



## Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD

Agus Irawan<sup>1\*</sup>, Sri Dadi<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Program Studi PGSD, Universitas Bengkulu, INDONESIA

<sup>12</sup>Jl. Cimanuk KM 6,5 Padang Harapan Kota Bengkulu, Indonesia

\* Korespondensi: E-mail: [agus01047@gmail.com](mailto:agus01047@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of models role playing on the results of social studies learning in fifth grade students of Elementary School Group XIII Bengkulu City. This research is quantitative research. The research used was a quasy experiment with a matching only pretest-posttest control group design study design. The population in this study was SD Cluster XIII Bengkulu City. The sampling technique uses cluster random sampling. The sample in this study was elementary school with B accreditation and KTSP curriculum. Class V at SDN 77 with students as many as 32 students as the experimental class and class V at SDN 83 with students as many as 30 students as the control class. The instrument used is a multiple choice test sheet.. Data analysis techniques used descriptive statistical analysis, prerequisite test analysis, and hypothesis test analysis. From the results of the study it is known that the results of the t-test obtained by  $t_{count} 1.850 > t_{table} 1.673$ . So, the conclusion is that there is an influence of discovery learning through media images on the results of social studies learning in fifth grade students of Elementary School Group XIII Bengkulu City.*

*Keyword: role playing, learning outcomes, social studies learning*

### 1. PENDAHULUAN

IPS merupakan salah satu mata pelajaran sebagai dasar pengembangan berbagai jenis keterampilan sosial dan intelektual dari siswa yang dibutuhkan untuk hidup dalam masyarakat sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2013: 139) yang menyatakan bahwa hakikat IPS adalah salah satu mata dengan tujuan mengembangkan konsep pemikiran siswa berdasarkan pada kondisi sosial dan budaya yang nyata yang ada di lingkungan siswa, untuk membina siswa menjadi warga negara yang baik sehingga

mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya, serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan, baik di masyarakat, negara, maupun dunia.

Pembelajaran IPS memegang peran yang penting, karena IPS dikembangkan dengan tujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang pengetahuan, nilai dan sikap, serta kecakapan dasar siswa yang bertolak dari kehidupan nyata yang ada dalam lingkungan sosial masyarakat. Hal

ini sejalan dengan pendapat Trianto (2010: 176) “yang menyatakan bahwa tujuan utama IPS adalah mengembangkan kemampuan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang baik terhadap sebuah permasalahan, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya ataupun masyarakat”.

Dengan demikian, pembelajaran IPS hendaknya diterapkan dengan menggunakan strategi dan model-model pembelajaran yang tepat agar dapat mengasah keterampilan-keterampilan sosial anak, dan dikembangkan sesuai dengan kondisi realita sosial budaya yang ada di lingkungan siswa agar pembelajaran lebih bermakna dan memberikan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahab (2012: 52) yang menyatakan model pembelajaran merupakan sebuah salah satu cara merancang sebuah pembelajaran yang menggambarkan langkah-langkah proses yang ditempuh dalam pembelajaran agar dicapai tujuan pembelajaran.

Dalam melaksanakan pembelajaran IPS guru memiliki tanggung jawab untuk melaksakannya menggunakan strategi, model dan metode yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa agar dapat mengajarkan IPS dengan baik. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran

sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam terhadap setiap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subjek, bukan sebagai objek. Dengan demikian, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal, guru harus memahami karakteristik peserta didik agar materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa (Uno, 2015: 237).

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar, guru harus memperhatikan karakteristik dan kebutuhan anak pada usia berkisar antara 6-7 sampai 11 atau 12 tahun. Pada usia ini, siswa mulai mengembangkan dan membangun sendiri pengalaman-pengalamannya dengan keadaan lingkungan. Seorang guru harus pandai dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kondisi karakteristik siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS dan memperoleh hasil belajar yang optimal karena pada masa ini siswa hanya memandang dunia secara keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih lama dan jauh, mereka hanya memperdulikan masa sekarang (konkret) dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak).

Pada implementasinya pembelajaran IPS di sekolah terkhusus pada tingkat sekolah dasar, masih jauh dari kondisi ideal, tujuan-tujuan pembelajaran

IPS juga belum tercapai secara maksimal dan hasil belajar siswa juga belum optimal. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pra penelitian yang dilakukan peneliti di kelas VA SDN 77, SDN 102 dan SDN 105 Kota Bengkulu, didapatkan beberapa permasalahan terkait penerapan pembelajaran IPS yang berhubungan dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar ranah kognitif siswa masih tergolong rendah dimana hal ini dapat terlihat pada hasil ulangan harian (tes formatif) SDN 77 Kota Bengkulu dengan nilai rata-rata 64,22 dan presentase keberhasilan klasikal 59,37%, di kelas V SDN 102 Kota Bengkulu dengan nilai rata-rata 64,13 dan presentase keberhasilan klasikal 62,07 %, serta di kelas V SDN 105 Kota Bengkulu dengan nilai rata-rata 66,34 serta memiliki presentase keberhasilan klasikal sebesar 57,70 %.

Hasil belajar tersebut tergolong masih rendah dan ketuntasan belajar pada siswa belum tercapai dengan baik dimana nilai rata-rata siswa masih berada di bawah KKM pada mata pelajaran IPS kelas V di SDN tersebut yaitu 70. Hal itu, dikarenakan guru belum menerapkan model pembelajaran yang efektif dan masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton seperti metode ceramah dan menghafal untuk sebagian besar materi pelajaran IPS, sehingga siswa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran juga kurang bermakna, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar afektif juga terlihat belum mendapat hasil yang maksimal, hal ini ditandai dengan masih banyaknya siswa yang ribut saat diskusi, saling mengejek satu sama lain dan tidak peduli dengan keadaan sosial sekitarnya saat proses pembelajaran berlangsung. Pada ranah psikomotor juga belum mencapai hasil yang optimal, hal ini terlihat saat dilakukan observasi, masih banyak siswa yang tidak mengetahui tugas dan perannya dalam kegiatan berdiskusi di kelas. Salah satu upaya dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif. Menurut Arends dalam Sagala (2010: 63) "model pembelajaran adalah suatu upaya merencanakan sebuah kegiatan pembelajaran untuk membantu peserta didik mempelajari lebih spesifik ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan".

Model pembelajaran bermain peran adalah salah satu model yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hal ini diperkuat dengan pendapat Sagala (2010: 71) model bermain peran merupakan model yang dapat memotivasi peserta didik untuk mengekspresikan perasaannya dalam proses pembelajaran serta dirancang untuk mempengaruhi peserta didik agar menemukan nilai-nilai pribadi dan sosial serta membantu siswa untuk mengasah kemampuan-kemampuan sosialnya. Namun masih sedikit guru yang menerapkan model pembelajaran ini dengan alasan dianggap sulit dan

memerlukan persiapan RPP yang cukup rumit dimana guru harus menyiapkan skenario yang berhubungan dengan materi pelajaran untuk siswa perankan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pada permasalahan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar gugus XIII Kota Bengkulu”.

## 2. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif bertolak dari studi pendahuluan dari objek yang diteliti (*preliminary study*) untuk mendapatkan masalah. Masalah itu diperoleh dari belakang meja oleh karena itu harus digali melalui studi pendahuluan fakta-fakta empiris (Sugiyono, 2018:16). Menurut Winarni (2018: 24) “penelitian kuantitatif merupakan salah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan berlandaskan pada filsafat *positivisme*,”. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasy experiment*). Desain eksperimen yang digunakan adalah *The Matching Only Pretest-Posttest Group Design*.

Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas V SD Gugus XIII Kota Bengkulu. Teknik pengambilan

sampel menggunakan cara *cluster random sampling*. Berdasarkan teknik pengambilan sampel tersebut, terpilih kelas V SDN 77 Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen dan kelas V SD 83 Kota Bengkulu sebagai kelas kontrol. Untuk mengetahui sampel homogen, Kelas yang terpilih kemudian diuji dengan cara melakukan uji homogenitas. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar tes dan lembar observasi. Lembar tes untuk mengukur aspek kognitif berupa tes bentuk pilihan ganda yang berjumlah 35 soal. Kemudian hasil uji coba tes akan diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda soalnya. Lembar observasi untuk mengukur hasil belajar afektif dan psikomotor siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk pretest (*tes awal*), posttest (*tes akhir*) dan observasi langsung. *Pretest* dilaksanakan satu hari sebelum perlakuan diberikan. Masing-masing siswa diberikan lembar soal *pretest*. Setelah *pretest* dilaksanakan, kedua kelompok sampel dilakukan pembelajaran, dimana pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah kegiatan pembelajaran, siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap

skor *pretest* dan skor *posttest*. Pengolahan dan analisis data yang dilakukan meliputi penentuan skor soal analisis statistik deskriptif, analisis uji prasyarat, dan analisis inferensial. Untuk pengolahan data uji prasyarat dan analisis inferensial menggunakan program *Microsoft Excel* 2007. Untuk data aspek afektif dan psikomotor siswa di olah dengan menggunakan deskripsi sederhana.

### 3. HASIL

#### *Hasil Belajar Kognitif*

##### *Pretest*

Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 60,15 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 57,07. Setelah melakukan perhitungan rata-rata, selanjutnya dilakukan uji normalitas. Pengujian normalitas menggunakan rumus *chi kuadrat*. Data dikatakan normal jika hasil perhitungan diperoleh nilai  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ . Hasil *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 8,39 dan  $\chi^2_{tabel}$  sebesar 11,07 dan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 6,67 dan  $\chi^2_{tabel}$  sebesar 11,07 artinya  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ . Hasil ini memberikan indikasi bahwa hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji F. Sampel dikatakan memiliki varian homogen apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  sebesar 1,21 dan nilai

$F_{tabel}$  sebesar 1,87. Artinya status varian hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen. Karena kedua sampel berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian ini menggunakan uji parametrik dengan menggunakan uji-t. Dalam perhitungan Uji-t, apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Demikian sebaliknya jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji t *pretest* menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 1,16 lebih kecil daripada nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,67. Artinya tidak terdapat perbedaan kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol atau kemampuan awal mereka sama.

##### *Posttest*

Hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 74,25 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 68,80. Uji normalitas pada kelas eksperimen menunjukkan nilai  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 6,25 dan  $\chi^2_{tabel}$  sebesar 11,07. Pada kelas kontrol menunjukkan nilai  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 6,39 dan  $\chi^2_{tabel}$  sebesar 11,07 artinya  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ . Hasil ini memberikan indikasi bahwa hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  sebesar 1,62 dan nilai  $F_{tabel}$  sebesar



1,87. Artinya status varian hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogen. Langkah terakhir dilakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 2,48 lebih besar daripada nilai ttabel sebesar 1,67. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD gugus XIII Kota Bengkulu.

### Hasil Belajar Afektif

Dalam penelitian ini ada tiga tingkatan aspek afektif yang diobservasi di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tingkatan A1 (menunjukkan sikap kerjasama dalam pembelajaran), aspek afektif pada tingkatan A2 (menyatakan pendapat dengan penuh percaya diri pada saat pembelajaran), aspek afektif pada tingkatan A3 (menunjukkan sikap rasa ingin tahu dalam kegiatan belajar).

**Tabel 1 Hasil Belajar Aspek Afektif Kelas Eksperimen Dengan Model Bermain Peran**

No.	Kategori	Menanyakan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran (A1)	Melaksanakan aturan saat belajar (A2)	Menunjukkan sikap saling menghargai dalam kegiatan belajar (A3)
1.	Kurang	4	1	2
2.	Cukup	4	7	6
3.	Baik	15	17	15
4.	Sangat baik	9	7	9
	Jumlah	32	32	32

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel di atas, di kelompok eksperimen pada aspek afektif A1 (menunjukkan sikap kerjasama dalam pembelajaran) terdapat 4 siswa yang berada pada kategori kurang, 4 siswa berada pada kategori cukup, 15 siswa berada pada kategori baik dan 9 siswa berada pada kategori sangat baik. Pada aspek afektif A2 (menyatakan pendapat dengan penuh percaya diri pada saat pembelajaran) terdapat 1 siswa yang berada pada kategori

kurang, 7 siswa berada pada kategori cukup, 17 siswa berada pada kategori baik dan 7 siswa berada pada kategori sangat baik. Pada aspek afektif A3 (menunjukkan sikap rasa ingin tahu dalam kegiatan belajar) terdapat 2 siswa yang berada pada kategori kurang, 6 siswa berada pada kategori cukup, 15 siswa berada pada kategori baik dan 9 siswa berada pada kategori sangat baik. Sedangkan hasil belajar di kelas kontrol dapat terlihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Hasil Belajar Aspek Afektif Kelas Kontrol Dengan Pembelajaran EEK**

No.	Kategori	Menanyakan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran (A1)	Melaksanakan aturan saat belajar (A2)	Menunjukkan sikap saling menghargai dalam kegiatan belajar (A3)
-----	----------	--	---------------------------------------	---

1.	Kurang	6	5	2
2.	Cukup	9	10	9
3.	Baik	10	11	12
4.	Sangat baik	5	4	7
Jumlah		30	30	30

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel 4.10 di atas, di kelompok kontrol pada aspek afektif A1 (menunjukkan sikap kerjasama dalam pembelajaran) terdapat 6 siswa yang berada pada kategori kurang, 9 siswa berada pada kategori cukup, 10 siswa berada pada kategori baik dan 5 siswa berada pada kategori sangat baik. Pada aspek afektif A2 (menyatakan pendapat dengan penuh percaya diri pada saat pembelajaran) terdapat 5 siswa yang berada pada kategori kurang, 10 siswa berada pada kategori cukup, 11 siswa berada pada kategori baik dan 4 siswa berada pada kategori sangat baik. Pada aspek afektif A3 (menunjukkan sikap rasa ingin tahu dalam kegiatan belajar) terdapat 2 siswa yang berada pada kategori kurang, 9 siswa berada pada kategori cukup, 12 siswa berada pada kategori baik dan 7

siswa berada pada kategori sangat baik.

### *Hasi Belajar Psikomotor*

Dalam penelitian ada empat tingkatan aspek psikomotor yang diobservasi. Aspek yang diobservasi di kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada tingkatan P1 (menunjukkan kesiapan memperhatikan dan peduli dalam kegiatan belajar), pada tingkatan P2 (melakukan interaksi yang baik dengan sesama teman), pada tingkatan P3 (menunjukkan kemampuan komunikasi yang baik dalam kegiatan pembelajaran), pada tingkatan P4 (mengembangkan kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran). Adapun hasil pengamatan aspek psikomotor untuk kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 3. Hasil Belajar Aspek Psikomotor Kelas Eksperimen**

No.	Kategori	A	B	C	D
1	Kurang	0	0	0	1
2	Cukup	9	10	3	4
3	Baik	13	14	16	17
4	Sangat baik	10	8	13	10
Jumlah		32	32	32	32

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel tersebut, di kelompok eksperimen pada aspek afektif P1 (menunjukkan kesiapan memperhatikan dan peduli dalam kegiatan belajar) tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang, 9 siswa berada pada kategori cukup, 13

siswa berada pada kategori baik dan 10 siswa berada pada kategori sangat baik. Aspek psikomotor pada tingkatan P2 (melakukan interaksi yang baik dengan sesama teman) tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang, 10 siswa berada pada kategori cukup, 14 siswa berada pada kategori baik dan

8 siswa berada pada kategori sangat baik. Aspek psikomotor pada tingkatan P3 (menunjukkan kemampuan komunikasi yang baik dalam kegiatan pembelajaran) tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang, 3 siswa berada pada kategori cukup, 16 siswa berada pada kategori baik dan 13 siswa berada pada kategori sangat baik. Aspek psikomotor pada

tingkatan P4 (mengembangkan kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran) terdapat 1 siswa yang berada pada kategori kurang, 4 siswa berada pada kategori cukup, 17 siswa berada pada kategori baik dan 10 siswa berada pada kategori sangat baik. Adapun hasil pengamatan aspek psikomotor pada kelas kontrol disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 4. Hasil Belajar Aspek Psikomotor Kelas Kontrol**

No.	Kategori	A	B	C	D
1	Kurang	1	1	0	0
2	Cukup	9	13	10	11
3	Baik	16	12	13	15
4	Sangat baik	4	4	7	4
Jumlah		30	30	30	30

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel di atas, pada kelompok kontrol pada aspek psikomotor P1 (menunjukkan kesediaan memperhatikan dan peduli dalam kegiatan belajar) terdapat 1 siswa yang berada pada kategori kurang, 9 siswa berada pada kategori cukup, 16 siswa berada pada kategori baik dan 4 siswa berada pada kategori sangat baik. Aspek psikomotor pada tingkatan P2 (melakukan interaksi yang baik dengan sesama teman) terdapat 1 siswa yang berada pada kategori kurang, 13 siswa berada pada kategori cukup, 12 siswa berada pada kategori baik dan 4 siswa berada pada kategori sangat baik. Aspek psikomotor pada

#### 4. PEMBAHASAN

##### *Hasil Belajar Kognitif*

Hasil analisis *pretest* menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan kemampuan awal siswa antara kelas

tingkatan P3 (menunjukkan kemampuan komunikasi yang baik dalam kegiatan pembelajaran) tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang, 10 siswa berada pada kategori cukup, 13 siswa berada pada kategori baik dan 17 siswa berada pada kategori sangat baik. Aspek psikomotor pada tingkatan P4 (mengembangkan kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran) tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang, 11 siswa berada pada kategori cukup, 15 siswa berada pada kategori baik dan 4 siswa berada pada kategori sangat baik.

eksperimen dengan kelas kontrol. Sementara, hasil analisis *posttest* menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Perbedaan tersebut dikarenakan adanya pemberian perlakuan berupa



penggunaan model pembelajaran bermain peran. Perbedaan hasil belajar menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Gugus XIII Kota Bengkulu. Hal ini terlihat dari hasil uji perbedaan *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan hasil *posttest* lebih baik dibandingkan dengan hasil *pretest*. Hasil *posttest* menunjukkan rata-rata nilai di kelas eksperimen sebesar, 74,25 sedangkan nilai rata-rata nilai di kelas kontrol sebesar, 68,80. Pada kelas eksperimen nilai varian sebesar, 98,65 dan standar deviasi sebesar, 9,93 lebih besar dibandingkan kelas kontrol dengan nilai varian sebesar, 60,84 dan standar deviasi sebesar, 7,80. Nilai *t*hitung *posttest* sebesar 2,48 lebih besar dibandingkan *t*tabel artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran bermain peran pada pembelajaran IPS di kelas V SD gugus XIII Kota Bengkulu. Hal tersebut, sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Wardani, N.A, dkk (2016) yang menyatakan bahwa “terdapat pengaruh penggunaan metode role playing terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN 11 Kota Pontianak dan memberikan pengaruh (effect size) terhadap hasil belajar IPS peserta didik

dengan kriteria effect size berada pada kategori sedang”.

### *Hasil Belajar Afektif*

Pada tingkatan afektif A1 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 75 %, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 50%. Selisih aspek afektif A1 pada kelas eksperimen dan kontrol sebesar 25%. Pada tingkatan afektif A2 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 75 %, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 50%. Selisih aspek afektif A2 pada kelas eksperimen dan kontrol sebesar 25%. Pada tingkatan afektif A3 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 75 %, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 63%. Selisih aspek afektif A3 pada kelas eksperimen dan kontrol sebesar 12%.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek afektif kelas eksperimen mendapatkan hasil yang lebih baik dari pada kelas kontrol, hal itu menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar aspek afektif. Model pembelajaran bermain peran melatih siswa untuk mengasah keterampilan sosialnya dalam berhubungan dengan sesama teman saat belajar untuk saling menghargai dalam proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2009: 84) yang menyatakan “model

bermain peran dapat membuat siswa menghayati dan menghargai perasaan orang lain, siswa dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab, siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah". Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Anwar, Khairul, dkk (2018) yang menyatakan bahwa "model pembelajaran bermain peran membuat siswa mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya serta menghargai pendapat orang lain dalam melakukan kegiatan pembelajaran".

### ***Hasil Belajar Psikomotor***

Pada tingkatan psikomotor P1 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 71,81 %, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 66,67%. Selisih aspek psikomotor P1 pada kelas ekspeimen dan kontrol sebesar 5,14%. Pada tingkatan psikomotor P2 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 68,75 %, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 53,33%. Selisih aspek psikomotor P2 pada kelas ekspeimen dan kontrol sebesar 15,42%. Pada tingkatan psikomotor P3 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 90,62 %, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 66,67%. Selisih aspek psikomotor P3

pada kelas ekspeimen dan kontrol sebesar 23,95%. Pada tingkatan psikomotor P4 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 84,37 %, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 63,33%. Selisih aspek psikomotor P4 pada kelas ekspeimen dan kontrol sebesar 21,04%.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek psikomotor kelaseksperimen mendapatkan hasil yang lebih baik dari pada kelas kontrol, hal itu menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar aspek psikomotor. Model pembelajaran bermain peran dapat melatih kemampuan kerjasama, membuat siswa lebih percaya diri dalam pembelajaran, mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah dan melatih siswa untuk berhubungan dengan orang lain dalam kegiatan pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Mulyasa (2012: 181) yang menyatakan "bermain peran adalah salah satu model yang dapat mengeksplorasi peranan siswa, mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai-nilai dan persepsi siswa, mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku dan melatih kerjasama". Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Kusumawati, Naniek (2018) yang menyatakan bahwa "model pembelajaran role playing membuat suasana belajar menjadi lebih kondusif, aktif dan

menyenangkan. Dalam sebuah kelompok siswa mampu bekerja dan saling bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahan sehingga memberikan manfaat dan daya tersendiri. Kerjasama yang terjalin antar siswa mampu meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa, sehingga kebersamaan yang positif akan muncul pada kelompok yang integratif daripada kompetitif individual. Dengan model pembelajaran Role Playing siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru".

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan model pembelajaran *discovery learning* melalui media gambar visual dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Gugus XIII Kota Bengkulu, didapatkan hasil uji t- hipotesis pada *posttest* yaitu thitung lebih besar dari ttabel. Dengan nilai thitung (2,48) > ttabel (1,673), dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SD Gugus XIII Kota Bengkulu.

Untuk hasil belajar aspek afektif kelas eksperimen mendapat nilai yang lebih baik dari kelas kontrol, hal ini terlihat dari hasil belajar tingkatan afektif A1 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori

baik dan sangat baik sebesar 75 %, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 50%. Pada tingkatan afektif A2 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 75 %, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 50%. Pada tingkatan afektif A3 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 75 %, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 63%.

Hasil belajar aspek psikomotor di kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol, hal itu terlihat dari hasil belajar yang diperoleh pada tingkatan psikomotor P1 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 71,81%, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 66,67%. Pada tingkatan psikomotor P2 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 68,75 %, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 53,33%. Pada tingkatan psikomotor P3 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 90,62 %, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 66,67%. Pada tingkatan psikomotor P4 di kelas eksperimen, yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 84,37 %, sedangkan di kelas kontrol yang mendapat kategori baik dan sangat baik sebesar 63,33%.

## 5. REFERENSI

- Anwar, H., Syahribulan, S., & Basri, M. (2018). Pengaruh penerapan model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada murid kelas V. *JKPD: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2), 486- 495.
- Kusumawati, N. (2018). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap prestasi belajar ipa siswa kelas IV SDN Kertosari I Kabupaten Madiun tahun ajaran 2016/2017. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia* (pp. 454-459).
- Mulyasa. (2012). Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. Rosda Karya.
- Sagala, S. (2010). Supervisi pembelajaran. Alfabeta.
- Sudjana, N. (2009) Penilaian hasil peroses belajar mengajar. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Trianto. (2010). Model pembelajaran terpadu. Bumi Aksara.
- Uno, B., H. (2015). Belajar dengan pendekatan PAILKEM. Bumi Aksara.
- Wahab, A. Z. (2009). Konsep dasar IPS. Universitas Terbuka.
- Wardani, N.A., etc al. (2016). Pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 5(9).
- Winarni, E., W. (2018). Penelitian kuantitatif kualitatif. Bumi Aksara.