalitas diperoleh harga mutlak selisih yang paling besar $L_0 = 0,096$ dengan $n = 24$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$ dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,176$ karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,0961 < 0,176$ maka H_0 diterima. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *posttest* siswa berasal dari poplasi yang berdistribusi normal.

Tabel 4.4
Hasil perhitungan Uji t

| | |
|-------------------|----------|
| Rata-Rata Selisih | 17,234 |
| Standar Deviasi | 7,34 |
| Akar Kuadrat N | 4,898979 |
| Nilai t Hitung | 11,50265 |

Sumber : Data Hasil Penelitian (2018)

$$t_{hitung} = \frac{17,23375}{\frac{7,339855}{\sqrt{24}}} = \frac{17,23375}{4,898979} = 11,50265$$

Berdasarkan Tabel 4.4 diperoleh $t_{hitung} = 11,50265$. Selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan $t_{tabel} = 1,714$ didapat dari tabel t dengan derajat kebebasan = $n-1 = 23$ dan tingkat kepercayaan 5%. Dengan demikian H_0 ditolak H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan dengan penggunaan model *role playing* berbantu media video pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Depok 01Tegal, sehingga model pembelajaran *role playing* berbantu video pembelajaran efektif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Depok 01 Tegal.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* berbantu media video pembelajaran efektif terhadap hasil belajar siswa dalam materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SDN Depok 01 Tegal. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t dimana diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,50265 > 1,714$ dengan rata-rata nilai dari 62,307 menjadi 79,541.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang disampaikan antara lain:

1. Model pembelajaran *Role playing* berbantu media Video Pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang positif pada siswa. Sehingga dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Pembelajaran menggunakan model *Role Playing* berbantu media video pembelajaran dapat dijadikan guru sebagai inovasi pembelajaran aktif dan menyenangkan.
3. Model pembelajaran *Role Playing* berbantu video pembelajaran dalam materi Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia dapat dikembangkan oleh guru untuk diterapkan pada materi lain dan mata pelajaran yang lainnya
4. Siswa hendaknya lebih berkonsentrasi dan bersemangat dalam pembelajaran.
5. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi dalam penelitian oleh peneliti lain dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun dan Sriwiyana Hadi. 2010. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: CIPTA MEDIA
- Amanto, Gagang Canggih dan Triyono Mochammad Bruri. 2014. "Kefektifan Pembelajaran Berbantuan Internet di SMK Se-Kota Yogyakarta Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan". <http://journal.uny.ac.id/index.php/jp/article/viewFile/25572111>. Diakses 13 Maret 2018.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Angkasa
- _____. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Bintarini, Ni Kade, Marhaeni, Lasmawan Wayan I. 2013. "Determinasi Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sekolah Sebagai Sumber Belajar Terhadap Gaya Belajar Dan Pemahaman Konsep IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Gugus Yudistira Kecamatan

Negara“. [http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article /viewFile/602/388](http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/viewFile/602/388). Diakses 10 Desember 2017

- BSNP. 2006. Permendiknas RI No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Dahar, Ratna Wilis.2014.Teori-teori Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT GELORA AKSARA PRATAMA.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*.Yogyakarta:GAVA MEDIA.
- Departemen Pendidikan Nasional,2003.Undang – undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas
- Huda Miftahul. 2016. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*.Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.
- Martha, I Md Adi Ary , Meter, Wyn Sujana .2014. ”Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Karakter Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod”. <http://id.portalgaruda.org/> Diakses 8 Oktober 2017.
- Primasari Rustiana, Wahyudi, dan Joharman.2014. ”Penggunaan Model Role Playing untuk Peningkatan Pembelajaran Matematika bagi Siswa Kelas IV SDN 1 Lundong”. <http://id.portalgaruda.org/>. Diakses 9 Oktober 2017.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Samoko , Ruminiati, Setyosari Punadji.2016. ”Penerapan Pendekatan SAVI Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri”. <http://id.portalgaruda.org/>. Diakses 10 november 2017.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian*.Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilaningsih Endang dan Linda. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.